



WENDEL'S TRIVIA

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

- PROGRAMACIÓN -

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN.....	2
2. OBJETIVO Y FUNCIONAMIENTO.....	3
3. INICIO DE SESIÓN.....	6
3.1 SESIÓN DE ADMINISTRADOR.....	7
3.1.1 AÑADIR PREGUNTAS.....	8
3.1.2 GESTIONAR USUARIOS.....	9
4. NOTAS DE VERSION.....	10

1. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al Wendel's Trivia.

Wendel's Trivia está basado en el famoso juego de mesa *Trivial Pursuit*, y su funcionamiento es prácticamente idéntico.

En este manual se explicaran las reglas y los objetivos del juego, así como el funcionamiento de la interfaz de usuario del programa.

2. OBJETIVO DEL JUEGO

El tablero del juego está formado por casillas de diferentes colores, que representan hasta seis temas de sabiduría.

El objetivo principal del juego es conseguir todos los *quesitos* (uno por cada tema) del tablero y llegar después a la casilla central para enfrentarse a la prueba final.

El primero en conseguirlo gana la partida.

FUNCIONAMIENTO

- Cada partida consta de dos jugadores, que se turnan para tirar el dado e ir moviéndose por el tablero.
- En cada tirada tendremos varias opciones de a dónde movernos, de lo que dependerá la pregunta que se nos haga.
- Hay seis temas sobre los que se nos harán preguntas, clasificados por colores:
 - **Azul:** JUEGOS
 - **Naranja:** DEPORTES
 - **Verde:** CIENCIA Y TECNOLOGÍA
 - **R rojo:** GEOGRAFÍA
 - **Amarillo:** CINE
 - **Rosa:** MÚSICA

Las casillas negras significan RETO:

- Habrá que responder a una pregunta de cada tema.
- Superamos el reto acertando tres o más preguntas
- Si el reto no es superado, se perderá un quesito aleatorio de los que tengamos y pasará el turno.
- Si conseguimos superar el reto sin fallos, ganaremos un quesito aleatorio de los que nos falten.

Tablero de juego y casilla RETO



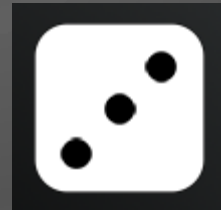
Casillas TRAMPA

Cada vez que caemos en una casilla, sea del tema que sea, hay una pequeña (o no tan pequeña) posibilidad de que hayamos caído en una trampa.

- La pregunta será del tema en el que hayamos caído.
- Si acertamos la pregunta, superamos la trampa sin problemas.
- Si fallamos la pregunta, perderemos un quesito aleatorio de los que tengamos y perderemos el turno.

TURNO

Dado



- Cada vez que nos toque jugar, lo primero que haremos será clicar el dado.

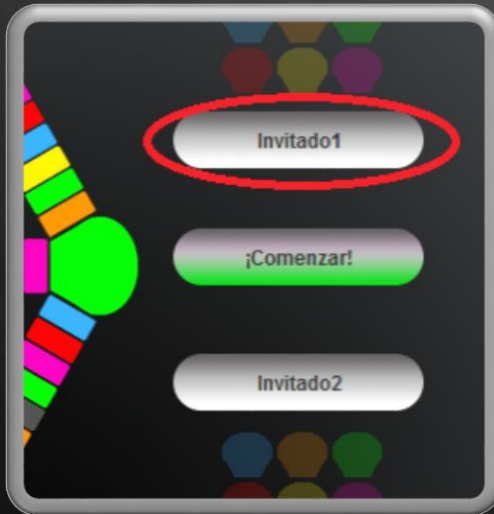
- Después, elegiremos a cual de las posibles casillas queremos ir.

- Finalmente, nos aparecerá en la parte de arriba de la pantalla la pregunta con sus posibles respuestas.

FUNCIONAMIENTO

3. INICIO DE SESIÓN

Para iniciar sesión con un usuario registrado, deberemos clicar (antes de comenzar la partida) en uno de los dos botones de jugador que hay a la derecha del tablero.



Accediendo al inicio de sesión

A screenshot of a login window titled 'Inicio de sesión'. The window has a light blue title bar with standard window controls. Inside, there are two input fields: 'Nombre de usuario:' with the text 'Wendel' and 'Contraseña:' with masked characters. Below these fields is a checkbox labeled 'Nuevo usuario'. At the bottom, there are two buttons: 'Acceder' and 'Cancelar'.

Inicio de sesión

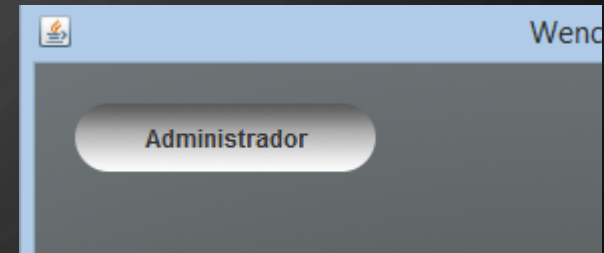
- Para crear un Nuevo usuario, marcaremos la casilla de Nuevo usuario.
- Para seguir jugando como invitado, pulsaremos Cancelar.

3.1 SESIÓN DE ADMINISTRADOR

Al iniciar sesión como administrador, tendremos acceso a una nueva ventana del programa. En esta ventana podremos hacer gestiones que solo el administrador puede llevar a cabo.

- Para iniciar la sesión de administrador, clicaremos el botón Administrador (activo solo antes de empezar partida).

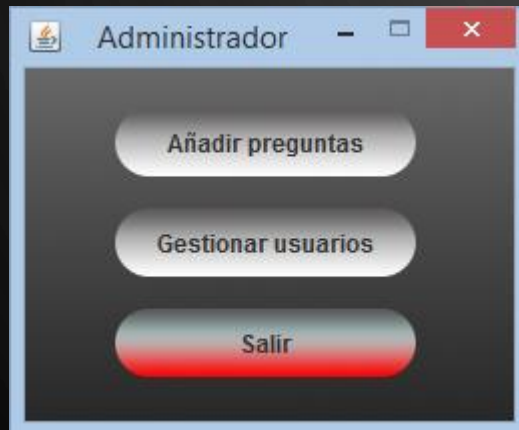
La contraseña de administrador es 'zubiri'



Inicio de sesión de Administrador

3.1.1 AÑADIR PREGUNTAS

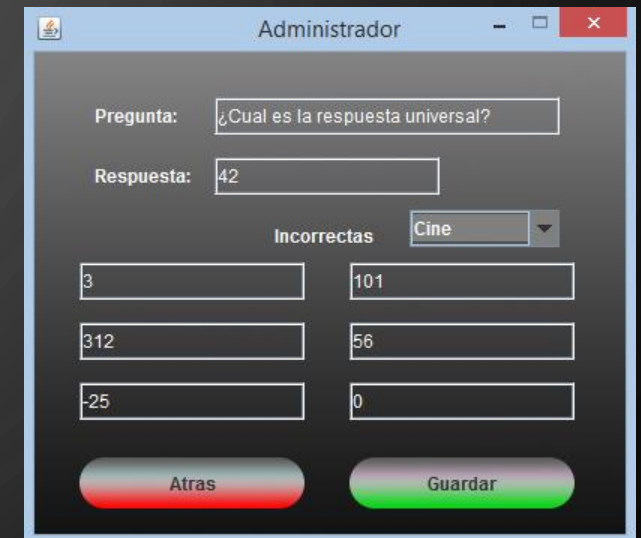
El menú de administración tiene tres opciones:



Menú de administrador

En esta ventana podemos añadir nuevas preguntas al juego.

- Cada campo de texto y la selección de tema son obligatorios.

A screenshot of a window titled 'Administrador' showing a form to add questions. The form includes fields for 'Pregunta:', 'Respuesta:', and a dropdown for 'Incorrectas' (set to 'Cine'). Below these are three rows of input fields for scores, with values 3, 101, 312, 56, -25, and 0. At the bottom are 'Atras' and 'Guardar' buttons.

Incorrectas	
3	101
312	56
-25	0

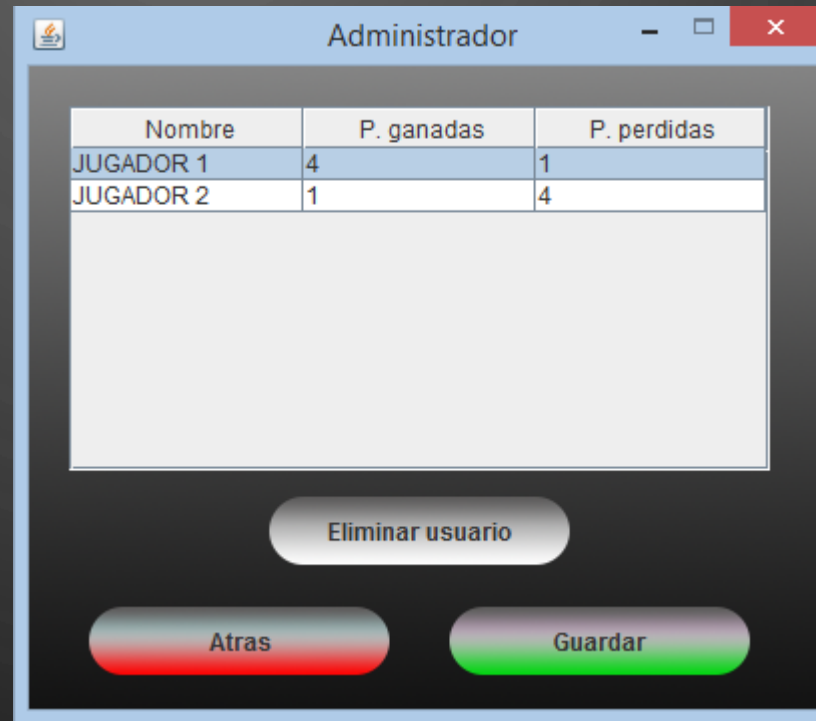
Añadimos preguntas

3.1.2 GESTIÓN DE USUARIOS

En esta ventana veremos todos los usuarios que hay registrados en la base de datos.

Podremos realizar diferentes operaciones:

- Editar las partidas ganadas y perdidas de cada jugador.
- Eliminar jugadores de la base de datos, seleccionando la fila del jugador y pulsando en Eliminar jugador.



4. NOTAS DE VERSIÓN (v1.0)

‘BUGS’ CONOCIDOS

- Al finalizar retos puede dar error (en contadas ocasiones). Estos errores se guardan en el log con fecha y hora.

WENDEL'S TRIVIA

ARTZAI SAN JOSÉ

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PROGRAMACIÓN