

# Quiz Fun

## Alcance

### Objetivo:

El proyecto consta en la planificación y desarrollo de un juego de preguntas y respuestas. El usuario para participar en él, deberá registrarse. Para ello, deberá brindar su nombre de usuario, una contraseña, un email y sus hobbies. Además, este podrá configurar su avatar.

Al inicio del juego, se le proporcionará una cantidad de monedas determinada para que pueda participar en el mismo.

Para cumplir el mismo, se diseñará una web app utilizando el web framework de Python, Django.

### Consistencia del Juego:

En el modo pregunta, no habrá un límite de preguntas y cada una de ellas será mostrada de manera aleatoria al jugador con una serie de posibles respuestas, dentro de las cuales solo una será correcta. Cabe aclarar que las preguntas no se pueden repetir, es decir, cuando un jugador responde una pregunta, no se le volverá a preguntar.

Cada pregunta estará ligada a un nivel de dificultad, el cual no es posible elegir por el usuario. De acuerdo a la dificultad que posea, será la bonificación/penalización de la misma. Las cantidades de monedas a modificar serán fijadas por el administrador.

Otra característica será que cada pregunta tendrá una categoría a la que pertenece (Ciencias, Historia, Arte, etc.) y un tiempo máximo de respuesta. Estos atributos serán visibles para el jugador.

Cabe aclarar que el juego terminará cuando el usuario abandona el juego o cuando este no tenga más monedas disponibles para participar. La aplicación no otorgará pistas sobre las preguntas al jugador.

Solo el administrador tendrá permisos para subir preguntas, con el correspondiente listado de opciones posibles. De las mismas solo una podrá ser la opción correcta, y habrá un máximo de 6 opciones. Las opciones podrán ser en formato texto o formato imagen.

El modo predicción funcionará de forma similar a un sistema de apuestas. Un administrador creará una pregunta, la cual no poseerá una respuesta definitiva en el momento, junto con una lista de opciones posibles. Cada una de estas opciones tendrá una probabilidad de ganar. La predicción tendrá un horario de cierre, llegado ese horario no se aceptarán más apuestas.

En el intervalo desde la publicación de la predicción hasta su cierre, cualquier jugador podrá realizar una apuesta sobre alguna de las opciones disponibles. El monto mínimo de apuesta será de 3 monedas.

Llegada la fecha de cierre de la apuesta, el administrador seleccionará la opción correcta de la misma. El sistema se encargará de generar notificaciones a todos los apostadores informándoles del resultado final de la predicción. El usuario podrá consultar sobre sus predicciones realizadas. Cabe aclarar, que una vez que el usuario seleccionó una opción, no podrá cambiarla.

Si el jugador acierta la predicción, se le otorgará una cantidad de monedas acorde al monto apostado y la probabilidad de éxito de la opción elegida. En el caso contrario, el usuario no podrá recuperar las monedas apostadas.

El sistema verificará que la cantidad de monedas apostadas supere el mínimo determinado y que no sobrepase la cantidad de monedas disponibles del usuario en el momento de la apuesta.

### Otras Características

Si un jugador agota sus monedas disponibles para participar en el juego, el sistema le otorgará una cantidad mínima específica en un horario determinado para que pueda continuar jugando. Cabe aclarar que esta salvedad, se realizará solo una vez al día.

El juego tendrá un ranking, el cual estará basado en la cantidad de monedas disponibles de los usuarios. Los jugadores con la mayor cantidad de monedas ocuparán los primeros puestos del ranking. Habrá tanto un ranking global, como uno mensual.

La página principal poseerá un breve manual de como jugar para instruir a los nuevos jugadores.

También habrá estadísticas para las predicciones acertadas y las equivocadas de cada jugador.

### Entrega

Al cliente se le otorgará, además del código fuente, una cuenta de administrador para que el mismo pueda subir preguntas y predicciones, además de sus respectivas opciones y respuestas.

La responsabilidad de la correctitud y coherencia de las preguntas y predicciones recaerá en el administrador asignado por el cliente.

No habrá interacción entre los distintos usuarios, solo se podrán visitar los perfiles públicos de los mismos.

La aplicación será dirigida para el público general, ya que las preguntas serán de cultura general. Y las apuestas pueden ser filtradas a gusto y necesidad.