

# Alcance del Proyecto

La meta a alcanzar por este proyecto consiste en el desarrollo de un software fácil de usar, funcional y confiable que le sirva al cliente para poder proveer el juego de mesa titulado como “El Switcher”, a través de su página web a múltiples usuarios.

El sistema proveerá a sus usuarios la posibilidad de crear y unirse a partidas desde la web del juego de mesa. Será requisito para unirse a partidas el ingreso de un apodo o mote al sistema, el cual se mostrará a todos los participantes únicamente dentro de las mismas (pudiendo haber varios usuarios con apodos iguales). El sistema no permitirá la creación de una cuenta, ni tampoco perdurarán ningún dato del usuario dentro del mismo, así como tampoco se mostrará información del usuario a excepción del mote que este seleccione y las jugadas que realice en la partida. Sin embargo, en pos de prohibir la suplantación de identidad, se utilizarán servicios de cookies y/o tokens mientras el navegador mantenga conexión con la página.

Aquellos usuarios que opten por crear una partida, deberán definir un nombre utilizando al menos uno y no más de 64 caracteres en formato [ASCII](#) (se permiten nombres de partidas idénticos) y uno de los dos tipos de partida: pública o privada. En caso de que la partida sea privada, el creador de esta además deberá además proveer una contraseña de no menos de 8 ni superior a 16 caracteres ASCII. El usuario pasa a formar parte de la partida automáticamente tras crearla. La cantidad máxima y mínima de usuarios en juego no puede ser menor a 2 ni mayor a 4 respectivamente. Dichas cantidades no pueden ser modificadas por los usuarios en ningún momento. El sistema no permitirá el comienzo de una partida cuya cantidad de usuarios sea menor al límite inferior, ni tampoco el ingreso de nuevos jugadores una vez alcanzado el límite superior. Será el usuario creador de la partida quien decida cuándo comenzar la partida una vez que la cantidad de jugadores esté dentro del rango aceptado, no se inician automáticamente. No se admitirá la creación de partidas que no cumplan con los requisitos anteriormente mencionados. Un usuario puede crear partidas sin límites como también formar parte de ilimitadas partidas a la vez. Sin embargo, el mismo jugador no puede estar más de una vez en una misma partida.

Únicamente las partidas que no han comenzado serán visibles y accesibles al entrar al sistema. Cualquier usuario puede acceder a una partida pública, pero para una partida privada el sistema no le permitirá el ingreso a aquellos jugadores que no escriban la contraseña correctamente, la cual se solicitará previo al ingreso a la partida. El sistema no provee una forma de compartir dicha contraseña, por lo que el usuario creador de la partida debe comunicarla por algún medio externo. Los jugadores pueden optar por abandonar la partida en cualquier momento que deseen. Una partida se termina y se elimina cuando finalice el juego, todos los jugadores la hayan abandonado o si el creador decide salirse antes de que esta haya comenzado. Si un jugador abandonase la partida estando ya empezada, se descartarán sus tarjetas de figura y volverán al mazo aquellas cartas de movimiento que el jugador tenga en la mano. Aquel que haya creado la partida no podrá eliminarla ni tampoco modificar alguna configuración una vez creada, así como tampoco será capaz de eliminar a los demás jugadores bajo ninguna circunstancia.

Cuando la partida haya comenzado, el creador será tratado de la misma manera que el resto de jugadores, siendo capaz de: de ver el tablero, sus cartas de movimiento y sus cartas de figura en todo momento y jugar al juego de mesa según lo indican sus [reglas](#) salvo algunas [modificaciones](#) pedidas por el cliente.

Se garantiza que la eficiencia del sistema será acorde al tiempo límite que tienen los jugadores para completar su turno (2 minutos según las reglas) de tal forma que no genere imposibilidad de operación dentro de este.

No habrá soporte para idiomas distintos al español (latino), tutoriales o tips, anuncios, ni tampoco optimización para móviles. El chat estará presente solo en las partidas y admite única y exclusivamente texto sin límite alguno en cuanto a la cantidad de caracteres por mensaje se refiere, no soportará ninguna otra acción que no sea enviar y leer mensajes en formato ASCII y sin límite de caracteres. El modo de juego se limita solo al rol de jugador; no existirá la posibilidad de espiar partidas. El sistema no provee forma alguna de simular jugadores, todos los participantes de una partida deberán ser personas reales. Tampoco existirá un buscador para poder filtrar partidas.

Cuando el proyecto esté finalizado, se hará entrega de la totalidad del código fuente del juego mesa y su respectiva documentación.

#### Agregados:

- **Chat de texto:** esta versión web contendrá un chat de texto para poder enviar y leer mensajes de los demás jugadores.
- **Opción para pasar el turno:** los jugadores podrán elegir finalizar su turno antes del tiempo estipulado en las reglas (2 minutos).
- **Movimientos suaves y definitivos:** Sólo serán tomados por válidos, y por lo tanto descartarán cartas de movimiento, los movimientos definitivos. Se entiende por movimiento definitivo a cualquier intercambio producido en el tablero cuya ficha de destino vaya a parar en alguna figura válida utilizando cualquier cantidad de cartas de movimiento de la mano del usuario en un mismo turno. Los movimientos que no cumplan con esta definición serán considerados suaves y no tendrán efecto en el tablero, por lo que el jugador vuelve a recuperar las cartas de movimientos de su mano que hayan efectuado un movimiento suave.
- **Seleccionar la figura formada:** El sistema no le informará al jugador de la presencia de las figuras en el tablero, por lo que será este quien deba notar y elegir adecuadamente, según las reglas, entre las posibles figuras formadas en el tablero y el uso que va a darle a las mismas (descartar una carta de figura propia o bloquear a algún otro jugador).
- **Recuperar tarjetas figura:** Si el jugador no se encuentra bloqueado, recuperará de su mazo tantas tarjetas de figura como haya descartado durante su turno al terminar el mismo. Si se encuentra bloqueado, se procederá como lo indiquen las reglas.
- **Recuperar cartas movimiento:** El jugador recuperará del mazo de cartas de movimiento tantas como haya descartado durante su turno al terminar este.
- **Cantidad de cartas de movimiento:** Ahora serán 40, en lugar de 49.
- **Cantidad de tarjetas figura:** Ahora serán 50 en total, en lugar de ser 4 mazos de 23.