

Conocimiento Ganado

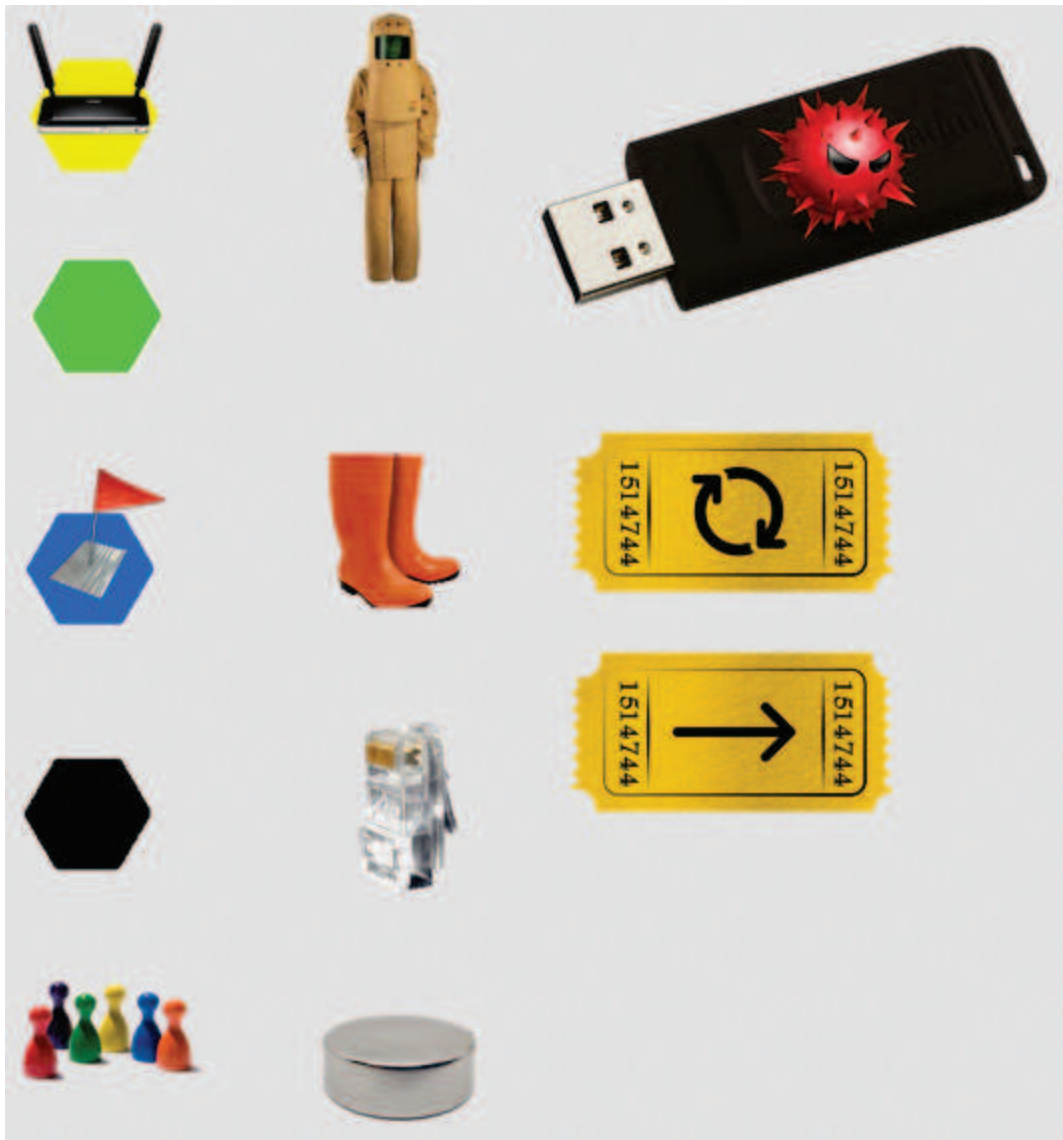
Aparte de mejorar la comunicación entre compañeros de grupo y el trabajo en equipo, he aprendido a hacer algo que nunca había hecho que es un juego.

También conocimientos sobre la asignatura como por ejemplo entender cómo los dispositivos en una red local se comunican entre sí, identificar problemas de red o aprender cómo garantizar la seguridad de la red.

En resumen, aprender sobre la capa de enlace en un trabajo en grupo ha sido útil para comprender mejor cómo funciona una red local, identificar y solucionar problemas de red y garantizar la seguridad de los datos que se transmiten.

Contenido

Estos son los objetos que nos encontraremos en el juego. Como se puede comprobar todos están relacionados con la asignatura.



Reglas

Te encuentras dentro de un cable de red FTP y tu objetivo es alcanzar el núcleo, reparar el cobre dañado y conectarlo al router para recuperar la conexión a Internet

en tu PC.

1. «Todos los jugadores empiezan con 2 vidas» (Con traje anti electricidad)
2. Los turnos de juego irán en orden circular según la posición inicial de los jugadores en las esquinas antes de comenzar.
3. Los jugadores podrán elegir en cuál de los 6 puntos de inicio comenzar (Esquinas de PVC), deberá haber 1 jugador en cada casilla.

(Máximo 6 en total)

4. Se puede jugar por equipos, de esta manera todos los miembros de cada equipo podrán intentar acertar las preguntas, pero solo 1 jugador de cada equipo será el que decida los movimientos y las decisiones a tomar en el juego.
5. En cada turno se tira un dado con números del 1 al 6 que nos indicarán el tipo de pregunta:
(1 preguntas resto) (2 preguntas capa aplicación) (3 preguntas capa transmisión) (4 preguntas capa red) (5 preguntas capa enlace) (6 preguntas capa física).

6. Se tendrá un tiempo máximo de 1 minuto para responder cada pregunta.
7. Al acertar una pregunta se avanza una casilla, (podremos movernos hacia izquierda, derecha, delante o atrás).
8. Al fallar una pregunta se retrocederá 1 casilla, moviéndonos a la que estábamos antes, excepto que estemos en un checkpoint o punto de inicio, que nos dejará en el mismo sitio.
9. Si no sabemos la pregunta podemos decir «paso», si elegimos esta opción nunca retrocederemos.
10. Habrá 6 checkpoints (Malla metálica antimagnética), en estos, al fallar la pregunta nunca se podrá retroceder, nos quedaremos en la misma casilla. (Además no se podrán realizar ataques)
11. En la casilla de router solo puede haber 2 jugadores a la vez, y en el caso de fallar la pregunta en esta casilla, retrocederemos 2 puestos (hacia el checkpoint que decidamos).
12. Para poder acceder a la casilla de router se necesitan 2 porciones de cobre.
13. Habrá 6 porciones de cobre distribuidas por el mapa en casillas especiales.
14. En las casillas de cobre no hay preguntas, y podremos avanzar en cualquier dirección en nuestro siguiente turno

sin tener que responder ninguna pregunta.

15. No habrá límites de jugadores por casilla, y el camino nunca estará bloqueado (excepto en el router).
16. El ataque nos permite robar porciones de cobre al resto de jugadores. Si al avanzar una casilla, en esta hay algún jugador (tenga o no cobre) Le quitaremos 1 vida y 1 porción de cobre (si tiene).
17. En los checkpoints no se podrá realizar ningún ataque.
18. Al hacer un ataque (descarga eléctrica), siempre retrocederemos 1 casilla, mientras que el jugador atacado se quedará en el sitio con 1 porción de cobre menos (si tenía) y 1 vida menos (perderá el traje anti electricidad o morirá).
19. Nunca podremos hacer una descarga después de fallar una pregunta, por lo que solo podemos atacar si acertamos la pregunta previa.
20. Cada jugador solo podrá portar como máximo 2 porciones de cable cobre.
21. En la casilla del router no se pueden ejecutar descargas para quitar porciones de cobre ni vidas.
22. El primer jugador con 2 porciones de cable de cobre que alcance la casilla del router y acierte su pregunta, «reparará el cable de red y lo conectará al router», (será el ganador).

O el último superviviente de la partida también será el ganador.

23. Todos los jugadores empiezan con 2 vidas (Con traje anti electricidad), es decir, si un jugador recibe descargas eléctricas hasta quedarse sin vidas en una misma partida, este será eliminado.

Si matas a alguien que tenía objetos, tú pasarás a tener esos objetos

25. Comodín. (Lo obtendremos al sacar un 1 en el dado y después responder y acertar la pregunta de «Resto» que nos salga) Tras esto podremos obtener una de estas recompensas de forma aleatoria:

Funciones:

1.1 +1 Traje anti electricidad (+1 Vida)

Ganas 1 traje (Si tenías 1 tendrás 2)

1.2 +1 Ticket de pase sin pregunta (Lo podremos usar cuando queramos) (Siempre antes de responder una pregunta) «Al usarlo podremos avanzar sin responder la pregunta».

(Solo se puede usar si decidimos utilizarlo antes de tirar el dado)

1.3 .+1 Porción de cobre (En el caso de que ya tengamos 2, el comodín seguirá disponible y seguiremos con 2 porciones de cobre).

1.4 +1 Conector RJ45

Con este objeto podremos conectar el router nada más lleguemos a este, sin tener que responder ninguna

pregunta. (Seguiremos necesitando 2 porciones de cobre para entrar).

Para obtener este objeto, tras acertar la pregunta de «Resto» y ver que nos ha tocado, deberemos de colocar bien los cables de un conector RJ45 siguiendo el T568A o T568B

(Solo se puede usar cuando estemos en la casilla de router habiendo entrado en el turno previo)

1.5 +1 Botas anti electricidad

Con este objeto podrás avanzar 2 casillas en vez de 1, lo podrás usar tras cualquier acierto y solo se puede usar 1 vez.

(Solo se puede utilizar tras acertar una pregunta)

1.6 +1 Imán de neodimio

Con este objeto podrás estropear el router durante toda la ronda hasta tu siguiente turno (ya funcionará en tu siguiente turno), haciendo que los jugadores que se encuentren en la casilla del router no puedan completarlo, aunque acierten la pregunta se quedarán en esa casilla sin poder ganar.

(Solo se puede utilizar tras acertar una pregunta)

1.7 +1 Ticket de cambio de pregunta

Si no sabes la respuesta de una pregunta, podrás utilizar este ticket para coger otra carta del apartado que tú quieras y responderla (Excepto del apartado «Resto»).

(Solo se puede usar antes de responder una pregunta)

1.8 +1 Virus

Lo podrás utilizar para infectar a otro jugador, con este podrás moverlo 1 casilla hacia la dirección que tú quieras.

(Solo se puede usar tras acertar una pregunta)

Creatividad

Estas fueron las ideas que anotamos al principio para hacer la idea principal del juego:

Primero intentar hacerlo con objetos de casa o con lego «Fichas, objetos, representación de casillas, traje anti electricidad, etc. Todo lo relacionado con los apartados de tablero y leyenda».)

Cartas hechas con papel

(Tablero con alguna caja de cartón o material más resistentes y pesado como piezas de lego)

**(Hacer más minujuegos especiales cuando salga un 1 en el dado
(Relacionados con la asignatura) (Hay que responder la pregunta y realizar el minijuego para obtener la recompensa)**

(Usar un cronómetro o reloj de arena para medir los 60 segundos que hay de límite para responder cada pregunta)

(Link reloj de arena de 1 minutoa amzon: [Reloj de arena de 1 minuto](#)

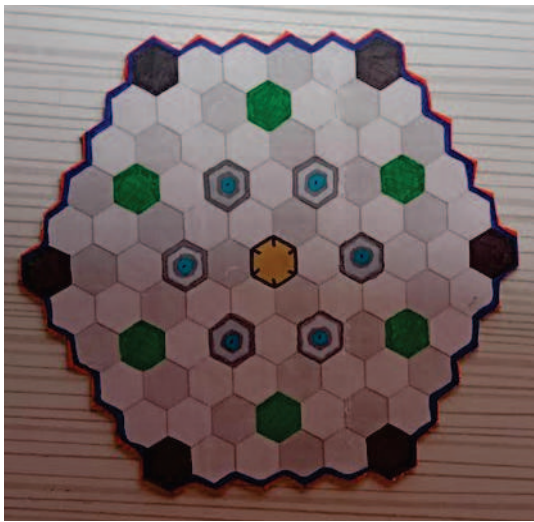
(Cuándo las normas de juego estén completamente finalizadas, éstas se imprimirán y se plastificarán con colores y demás señalizaciones para que se entiendan fácilmente)

(Hacer una caja para guardar todo el juego de mesa)

Nuestra finalidad era hacer un juego fácil de entender con un formato básico y que no cueste mucho de hacer físicamente.

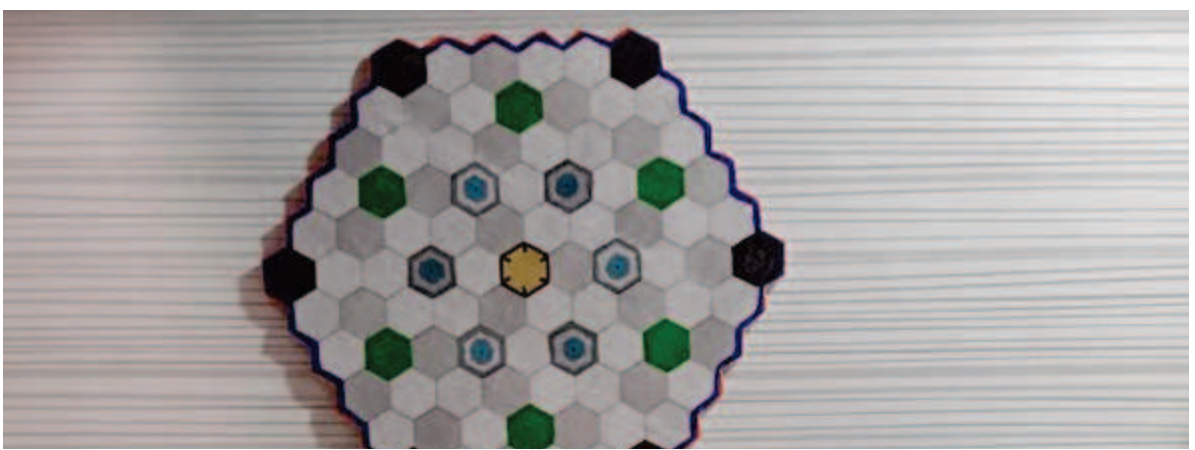
Diseño/Materiales

Como vamos a observar en las siguientes imágenes todos el juego está construido con materiales reciclados de casa. Esa era la intención desde el principio para no tener que gastar dinero en materiales.



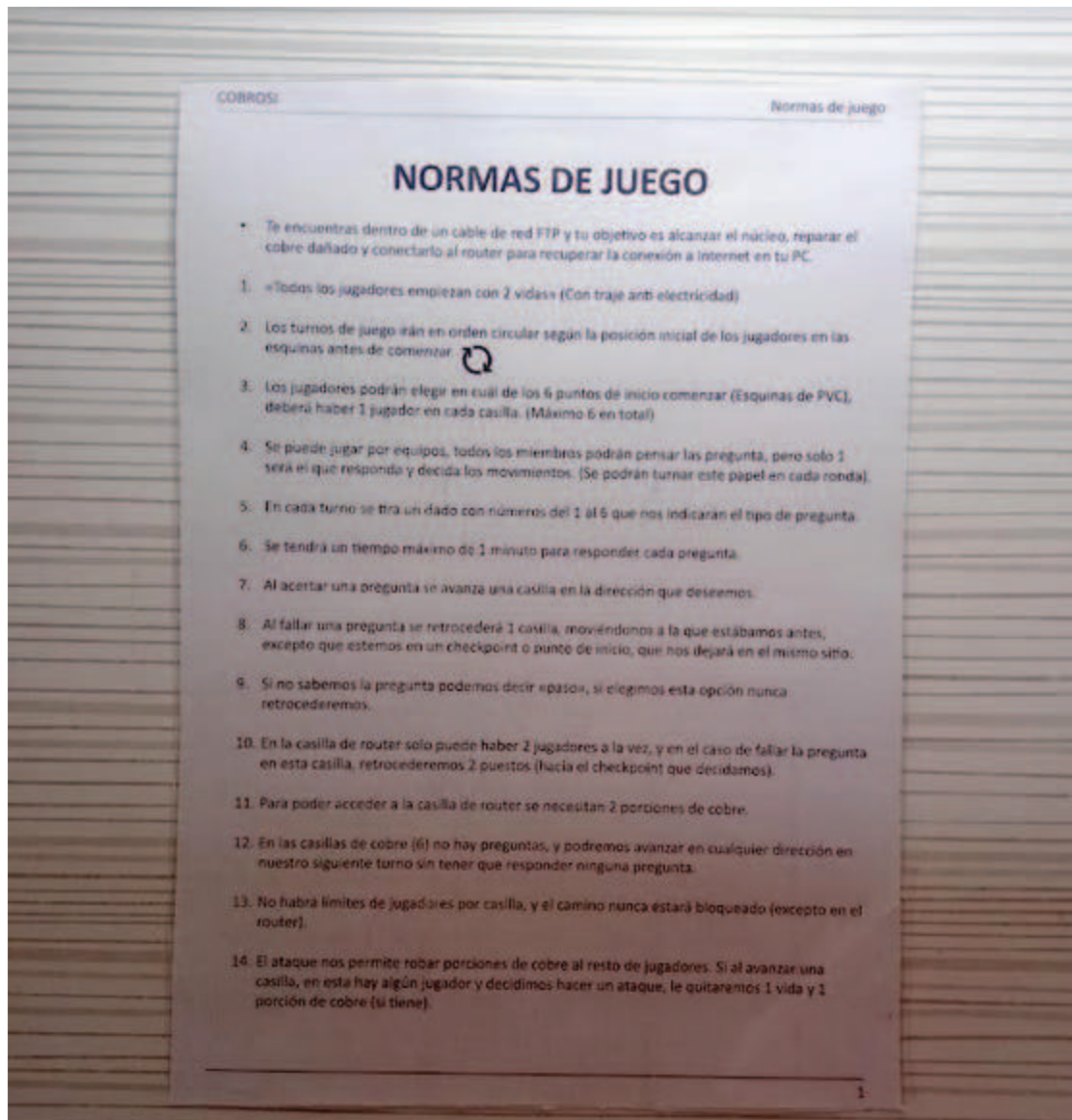


Así quedaría el juego metido en la caja.



En esta imagen se pueden ver todos los componentes del juego: Las fichas, los dados, el tablero, las cartas, etc.

Los legos son los soportes para las preguntas de las cartas.



También hemos imprimido las instrucciones.

Trabajo Cooperativo y evaluaciones:

- **Individual**
- **Grupo**
- **Proyecto**
- **Profesor**

Me ha gustado trabajar con mi grupo porque nos hemos repartido el trabajo entre todos de forma equitativa a pesar de que Guillermo ha dirigido un poco todo. Pero hemos trabajado prácticamente todos por igual.

Individualmente he trabajado bien porque al fin de al cabo ha sido fácil. Simplemente he hecho las tareas de trello y las he mandado. Pero creo que he aportado al grupo ideas y esfuerzo.

El proyecto ha sido divertido porque a pesar de que a la hora de trabajar había que escribir mucho y buscar mucha información el objetivo era original y era algo que yo al menos nunca había hecho. Por tanto el proyecto está muy bien y recomiendo que lo hagan otros cursos.

El profesor y el proyecto van de la mano ya que sin el profesor la idea del proyecto no existiría. Por tanto tengo que dar la enhorabuena al profesor ya que ha organizado la clase y ha tenido la idea correcta para “recuperar” el tiempo perdido.