

Plantilla Técnica		
I Generalidades		
Nombre Técnica	Quien quiere aprender conceptos (QQAC)	
Objetivo del Juego	Conocer y reforzar los conceptos conocidos acerca de software basado en componentes, reutilizacion de software, fabricas de software y docker	
Numero de Jugadores	1 a N Jugadores	
II Comonente educativo		
Nombre de la tematica	Software Basado en Componentes	
Proposito	Apenden conceptos sobre software basado en coponentes	
Objetivos Instruccionales	<ul style="list-style-type: none">- Conocer conceptos nuevos acerca de software basado en componentes, reutilizacion de software, fabricas de software y docker- Reforzar las tematicas conocidas sobre software basado en componentes , reutilizacion de software, fabricas de software y docker	
Conceptos Basicos de la tematica	Componentes, Reutilizacion Software, Fabricas de Software, Docker	
III Materiales		
Nombr e	Cantidad	Descripcion
Softwar e	1	Software desarrollado en nodejs con un banco de preguntas almacenado en un archivo excel dentro de la carpeta del proyecto
IV Reglas del Juego		
Nro	Descripcion	
1	Se ingresan al juego por parte de todos participantes	
2	En la pantalla de inicio se puede seleccionar en directamente ir a jugar o en leer las instrucciones del juego	
3	Si se selecciona la pantalla de instrucciones del juego aparecerán las instrucciones	
4	Si se selecciona en jugar se ira al nuevo juego	
5	El guía o docente dará la directriz para empezar a responder las preguntas	
6	El docente o el guía del juego cuando de la directriz de empezar deberá empezar un cronometro con el fin de tener en cuenta cuanto se demoran en responder correctamente las 10 preguntas los participantes	
7	Se cargará una pregunta con sus correspondientes respuestas y se tendrá 1 minuto para contestarla	
8	El jugador deberá seleccionar la respuesta indicada	

9	Si no sabe la respuesta correcta el jugador tiene 3 ayudas las cuales se pueden utilizar una única vez en la partida son 50/50, pista y 30 segundos mas
10	Si se selecciona en 50/50 se eliminarán 2 respuestas incorrectas y quedarán en pantalla la respuesta correcta y una incorrecta
11	Si se selecciona la ayuda de pista se lanzará una pista de la respuesta correcta
12	Si se selecciona la ayuda de 30 segundos se adicionarán 30 segundos más al reloj de la pregunta
13	Si responde correctamente la pregunta avanzará a la siguiente, en caso de responder incorrectamente se mostrará un mensaje diciendo que la respuesta es incorrecta y se mostraran las opciones de salir o de reiniciar el juego
14	Si se queda sin tiempo en cualquier pregunta se mostrará un mensaje diciendo que el juego ha terminado y el número de preguntas respondidas correctamente hasta ese momento
15	Cuando el jugador responda correctamente 10 preguntas aparecerá un mensaje diciendo que ha ganado que ha respondido correctamente todas las preguntas
16	Cuando el participante termine de responder correctamente las preguntas deberá preguntarle al docente o al guía el tiempo que le tomo responder correctamente todas las preguntas y anotarlo
17	Se debe comparar entre todos los participantes el tiempo para obtener al ganador del juego
V Criterio de selección del ganador	
El ganador es el que menos tiempo haya tardado en responder correctamente todas las preguntas al finalizar el juego	
VI Instalación	
1	Descargar el proyecto
2	Ingresar a la carpeta qqac
3	En una consola(terminal) ejecutada como administrador ejecutar el comando npm install
4	Una vez terminado el proceso de instalación se debe correr el proyecto con el comando npm start
5	Disfruta del juego
VII Personalización	
1	Se debe ingresar a la carpeta files que está en la ruta qqac/src/files
2	En esta se encuentra un archivo llamado preguntas.xlsx
3	Este archivo se lo puede modificar ya sea encima o modificarlo por otro nuevo con el mismo nombre
4	El archivo debe tener una cabecera con las columnas de la siguiente manera: OPCION A, OPCION B, OPCION C, OPCION D, PREGUNTA, RESPUESTA, PISTA

5	En donde se ponen en orden las 4 opciones de respuesta, la pregunta, la letra de la respuesta (a,b,c,d) y al finalizar una pista para la ayuda que se tiene en el juego
6	En caso de que se aumenten preguntas se debe ingresar en el proyecto al archivo juego.js ubicado en la ruta qqac\src\js en la linea 113 y modificar el for (let i = 2; i <=16; i++) modificándole el 16 por el numero de la fila máxima que se tiene en el archivo Excel
7	Por último, se guardan los archivos se realiza la recarga del proyecto para que se tomen las nuevas preguntas

VIII Créditos

Autor	Usuario Github	Descripción
Richard Vivas	rvosistemas	<ul style="list-style-type: none"> - Creador del proyecto inicial - Link GitHub: https://github.com/rvosistemas/millonario
Carlos José Arevalo Delgado	carlosjad	<ul style="list-style-type: none"> - Modificador del proyecto - Link GitHub: https://github.com/Carlosjad/QuienQuiereAprenderConceptos