Se trata de hacer un juego de preguntas y respuestas. Para ello tenemos las tablas siguientes

**Tabla preguntas.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabla pregunta** | |
| IdPregunta | Código entero |
| IdJuego | Código de juego, FK a la tabla juegos |
| Enunciado | Cadena de caracteres |
| Correcta | int, almacena el Id de la respuesta correcta |
| Categoría | entero FK a categorías |
| Imagen | Binario |

**Tabla respuestas.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabla respuestas** | |
| IdPregunta | Código, FK Con preguntas |
| IdRespuesta | Código entero |
| Enunciado | Enunciado de la respuesta |

**Tabla Juegos.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabla Juegos** | |
| IdJuego | Código entero, |
| Denominacion | String, nombre del juego |
| Fecha | Última actualización |

**Tabla Categorías.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tabla Categorías** | |
| IdCategoría | Código entero, |
| Denominacion | String, nombre de la categoría |
| Color | Color de la categoría |

La solución tendrá varios proyectos.

**Proyecto 1**

Es una aplicación WindowsForm que implementará un mantenimiento de preguntas, esto es:

* abrir juegos guardados y crear juegos nuevos.
* agregar borrar y modificar preguntas tanto a juegos existentes como a juegos nuevos.
* Guardar juegos tanto nuevos como modificados.

**Proyecto 2**

Será la aplicación WPF para jugar al juego de preguntas y respuestas. En primer lugar tendremos que crear una interfaz que pueda ser enlazada a una pregunta e implementar todo su comportamiento. Es decir:

* Presentar la pregunta a modo de Tarjeta. Algo así:



**¿Pregunta?**

* Respuesta 1
* Respuesta 2
* Respuesta 3
* Respuesta 4
* El enunciado de la pregunta tomará el color de la categoría correspondiente.
* Cuando el usuario elija una respuesta indicar si se ha respondido correctamente o no.
* Elegir, mediante una opción de menú, un juego existente (de entre los que se han creado con el proyecto 1).
* Hacer preguntas al azar.
* Gestionar los turnos de varios jugadores (permitir elegir entre 1,2,3 ó 4 jugadores).
* Mantener los aciertos de cada jugador y representarlos en marcadores.
* Determinar quién gana y cuando se acaba el juego.
* Permitir comenzar de nuevo.

Las especificaciones no son una relación exhaustiva, es decir, no hay que ir tachando punto por punto sino que son sugerencias de lo que el juego debería de hacer. Tanto el funcionamiento como las reglas os las tenéis que inventar e implementar.