

Alcance del proyecto

El objetivo principal del proyecto es desarrollar una versión web del juego de mesa Switcher, que consiste en un juego de estrategia por turnos de 2 a 4 jugadores, donde estos puedan conectarse y jugar en línea desde sus navegadores.

Para lograr dicho objetivo, el sistema incluirá una funcionalidad de gestión de partidas online, donde los jugadores pueden crear y unirse a partidas con un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4 jugadores. Los jugadores podrán ingresar a la plataforma sin necesidad de registrarse, por lo tanto el sistema no incluye un sistema de registro de usuario, lo cual implica que tampoco habrá un sistema de puntos o rankings. Los jugadores solamente introducen un nombre de usuario que será utilizado para identificarlos en la partida, donde posteriormente se le listarán las partidas. Una vez que una partida haya sido creada, el creador de la partida elige en qué momento iniciarla, y solo podrá hacerlo cuando se alcance la cantidad mínima requerida para el juego. Además cuando una partida finalice, la página web no se cerrará automáticamente, permitiendo que los jugadores puedan unirse a nuevas partidas.

La aplicación también contiene un sistema de chat en tiempo real para que los jugadores se puedan comunicar, aunque este chat no será persistente, esto implica que los mensajes no se van a guardar luego de que la partida termine o los jugadores abandonen la partida.

En cuanto a la mecánica del juego, se respetarán las reglas originales del Switcher, con algunas modificaciones específicas del cliente:

- Las cartas se repartirán equitativamente entre los jugadores.
- El orden de los jugadores se sorteará al inicio de cada partida.
- Las cartas figuras se reponen automáticamente al final de cada turno.
- Los movimientos que fueron aplicados sobre el tablero para formar una figura se consideran válidos y se descartan cuando la figura es utilizada (para descartar o bloquear). Es decir, cuando una carta de movimiento es usada, se descarta.

En cuanto a los requerimientos no funcionales, el proyecto se centrará en ser una aplicación web accesible desde cualquier navegador. Se priorizará que las acciones dentro del juego tengan un tiempo de respuesta rápido, para lograr una experiencia de juego fluida para los jugadores.

Anexo

Reglas oficiales del juego:

📄 [Reglamento-el-Switcher-2018.pdf](#)