



Juego palabras

El juego consiste en que cada jugador debe ingresar palabras que comiencen con la letra aleatoria que el sistema mostrará al inicio de su turno. Cada jugador tendrá un único turno de 60 segundos para pensar y escribir sus palabras. Al finalizar el tiempo, el turno pasa al siguiente jugador con una nueva letra aleatoria. El objetivo es responder el mayor número de palabras dentro del tiempo con palabras válidas que cumplan con la condición establecida. Al final del último turno se mostrará el ganador.

17 Cronograma

| Fase | Tareas | tiempo estimado | tiempo real | observaciones |
|-------------------------|--|-----------------|-------------|---------------|
| Reunión inicial | Reunión con el cliente para aterrizar la idea | 30 min | 40 min | |
| Diseño e implementación | -Crear estructura HTML básica. - Diseño de interfaz gráfica en CSS para dispositivos móviles | 1 hora | 2 horas | |

| | | | | |
|-----------------------------|---|-----------|---------|--|
| Desarrollo JS (parte 1) | - Implementar la lógica para agregar jugadores - Generar letras aleatorias y cronómetro | 1.5 horas | 4 horas | se desconoce cómo se puede generar una letra aleatoria por lo que se opta a investigar y a implementar los conocimientos para la creación de una letra aleatoria. se desconoce cómo generar un cronómetro por lo que se opta a investigar y a implementar los conocimientos para la creación de un cronómetro. |
| Desarrollo JS (parte 2) | - Validar palabras ingresadas (evitar duplicados). - Mostrar listas de palabras en total | 1.5 horas | 3 horas | se realizaron correcciones a ya que el sistema permite el ingreso de duplicados y vacíos lo que generaba un error de cálculo a la hora de decidir el ganador ya que estos duplicados y vacíos se contaban como |

| | | | | |
|------------------------|--|--------|---------|---|
| | | | | palabras válidas |
| Pruebas y correcciones | - pruebas de funcionalidad y diseño responsivo . - ajustes finales según el feedback | 1 hora | 2 horas | se realizaron pruebas y se validó que las palabras ingresadas empiezan con la letra asignada a cada jugador , también se permitió el ingreso de palabras en mayúscula |
| Entrega final | Presentación de el resultado final al cliente y retroalimentación | 40 min | 40 min | |

Plan de pruebas

1. Objetivo

Garantizar que el juego funcione correctamente, verificando que las reglas y mecánicas sean implementadas de manera efectiva y sin errores.

2. Alcance

- Pruebas de funcionalidad
- Pruebas de interfaz de usuario (UI)

2.1 Pruebas de Funcionalidad

| ID | Funcionalidad | Descripción de la Prueba | Criterios de Aceptación | Estado |
|------|------------------------|-----------------------------------|--|------------|
| F-01 | Selección de jugadores | Seleccionar entre 2 y 4 jugadores | La cantidad de jugadores debe reflejarse en pantalla correctamente | ✓ Aprobado |

| | | | | |
|------|-------------------------------|--|--|------------|
| F-02 | Generación de letra aleatoria | Se debe generar una letra aleatoria en cada turno | La letra generada debe ser aleatoria y diferente en cada turno | ✓ Aprobado |
| F-03 | Ingreso de palabras | El jugador debe poder ingresar palabras dentro del tiempo límite | Las palabras deben registrarse correctamente en el sistema | ✓ Aprobado |
| F-04 | Validación de palabras | No se deben permitir palabras duplicadas o vacías | Solo palabras válidas deben ser registradas | ✓ Aprobado |
| F-05 | Cronómetro | Cada jugador tiene 60 segundos por turno | El cronómetro debe iniciar y detenerse correctamente | ✓ Aprobado |
| F-06 | Cambio de turno | Una vez finalizado el tiempo, el turno pasa al siguiente jugador | El jugador correcto debe recibir su turno con una nueva letra | ✓ Aprobado |
| F-07 | Determinación del ganador | Al final del último turno, se debe mostrar el ganador | El jugador con más palabras válidas debe ser declarado ganador | ✓ Aprobado |

2.2 Pruebas de Interfaz de Usuario (UI)

| ID | Elemento | Descripción de la Prueba | Criterios de Aceptación | Estado |
|-------|-------------------|--|---|------------|
| UI-01 | Diseño Responsive | Verificar que la interfaz se adapte a diferentes tamaños de pantalla | La UI debe ser funcional en dispositivos móviles y PC | ✓ Aprobado |

| | | | | |
|-------|-------------------|---|---|------------|
| UI-02 | Botones | Probar que los botones respondan correctamente a las acciones | Todos los botones deben ser clickeables y funcionales | ✅ Aprobado |
| UI-03 | Lista de palabras | Verificar que las palabras ingresadas se muestren correctamente | Las palabras deben mostrarse sin errores ni solapamientos | ✅ Aprobado |

3. Criterios de Aceptación y Finalización

El juego será considerado **apto para entrega** cuando:

- ✅ Todas las pruebas funcionales sean exitosas.
- ✅ La UI sea completamente responsive y sin errores visuales.
- ✅ No haya errores críticos en la consola del navegador.
- ✅ Se haya validado el rendimiento y la estabilidad del cronómetro.
- ✅ Se haya realizado al menos **una ronda completa del juego** sin fallos.

▼ 🚀 Despliegue



Vercel: <https://juego-palabras.vercel.app/>

Github: <https://github.com/Eusebio-suarez/juegoPalabras.git>