**Scandalize**

**Descripción**

Scandalize es un juego multijugador, de hasta 4 participantes, por turnos. En el primer turno cada participante elije una casilla en el tablero en secreto en el que ellos u otros participantes no deben hacer *click* en los demás turnos, si no pierden. El último jugador vivo gana. La aplicación permite registrar usuarios, crear partidas, invitar a otros jugadores a participar y unirse a partidas, y configurar los juegos, y guardar su estado para finalizarlas luego.

**Requerimientos Funcionales**

1. Módulo de usuario:
   1. Registro de sesión: los usuarios deben poder registrarse en Scandalize, con un nombre de usuario y correo únicos y contraseña segura.
   2. Inicio de sesión: los usuarios deben poder iniciar sesión para acceder a los servicios de Scandalize.
   3. Perfil: los usuarios pueden ver su nombre de usuario, partidas jugadas en total y victorias.
   4. Eliminar cuenta: los usuarios pueden borrar su cuenta junto con toda su información.
   5. Modificar cuenta: los usuarios pueden actualizar su información.
2. Módulo de amigos:
   1. Agregar amigos: el usuario registrado puede enviar solicitudes por medio del nombre de usuario.
   2. El sistema debe permitir a los usuarios ver las solicitudes de amistad, y poder aceptarlas y rechazarlas
3. Módulo de partidas:
   1. Crear partidas: los usuarios registrados pueden crear partidas, eligiendo el número de jugadores y el tamaño del tablero.
   2. Invitar jugadores: Scandalize debe poder generar un código único por partida para que otros jugadores puedan unirse a la partida o agregarlos desde la lista de amigos.
   3. Ver tablero actualizado en tiempo real
   4. Primera ronda: cada jugador elije un casillero en secreto en el tablero como bomba.
   5. Rondas y turnos: por turnos, elegidos al azar que se mantiene a lo largo de la partida, cada jugador elige un casillero. Este casillero queda marcado y visible por los demás jugadores y no puede volver a ser elegido.
   6. Condición de derrota: si se elige un casillero marcado como bomba, se pierde automáticamente, queda registrado cuantas rondas sobrevivió.
   7. Condición de victoria: los demás jugadores perdieron.
   8. Abandonar partida: los jugadores que no sean anfitriones pueden salirse de la partida, reestableciendo los casilleros que marcaron y eliminando la bomba que eligió. Si el anfitrión es el que abandona la partida, esta se borra.
   9. Reanudar partida: el anfitrión puede guardar la partida para reanudarla luego.
   10. Petición de reanudación: los jugadores que no sean anfitriones pueden pedirle al anfitrión que guarde la partida, al anfitrión solo le saltará un mensaje del pedido.

**Tecnologías**

1. React con gestión de estado avanzada
   1. TansStack Query
2. API REST con Express.js
3. SQLite
4. Header para la autenticación
5. Git con Workflows colaborativo

**DER**

1. Entidades
   1. Usuario
      * Id\_usuario
      * Nombre
      * Correo
      * Contraseña
      * Partidas jugadas
      * Victorias
   2. Amistad
      * Id\_amistad
      * Id\_usuario
      * Id\_usuario
      * Estado
   3. Jugador
      * Id\_jugador
      * Id\_partida
      * Id\_usuario
      * Estado
      * Rondas\_sobrevividas
   4. Partida
      * Id\_partida
      * Estado
      * Id\_usuario (anfitrión)
      * Número\_filas
      * Número\_columnas
      * Fecha creación
      * Ronda
      * Turno\_Actual (id del jugador)
   5. Casilla
      * Id\_casilla
      * Id\_partida
      * X
      * Y
      * Seleccionado (boolean)
   6. Bomba
      * Id\_bomba
      * Id\_jugador
      * Id\_tablero
      * X
      * Y