1. Lista de Integrantes:

• Luisa Fernanda Quintero Fernández A00352189

2. Enunciado del proyecto:

Ruleta de canciones.

La pandemia por el Covid-19 ha hecho que todas las personas deban de estar encerradas en sus casas, lo cual ha llegado a ser una molestia para las personas al no encontrar que más hacer y por ende, el encierro comienza a afectarles; a raíz de este problema se ha querido realizar un juego para ayudar a las personas a divertirse y distraerse un poco de toda la preocupación, estrés o miedo frente a esta situación.

El juego consiste en una ruleta de canciones, la cual se puede jugar en grupos de 3 o más personas o de forma individual, donde cuando la ruleta gire caerá en alguna canción de forma aleatoria y se reproducirá y la primera persona que adivine la canción gana, el usuario puede configurar la cantidad de rondas que se harán por partida.

Cada persona que vaya a jugar debe estar registrada con su nombre, apodo y género.

Además, se está en la capacidad de escoger como va funcionar la ruleta, si van a ir las canciones por orden alfabético, de manera aleatoria o solo canciones de algún cantante en específico.

Al inicio del juego, solo estarán desbloqueadas unas pocas canciones, por lo que para que la persona pueda acceder a más canciones dentro del juego, deberá superar algún minijuego para obtener puntos para después canjearlos por la canción deseada.

3. Requerimientos funcionales:

R1: Registrar a un nuevo jugador, el cual tiene nombre, apodo y género. Este usuario queda registrado dentro del sistema por lo cual después no deberá de volver a ingresar todos sus datos, el apodo debe de ser único, no esta permitido que varias personas tengan el mismo apodo.

R2: Girar la ruleta, el usuario tendrá un botón en el cual al hacer clic la ruleta comience a girar y de acuerdo con esto saldrá una canción y seguido de esto, la canción se quitará de la ruleta.

R3: Seleccionar canciones, el jugador tendrá la opción de configurar la ruleta. Este puede configurarlo de acuerdo con que las canciones salgan en modo aleatorio, salgan de forma ordenada alfabéticamente o si bien, que aparezcan canciones solamente de un artista en específico.

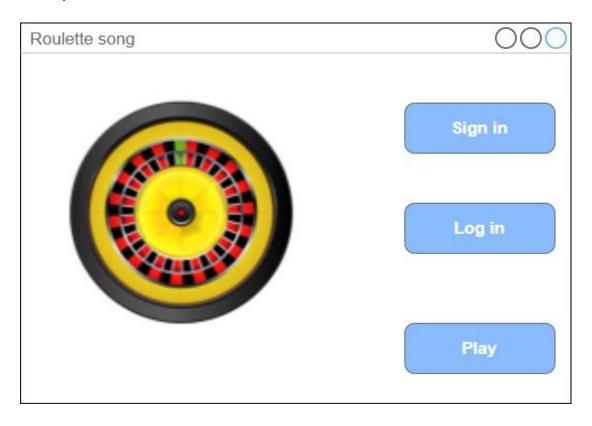
R4: Seleccionar modo de juego, la aplicación tendrá la opción de que la persona pueda jugar la ruleta de manera individual o pueda jugarlo en grupos, estos grupos deben ser de mínimo 3 personas para que se pueda iniciar la partida.

R5: Desbloquear canciones, para desbloquear canciones hay un modo de juego dentro de la aplicación en donde al superar cada nivel recibe puntos los cuales se van acumulando, cada canción tiene una cantidad de puntos determinado, necesarios para poder desbloquearlos, cuando la persona obtiene la cantidad de puntos necesarios y desbloquea una canción, esta se añade a la lista disponible para usar en la ruleta.

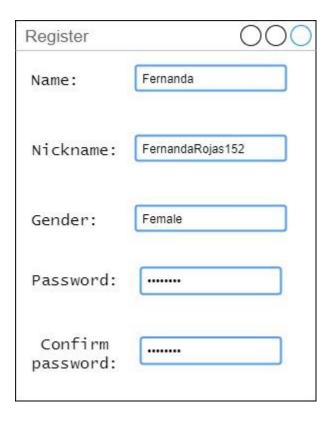
4. Justificación:

Este proyecto es un proyecto el cual no requiere demasiadas personas para hacer que pueda funcionar ya que consta de actividades relativamente sencillas o pequeñas, tal como hacer un pequeño minijuego para la compra de canciones o el juego en sí de girar la ruleta. Aun así, va a implementar lo aprendido en el semestre y abarcar e implementar todos los temas vistos.

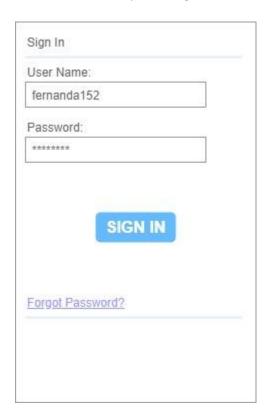
5. Mockups:



Esta va a ser la pantalla principal, donde se podrá registrar, ingresar la cuenta y empezar a jugar.



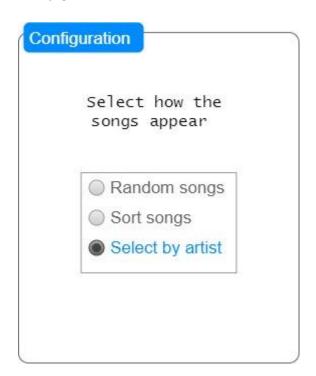
En esta ventana se puede registrar a un nuevo usuario para que pueda jugar en la ruleta.



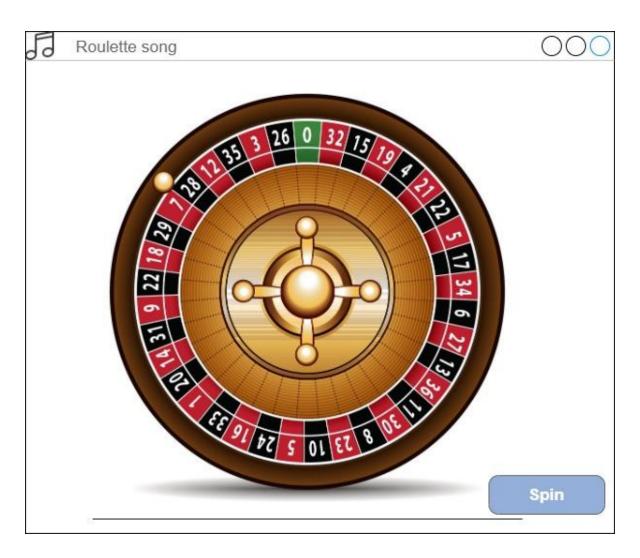
Ingresa el usuario previamente registrado para que pueda acceder al juego



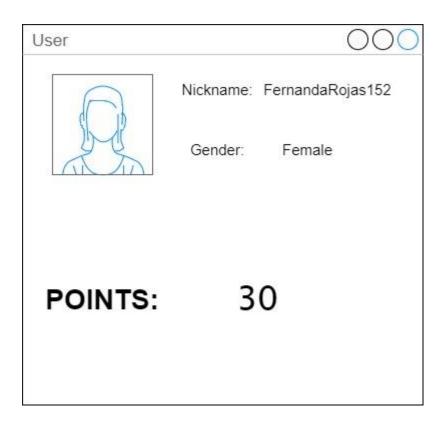
Al hacer clic en jugar, saldrá la ventana en la que da la opción de jugar solo o en multijugador.



Aquí se puede configurar el tipo de canciones y en que orden van a aparecer.



Aquí va a estar la ruleta, junto con el botón de girar para cada turno.



El usuario también puede ver su perfil y verificar sus datos junto con la cantidad de puntos disponibles para canjear por canciones.