# SALA DE JUEGOS

## SPRINT 1

1. ~~Armado del proyecto~~
2. ~~Subido a Firebase~~
3. ~~Componente de Login~~
4. ~~Componente de Home~~
5. ~~Componente de ‘Quien Soy’~~
   1. ~~Datos personales del alumno~~
   2. ~~Imagen del alumno~~
   3. ~~Explicación del juego propio~~
6. ~~Favicon~~

## SPRINT 2

1. ~~Componente Home~~
   1. ~~Tiene que ser el componente principal~~
   2. ~~Tiene acceso a los diferentes juegos~~
      1. ~~Tiene que rutear a cada juego~~
      2. ~~Solo accede a los juegos si esta logeado~~
   3. ~~Tiene acceso a los diferentes listados~~
   4. ~~Verificar si el usuario esta logeado~~
      1. ~~Si esta logeado:~~
         1. ~~Mostrar información del mismo~~
         2. ~~Mostrar botón de logout~~
         3. ~~No mostrar botón de registro~~
         4. ~~No mostrar botón de login~~
      2. ~~Si no está logeado:~~
         1. ~~Mostar botón de registro~~
         2. ~~Mostrar botón de login~~
         3. ~~No mostrar información de usuario~~
         4. ~~No mostrar botón de logout~~
2. ~~Componente Login~~
   1. ~~Tiene que tener la validación del usuario contra Supabase~~
   2. ~~Registrar el log de ese usuario en Supabase~~
      1. ~~En caso de login exitoso:~~
         1. ~~Registrar usuario~~
         2. ~~Registrar fecha de ingreso~~
         3. ~~Debe rutear al Home~~
   3. ~~Debe tener botones de acceso rápido~~
      1. ~~Estos botones tienen que completar los campos de email y contraseña con un usuario valido~~
      2. ~~Al presionar ‘Ingresar’, acceda al Home~~
3. ~~Componente Registro~~
   1. ~~Tiene que generar un nuevo usuario~~
   2. ~~Al registrar un nuevo usuario, redirigir al home, logeandolo automáticamente~~
   3. ~~Emitir mensaje si el usuario ya se encuentra registrado~~
      1. ~~No usar alert~~
   4. ~~Mostrar mensajes de error en español~~

## SPRINT 3

1. ~~Incorporar el chat~~
   1. ~~Solamente usuarios logeados podrán acceder al chat~~
   2. ~~Debemos marcar el usuario y hora que envió el mensaje~~
   3. ~~Debe actualizarse en Real Time~~
2. ~~Incorporar módulos y loadchiildren~~
3. ~~Incorporar juegos~~
   1. ~~Ahorcado~~
      1. ~~No se deben ingresar datos del teclado~~
      2. ~~Utilizar botones para el ingreso de letras~~
   2. ~~Mayor o menor~~
      1. ~~Desde un mazo de carta se va a preguntar si la siguiente es mayor o menor~~
      2. ~~El jugador sumara un punto ante cada carta que adivine~~
      3. ~~Si la carta es igual no debe quitar puntos~~

## SPRINT 4

1. ~~Agregar el juego Preguntados~~
   1. ~~Obtener imágenes de una API~~
   2. ~~Realizar llamado a la API desde un servicio~~
   3. ~~Dar al jugador opciones de elección~~
   4. ~~No ingresar datos por teclado~~
   5. ~~Mostrar pantallas distintas al ganar o perder~~
2. ~~Agregar Juego Propio~~
   1. ~~Modificar tablero de resultado al ganar~~
      1. ~~Tiene que cuadrar en el container~~

## SPRINT 5

1. ~~Incorporar listado de resultados~~
   1. ~~Al finalizar cada juego se debe guardar registro del resultado~~
   2. ~~Guardar datos del usuario~~
      1. ~~Fecha~~
      2. ~~Puntaje~~
      3. ~~Etc.~~
2. ~~Incorporar una encuesta~~
   1. ~~Debe pedir los siguientes datos:~~
      1. ~~Nombre~~
      2. ~~Apellido~~
      3. ~~Edad~~
         1. ~~Validar que sean mayores a 18 y menores a 99~~
      4. ~~Número de teléfono~~
         1. ~~Validar que sean solo números y no más de 10 caracteres~~
   2. ~~Mínimo 3 preguntas~~
      1. ~~Utilizar distintos controles (Textbox, checkbox, radiobutton, etc.).~~
      2. ~~No se pueden repetir~~
   3. ~~Tiene que contar con validadores~~
   4. ~~Todos los campos son requeridos~~
   5. ~~Guardar las respuestas en Supabase identificando el usuario~~