

E.T. Nº 36
ALMIRANTE GUILLERMO BROWN

Proyecto Informático II

Anteproyecto – Guerling

Año: 5º

División: 3º

Turno: Mañana

Grupo Nº:

Autores:

Babio, Thomas
 Daino, Ignacio
 Fresco, Lautaro
 Mel, Franco

Docente: Marazzi, Federico

Fecha de entrega: 08/06/2023

Observaciones:

Índice	
Introducción	3
Problema a resolver	3
Solución propuesta	4
Desafíos	4
Funcionamiento del proyecto	4
Alcance y requisitos	5
Diagrama en bloques	6
Ideas a futuro	6

Introducción

Nuestro proyecto se llama Guerling, una mezcla entre las palabras Guessing and learning, esto debido a que es una experiencia didáctica que detallamos a continuación.

Guerling es un juego web para el que utilizaremos HTML, CSS y Javascript. Consiste en hileras en las que tendremos que completar con palabras, con un color verde se indicará que la letra que hayamos puesto se encuentra en la palabra en esa misma posición, en caso de rellenarse el espacio con un color naranja esto significa que la letra se encuentra en la palabra, mas no en esa posición. Y finalmente en caso de que la letra no esté en la palabra, ese espacio quedará en un tono gris.

La inspiración para nuestro proyecto es un juego con la misma mecánica llamado Wordle en el que tienes que adivinar palabras de un tema aleatorio, sin embargo quisimos que el nuestro fuera didáctico, para conseguir esto pensamos en dividir las palabras según materias de la escuela o temas de interés para la gente que desea aprender algo (hardware, software, matemáticas, historia, etc).

Problema a resolver

Los problemas a resolver que plantea nuestro proyecto es la poca práctica diaria que tienen las personas a la hora de escribir, pensar y analizar las palabras. También buscamos solucionar el aburrimiento que muchas veces se genera al probar un juego didáctico, esto ya que, los juegos didácticos muchas veces se vuelven aburridos y repetitivos, nosotros vinimos a innovar con nuestro sistema de adivinanza con pistas y temáticas. Buscamos reducir este porcentaje de analfabetismo, eliminar el aburrimiento y ejercitar el cerebro.

Solución propuesta

Crearemos un juego web, utilizando los lenguajes de programación html, css y javascript sumado a unas bases de datos. En este juego las personas podrán aprender nuevas palabras, entretenerse, ejercitar su cerebro y mejorar la ortografía. Todo esto gracias a Guerling, un juego de mecánica simple con interfaces simples al alcance de uso de cualquier persona y cualquier tipo de público.

Desafíos

El principal desafío al que nos enfrentamos es al desarrollo de una página web con acceso a una base de datos, ya que ninguno de estos conceptos fue visto por ninguno de los integrantes previamente (y mucho menos combinados): esto significa que deberemos ir aprendiendo sobre la marcha aprovechandonos de nuestro entendimiento en otros lenguajes de programación en conjunto con los conocimientos que vayamos adquiriendo a lo largo del año en las materias de programación y base de datos respectivamente,

Funcionamiento del proyecto

Nuestra página inicia con una interfaz que nos permitirá seleccionar la categoría o temática que caracteriza las palabras que debemos adivinar.

Al hacer click en la categoría elegida, lo primero que veremos es una matriz vacía de un tamaño variable según la extensión de la palabra almacenada en la base de datos. El usuario tiene a su disposición un sistema de ayuda del cual se desprenden pistas que le ayudarán a la hora de adivinar. Cada palabra tiene asociada en la base de datos una pista y una definición, esta última será presentada al final de la ronda en forma de mensaje que brindará información acerca del significado de la palabra.

Muestra Gráfica del funcionamiento:

Intento 1

G	E	O	L	O	G	I	A
---	---	---	---	---	---	---	---

Intento 2

G	U	E	R	L	I	N	G
---	---	---	---	---	---	---	---



Se colocó correctamente la letra



La letra se encuentra en la palabra pero no en esa posición

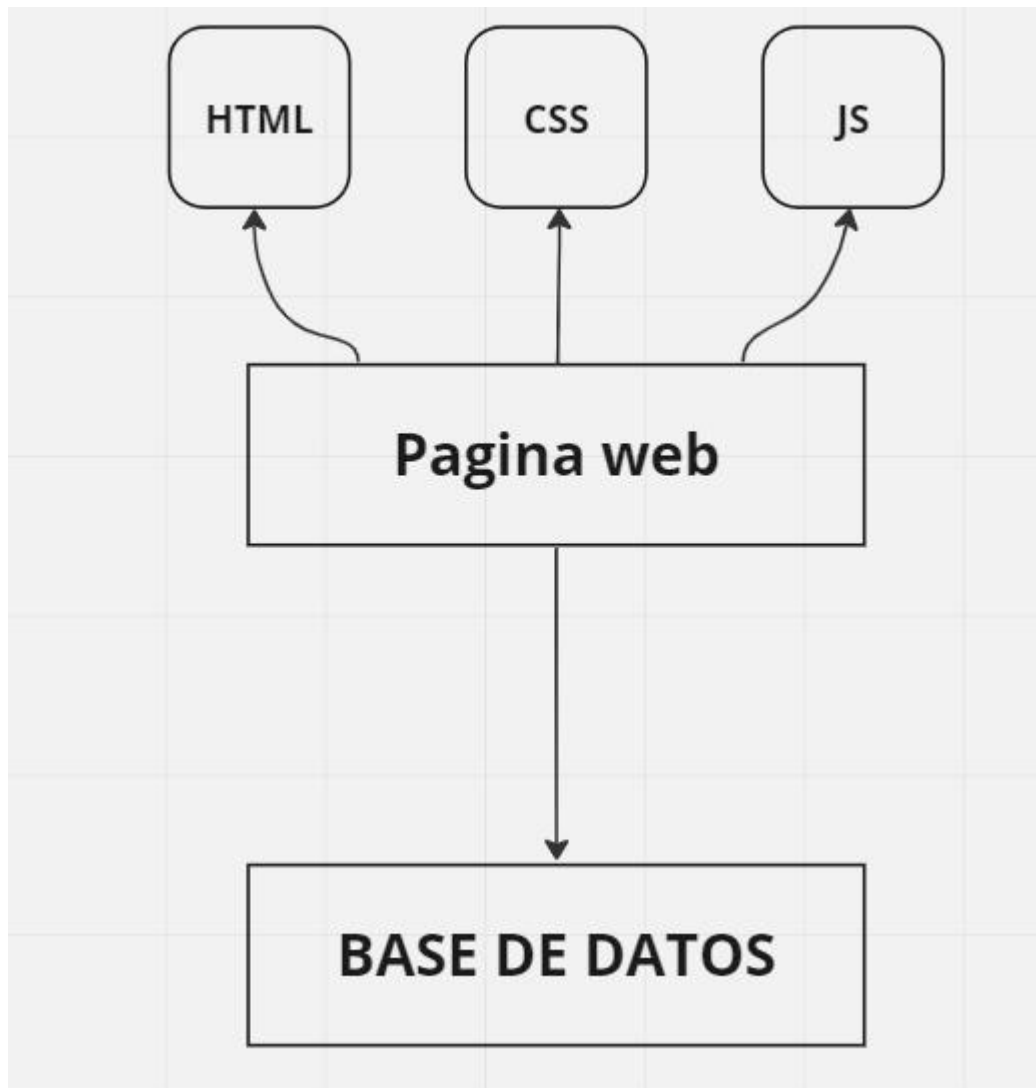


La letra no se encuentra en la palabra

Alcance y requisitos

- El juego ofrecerá una palabra aleatoria a adivinar por cada ronda.
- Debe de ser intuitivo, simple y fácil de jugar.
- Debe de poseer una interfaz simple para así poder seleccionar el tema principal de interés de la palabra próxima a adivinar.
- Brindaremos una breve definición de la palabra al finalizar el juego.
- Poseerá un sistema de pistas.

Diagrama en bloques



Ideas a futuro

- El sistema de pistas podría tener en el futuro un tipo de penalización que conste de un límite de pistas diarias, que al ser rebasado penaliza al jugador con un bloqueo diario de rondas jugables.
- Un sistema de puntuaciones competitivas entre usuarios; para cada categoría o para todas.
- Un modo de juego que tenga un límite de tiempo, de esta forma se añadirá dinamismo e intensidad a la experiencia de juego.