

Entrega0

Sobre la entrega

Deberán entregar un documento pdf (nada de código aún) con:

- ☒ Las características básicas del juego que implementará, incluyendo la definición del objetivo de su juego, lo que hará. Por ejemplo “Este es un juego de estrategia de gestión de recursos que permitirá, a un máximo de 4 jugadores...”
- ☒ El comportamiento de su aplicación de manera detallada, describiendo las funcionalidades que se le presentarán a los **diversos tipos usuarios** (casos de uso) y lo que debe realizar el usuario para interactuar y obtener los resultados esperados (comprometidos) de su funcionalidad en específico. Es decir, todos los aspectos de interacción para todos los tipos de usuario. Debe detallarse el “viaje del usuario” desde que se conecta (y también como se registra), ingresa sus credenciales, interactúa (O sea, cómo se juega, turnos, partidas, etc.) y concluye su uso (como termina el juego)
- ☒ Las reglas que gestionará el servidor para tratar cada interacción (descripción de la mecánica de las reglas, *nada de programación*) Por ejemplo: **Regla-n-ésima:** “Cada vez que el jugador caiga en una casilla no explorada por él, el servidor la podrá asignar al jugador que la descubrió siempre y cuando no tenga un dueño previo. Si tiene dueño previo el jugador podrá decidir si ataca al dueño original de la casilla recién descubierta o no”.
- ☒ Un primer borrador de su protocolo de comunicación. Esto es, una definición del objeto y la información se debe mandar para que el servidor procese la jugada Por ejemplo: Cada movimiento que haga un jugador enviará al servidor una tupla con: (id del jugador, casilla a la que se movió, listado de acciones que realizó)
- ☒ El diseño de la página “landing page”, esta es la página de inicio (el index.html) que se llega por defecto cuando se va a la dirección WEB de su aplicación. Este tipo de páginas tienen típicamente un “acerca de...”, las reglas de operación o juego, y otra información de carácter general. **¡Apliquen imaginación y entreguen contenido original!**
- ☐ Deberán considerar el comportamiento para un usuario registrado y para otro no registrado. Por ejemplo, un usuario no registrado sólo podrá ver cómo está el resultado/avance de una partida que esté catalogada como pública.

Un usuario no registrado puede ver las miniaturas de partidas que sean creadas como públicas pero no puede observar ni intervenir en el juego, tampoco interactuar con los usuarios que están jugando, para esto deberá registrarse e iniciar sesión. El usuario registrado con la sesión iniciada tiene la capacidad de crear una partida del juego nueva e ingresar a observar las partidas que sean creadas como públicas pero no puede intervenir en el juego, sin embargo puede solicitar unirse a una partida si esta aun no comienza.

- ☐ Para los usuarios registrados deberán considerar **varios perfiles y roles diferentes**, por ejemplo usuario administrador, usuario jugador y los comportamientos entre los usuarios registrados, por ejemplo, un usuario que sea el dueño de un juego es distinto de otro que ha sido invitado a participar.

Un usuario registrado puede crear una partida y ser el administrador de esta, donde puede invitar a otros usuarios a participar y aceptar solicitudes de usuarios que se quieran unir a su partida. Dentro de la partida el administrador de esta tiene la capacidad de interrumpir el juego en cualquier momento para finalizarlo.

El usuario que no es administrador de la partida puede solo solicitar unirse a alguna partida ya creada posteriormente o ser invitado a participar de esta.

- ☒ ~~Un mockup para el registro de un usuario (¿tendrá un avatar?, ¿logo? ¿Qué datos pedirán?, etc.)~~
- ☒ ~~El registro para comenzar o integrarse a un juego. En este caso la lógica que seguirá el registro de usuario/jugador a un juego en particular (no es el registro de un usuario como "persona" en el sitio) y el saber cómo se unirán a otros participantes ¿cómo se "juntan" varios usuario para el uso de la aplicación? ¿Hay algún timeout?~~
- ☐ La navegación (es decir la interacción con la pantalla de usuario en el browser) ¿Selección de menús? ¿Drag and drop? ¿combinaciones de lo anterior? ¿Hot-keys? (teclas especiales que al presionarlas hacen algo). En este caso se requiere un mock-up (es decir, pantallas dibujadas a modo de borrador, utilizando para ello un programa gratuito que les permita hacer mock-ups, incluso puede ser en una ppt que grafique el uso de la pantalla). Junto al mockup se requiere, por supuesto, explicaciones y descripciones de las pantallas.
- ☐ La interfaz de usuario permite visualizar los tableros, gráficos y/o mapas correspondientes que usted defina.
- ☐ Mock-ups y explicación de los mismos para los tableros de control, por ejemplo en el juego ¿habrá marcación de puntaje? ¿Habrà información pública (para todos los participantes) y privada (para un grupo o un sólo participante?). Por ejemplo, en un juego de cartas, yo puedo ver las que están en la mesa pero nadie puede ver "mi mano".
- ☐ Descripción preliminar de los objetos y/o instancias que intervendrán (por ejemplo en un juego de aventuras, los tipos de personajes, las características de los personajes, el modelo de objetos asociado a ello, herencias posibles, diferentes tipos de armas, o de "encantamientos", niveles que puede obtener cada personaje, etc.)
- ☐ Deberán incluir eventos "fortuitos" o aleatorios que afecten la jugada, por ejemplo "cartas de destino" o lanzamiento de dados o casillas "sorpresa", etc.



IIC2513 Tecnologías y Aplicaciones Web

Prof. Hernán Cabrera

Entrega 0

Integrantes:

Asael Jalocha

Xaviera Jorquera

Matilde Galarce

Fecha de Entrega:

Viernes 27 de Septiembre

Estructura del juego

Tema: El juego es policial y gira en torno a resolver un asesinato. Habrá un impostor (o asesino) que los jugadores deberán descubrir.

Objetivo del juego: Los jugadores tendrán que reunir pistas e intentar resolver el crimen, pero el impostor intentará desviar la atención para que no lo descubran.

Número de jugadores: 6 a 10 jugadores.

Duración: Variable, con rondas divididas en turnos donde los jugadores pueden moverse, usar sus habilidades, descubrir pistas o acusar a alguien.

Componentes y sus reglas:

- **Tablero:**
 - Representa el lugar del crimen, en este caso, un hospital, con diferentes habitaciones donde los jugadores pueden moverse para encontrar pistas.
 - Es cuadriculado, de tal manera que se necesite cierta cantidad de celdas para ir de habitación en habitación.
 - El centro de este es la sala de control donde empiezan todos los jugadores y deben hacer llegar las diferentes pistas y tareas.
- **Cartas de roles:** Los jugadores tendrán roles secretos (detective, impostor, inocente), donde cada uno tiene una habilidad especial que tiene un costo asociado al momento de ser utilizadas.
 - Cada jugador recibe una carta que indica su rol de forma secreta.
 - Los roles son distribuidos al azar al inicio de cada partida.
 - Cada rol tendrá habilidades y cargos especiales:
 - **Detective:** Podrá sacrificar un turno por verificar si una pista es falsa o verdadera. Tiene la habilidad de interrogar a alguien, es decir, robarle una carta tipo item. Cuando lo estime conveniente, puede solicitar la apertura del sobre con información de un informante, esto provocará que los inocentes deban votar sobre si esto se hace o no.
 - **Impostor:** Puede plantar pistas falsas para confundir a los otros jugadores y eliminar pistas. Puede ocultarse en una pieza y matar a la siguiente persona que entre (solo lo puede realizar una vez). Puede llevar cartas de tareas falsas al centro del mapa (sala de control). Tiene acceso a las acusaciones de los inocentes para así manipular el juego como lo estime conveniente.

- **Inocentes:** Encargados de buscar y recolectar pistas y cartas de tareas para luego llevarlos al centro del tablero. Existe una pista de un “informante” que es solicitada para abrir por parte del detective cuando lo estime conveniente y los inocentes deben invertir parte de sus fondos propios para abrir esta y conocer la pista. (esta es siempre verdadera). Además, pueden espiar las notas del detective por 5 segundos, por lo que, este debe ser bastante cuidadoso con sus notas.
- Habilidades en común:
 - Todos pueden acusar a alguien una sola vez, si cuando lo hacen es incorrecto, los demás jugadores, a excepción de impostor, no sabrán su elección pero el jugador puede seguir jugando normalmente. En el caso del detective, si o si debe esperar a que todos los inocentes hayan acusado a alguien y ahí recién podrá acusar una sola vez. Si no sabe quién es, el asesino gana.
- **Fichas o miniaturas para representar a los jugadores en el tablero (avatares):**
 - Un jugador puede ser físicamente un policía, doctor, paciente, etc. y, dependiendo de lo que elija va a tener un objeto distintivo o asociado a él que hace que las pistas tomen sentido y apunten a una persona en específico.
 - El avatar es solo lo físico, ya que puedo tener avatar de policía pero igual tener un rol de impostor/asesino.
- **Cartas de pistas:**
 - Cartas que contienen información relevante o irrelevante (pistas falsas) colocadas inicialmente al azar o plantadas por el impostor que ayuden a los jugadores a acercarse a la verdad o a confundirlos.
 - Ejemplo de cartas: “Huella de ____ encontrada”, “Estetoscopio ensangrentado”
- **Cartas de ítems personales:**
 - Son las cartas de ítems que están relacionados a cada avatar y sirven para saber si una pista es verdadera o falsa.
 - Ejemplo: Si yo tengo la carta del ítem de estetoscopio y descubren en una pista que hay un estetoscopio ensangrentado, sé que es una pista falsa porque yo tengo esa carta de ítem.
- **Cartas de tareas:**
 - Los inocentes deben recolectar y llevar al centro del tablero una cantidad específica de tareas válidas. Por ejemplo, siendo asesino, yo puedo llevar tareas falsas que no contarán pero el resto de jugadores no lo sabrá.
 - Los jugadores solo pueden transportar una a la vez. Si quieren transportar otra, deben dejarla en el centro de control de acuerdo a las reglas de transporte de pistas/tareas.

- **Libreta para cada jugador para ir anotando las pistas:**
 - Lugar donde siempre podrán tomar nota de lo que observan o les parece relevante anotar, como las pistas, etc.
- **Dados**
- **Wallet:**
 - Cada jugador tendrá un dinero inicial que debe gestionar a lo largo de la partida para poder cumplir con su rol y utilizar sus habilidades asociadas.

Mecánicas del juego

Turnos:

- Cada turno, los jugadores deben lanzar los dados y realizan una acción (moverse a una habitación, recoger una pista, acusar a alguien, utilizar su habilidad, etc.). Si recogen una pista o utilizan una habilidad no pueden moverse y es el turno del siguiente jugador. Por lo tanto, en su turno pueden usar una habilidad, moverse, recoger una pista/tarea o acusar a alguien.

Fases del juego:

1. **Fase de investigación/tareas:** Los jugadores se mueven por el tablero, sacan cartas de pistas para reunir información y deben ser capaces de llevarlas al centro del tablero (centro de control) para que se den a conocer estas pistas al resto de jugadores. Igualmente se repite la dinámica para las cartas de tareas.
2. **Fase de habilidades:** Pueden utilizar sus habilidades correspondientes a su rol.
3. **Fase de acusar:** Cuando los jugadores inocentes acusan a alguien, cuando sea el turno del impostor este podrá ver a quién acusó.

Condiciones de victoria:

- Para los jugadores inocentes: Ganan si descubren la identidad del impostor o si llevan todas las tareas al centro de control.
- Para el asesino/impostor: Gana si permanece sin ser descubierto hasta el final del juego.

Reglas de transporte y revelación de pistas/tareas:

- Las pistas/tareas solo se pueden ubicar en las habitaciones.
- Cuando un jugador llegue a una habitación y se encuentre con una pista/tarea, debe esperar al siguiente turno para decidir si recogerla o no. En caso de que la recoja, debe esperar otro turno para comenzar a moverse, si lo decide, al centro del tablero.
- Una vez llegue al centro, debe anunciar que llegó con una pista y esperar a que todos los demás jugadores lleguen al centro para revelarla.

Desarrollo del juego

1. Inicio del juego:

- Cada jugador recibe su rol en secreto junto con la selección de su avatar, el cual NO SE PUEDE REPETIR. Se hace una ronda donde se tiran los dados para decidir el orden en el que elegirán los avatares de cada uno.
- El tablero se ubica en el centro y se colocan las cartas de pistas verdaderas en las habitaciones, junto con las de tareas.
- El asesino debe ubicar las pistas falsas en las habitaciones. La idea es que estén distribuidas de manera que 40% de las pistas sean falsas y 60% verdaderas. Colocar estas es totalmente gratis para el impostor y puede luego colocar más usando su habilidad, con su respectivo valor asociado. La cantidad base de pistas es de 3 y a esto se le suma la cantidad de jugadores dividido en 2 para obtener la cantidad total que se reparten al inicio del juego.
- Todos los jugadores parten del centro de control (centro del tablero).
- Se le entrega una carta ítem a cada jugador.

2. Desarrollo del juego:

- Los jugadores toman turnos de manera secuencial.
- La idea es que todos colaboren moviéndose por el tablero para recolectar cartas, ya sean pistas o tareas, que luego deben llevar al centro de nuevo para que se den a conocer a los demás jugadores.
- Cada jugador es capaz de descartar y anotar las pistas que considera que son reales/falsas en base a sus suposiciones e información previa.

3. Fin del juego

- Transcurridas las fases mencionadas, el juego termina cuando se cumple alguna de las condiciones para ganar, ya sea del impostor o de los inocentes.

Reglas del servidor

1. Regla de movimiento de casillas:

- Cada vez que un jugador tire los dados y seleccione la casilla o habitación a la que quiere moverse, el servidor validará que está a una distancia menor o igual a la que muestran los dados y, si está vacía, el servidor la asignará al jugador que la descubrió. Si ya tiene un dueño, o se ubica fuera del rango de movimiento, el servidor no la asigna al jugador, devuelve la razón de esto y el jugador se mantiene donde estaba antes.

2. Regla de uso de habilidades:

- Al iniciar su turno, un jugador debe lanzar los dados para determinar cuántas casillas puede mover. Si el jugador decide no moverse y utilizar una habilidad,

el servidor verifica que cuente con los fondos (wallet) necesarios para costear esa habilidad en específico. En caso de que sí le alcance, el servidor descuenta los fondos del jugador, en caso contrario, no efectúa cambios y devuelve la causa de la no asignación.

3. Regla de recolección de pistas/tareas:

- Un jugador solo podrá recoger una carta de pista/tarea por turno, siempre y cuando esté en la misma habitación que esta. Cuando realice la solicitud de recolección de pista o tarea, el servidor se encargará de validar que cumpla con las condiciones antes mencionadas y devolverá el éxito o la razón del fracaso. En caso de éxito, asigna la carta al jugador.
- Un jugador solo puede transportar una carta extra a la vez, por lo que el servidor debe siempre estar validando esto. En el caso de que se solicite recoger una más y no se pueda realizar la acción, el servidor retorna el error.

4. Regla de transporte de pistas/tareas:

- Cuando el jugador transporte estas cartas, siempre deberá moverse de acuerdo a las reglas de transporte de pistas/tareas antes mencionadas, el servidor constantemente estará validando estas reglas para que se estén cumpliendo. En caso de que no se cumplan, deberá informar qué no se está cumpliendo. Esta regla está ligada a la regla de movimiento por casillas.

5. Regla de revelación de pistas:

- Cuando el jugador transporte exitosamente las pistas al centro de control, debe esperar a que todos los demás jugadores vuelvan al centro para que se dé a conocer esta. El servidor debe verificar esto y solo permitir que se revele cuando se cumpla, en caso contrario no debe permitir nada.

6. Regla de acusación:

- Cuando un jugador solicita acusar a alguien, el servidor debe validar que sea la primera vez que lo hace.

7. Regla de tareas:

- Las cartas de tareas deben ser entregadas en el centro de control. Si un jugador lleva una carta falsa, el servidor registrará el intento y notificará al jugador que ha fallado en completar la tarea.

8. Regla de votación sobre el informante:

- Cuando el detective desee abrir el sobre del informante, todos los jugadores inocentes deben votar. El servidor contará los votos y notificará al detective si se permite abrir el sobre. El costo de abrir el sobre será restado de la wallet de los inocentes que votaron a favor.

9. Regla de transporte de objetos:

- Los jugadores deben mover los ítems o pistas a través del tablero. Si un jugador se encuentra con otro en la misma casilla, puede ofrecer intercambiar un ítem o pista. El servidor verificará la validez del intercambio y lo registrará.

10. Regla de fin de juego:

- El juego terminará cuando un jugador inocente acuse al impostor correctamente o cuando el impostor logre eliminar a todos los inocentes sin ser descubierto. El servidor notificará a todos los jugadores sobre el resultado y anunciará el ganador.

11. Regla de anotaciones:

- Cada jugador tiene derecho a llevar un registro de sus pistas y decisiones. El servidor debe proporcionar un sistema para que los jugadores anoten información sin que otros la vean, manteniendo la confidencialidad de las estrategias.

12. Regla de seguimiento de gastos:

- Todos los jugadores deben gestionar su dinero (wallet) a lo largo del juego. El servidor deberá realizar un seguimiento de las transacciones, como la apertura del sobre del informante o la utilización de habilidades, y notificar a los jugadores de cualquier cambio en su saldo.

Usuarios

Hay dos tipos de usuario:

- **Registrado**
 - Jugador: Puede crear partidas (se vuelve administrador de esta), solicitar unirse a partidas creadas por otros jugadores antes de que empiecen y observar partidas públicas sin participar de ellas.
 - Administrador: Puede hacer todo lo que hace un jugador. Además, puede gestionar las partidas que ha creado, enviar invitaciones a su partida a otros usuarios y aceptar o denegar solicitudes de unión a su partida. También puede interrumpir y finalizar su partida cuando quiera.
- **No registrado:** Sólo puede ver las miniaturas de partidas públicas, no puede interactuar ni intervenir en el juego, para esto debe registrarse.

El viaje de usuario para cada tipo de usuario:

Registrado:

- Al entrar a la aplicación, le sale un pop-up de inicio de sesión y registro, el cual pide dos datos para iniciar sesión:
 - Nombre de usuario o correo electrónico.
 - Contraseña

- Al iniciar sesión es redirigido a la página principal, donde se encuentran todas las partidas públicas en juego en el momento. Si navega por encima de las miniaturas le aparece la opción de entrar como observador a la partida (puede ver los usuarios que están jugando en la partida y los eventos que han ocurrido en esta).
- En la página principal también se encuentran 2 botones:
 - Crear partida: si el usuario crea una partida, se convierte en administrador de ésta.
 - Unirse a una partida: si el usuario solicita unirse a una partida pública y lo aceptan, se convierte en jugador de ésta.
- **Jugador:**
 - Al iniciar la partida, cada jugador es asignado su rol y escoge su avatar.
 - En cada turno, el jugador tiene la opción de moverse, recolectar pistas, acusar a otro jugador, o usar habilidades especiales. Estas opciones se presentarán por medio de 4 botones, del cual solo se puede escoger uno.
 - El juego se acaba cuando se descubre al impostor o cuando el impostor logra engañar a todo el resto de los jugadores.
 - Al terminar la partida, el sistema notifica a todos los jugadores y se puede ver una página con el resumen de la partida, incluyendo los jugadores que murieron, las pistas falsas usadas y las acusaciones hechas.
- **Administrador:**
 - Al crear una partida, puede mandar invitaciones a otros usuarios para que se unan a esta. si recibe solicitudes de unión a su partida, puede aceptarlas o rechazarlas.
 - Una vez se completa el número de jugadores requerido, el administrador puede iniciar la partida.
 - Al iniciar la partida, el administrador tiene acceso a un panel donde puede ver a todos los jugadores de la partida, sus roles, avatares y pistas, además de silenciarlos o sacarlos del juego si desea. También tiene la opción de terminar y borrar la partida.

No Registrado:

- Al entrar a la aplicación, le sale un pop-up de inicio de sesión y registro. Si hace click en el botón de cierre del pop-up, accede a la página principal, donde ver las miniaturas de las partidas públicas activas en el momento. Si trata de interactuar con alguna de las miniaturas será redirigido a la página de inicio de sesión y registro.
- Si decide registrarse, se le pedirá la siguiente información:
 - Nombre
 - Nombre de usuario
 - Correo electrónico
 - Contraseña (2 veces)
- Al completar todos los datos de forma correcta, se convierte en un usuario registrado.

Lógica de Registro a Partidas

Para una partida pública:

- Los usuarios pueden ver un listado de todas las partidas públicas disponibles que aun no han empezado.
- Al seleccionar una partida el sistema revisa que aun queden espacios disponibles.
- Si quedan espacios, el jugador se une a la partida y espera que ésta inicie.
- Si la partida ya está llena se muestra un mensaje en pantalla notificando esto.

Para una partida privada:

- El creador de la partida (administrador) manda invitaciones a los usuarios que él quiera.
- Los usuarios reciben la invitación, la cuál incluye dos botones para aceptar o rechazarla.
- Si aceptan la invitación, son asignados a la partida privada.

Cuando un jugador se une a una partida, ya sea pública o privada, son redirigidos a un lobby, donde esperan hasta que la partida inicie. Aquí tienen la opción de ver cuales otros usuarios se encuentran en el lobby y pueden abandonar la partida si desean.

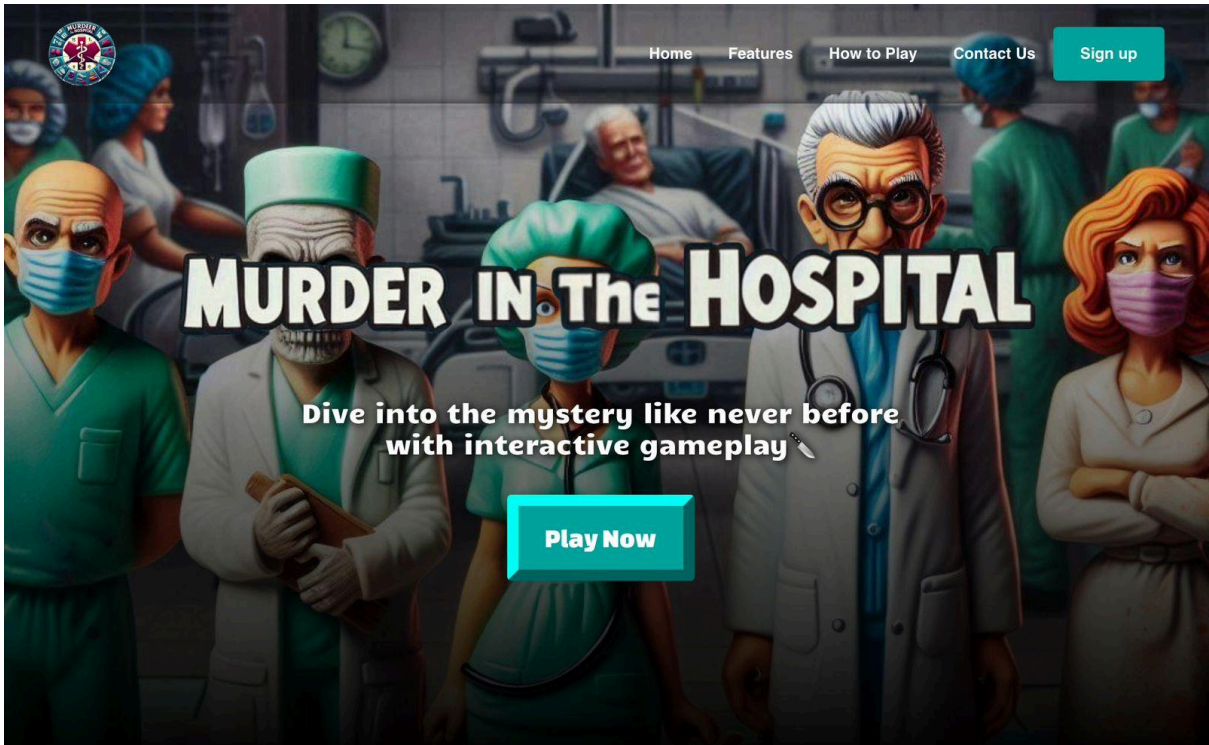
Protocolo de Comunicación

En cada turno de jugador se enviará al servidor la siguiente lista: (player_id, game_id, action), donde player_id es el identificador único del jugador que realiza la acción, game_id es el identificador único de la partida que se está jugando y action es la acción que realiza el jugador.

Hay 5 acciones posibles:

- **Move**(position): moverse a una casilla indicada en position.
- **GetClue**(clue_id): recolectar una pista con el identificador único clue_id.
- **Accuse**(player_id): acusar a un jugador de identificador único player_id.
- **UseSkill**(skill_id): usar la habilidad especial del rol del jugador, con skill_id el identificador único de tal habilidad.

Al terminar su turno, se envía otra lista con la acción **EndTurn**, que indica al servidor que el jugador terminó su turno.



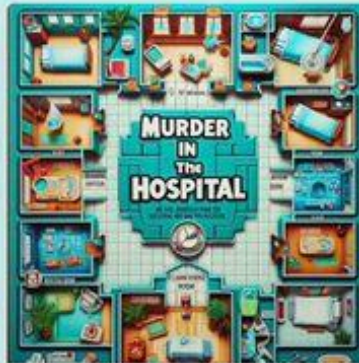
Discover Features

Discover the intricate world of Clue and the elements that breathe life into the mystery.



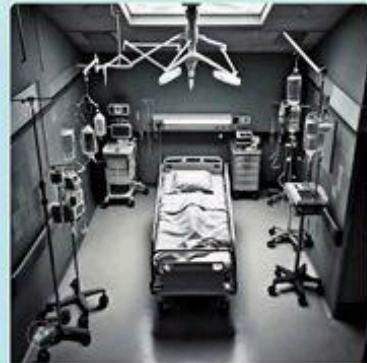
Character Roles

Engage with character roles and uncover their secrets to solve the mystery.



Interactive Maps

Interactive maps help you navigate the hospital and trace clues effortlessly.

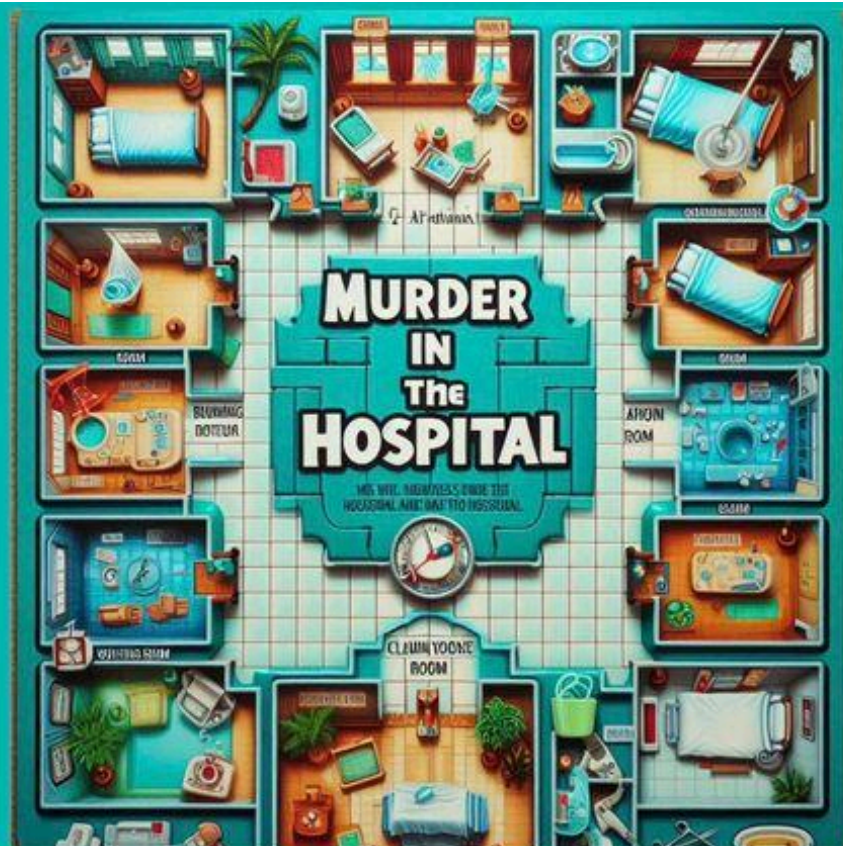


Solving Mysteries

Get personalized approaches to cracking mysterious cases in innovative ways.

Discover how to play

Uncover the secrets, solve the mystery, and become a master detective in every game.



[Play Now](#)

What our players are saying

Global gamers share their Clue strategies and stories.




"Playing the web version of Clue has brought me countless hours of fun and strategic thinking. The engaging storylines and interactive gameplay make each session a unique adventure. It's the perfect way to unwind and challenge my mind with friends. I can't imagine a game night without it!"

Oliver Mendez


Join Our Newsletter

Never miss a clue! Subscribe for exciting updates and game tips.

[Sign up](#)



[Perfil](#)[Partidas](#)

[Sign up](#)[Sign in](#)

Sign up

Join the mystery on Murder in the Hospital today!

Avatar

Click to upload an image

Full name

John Smith

Email

johnsmith@gmail.com

Password

Re-enter password

Sign Up

Already have an account?

