

## Interacciones sociales con Facebook:

Las interacciones sociales se basarán en la forma de como agregar amigos dentro del juego para esto es necesario tener la Api de Facebook. Donde en primer lugar tendremos como objetivo invitar a gente usando Facebook, cuando se habla de agregar amigos dentro del juegos nos referimos a invitarlos a jugar el juego, pero estos ya tienen que estar agregados en Facebook para poder invitarlos de lo contrario esto no será posible. **Tener en cuenta que para estas integraciones es necesario estar logeado con Facebook.**



<https://developers.facebook.com/docs/games/gamesonfacebook/bestpractices#login>

Integración con página web en JavaScript:

El código de esta integración se ha sacado del internet de una persona anónima, en donde el explicaba que podría estar parchado este método de integración.

1) Crear una página de invitación (Invitacion.html)

```
<div id=" Facebook_invite"></div>
```

2) Cargar el Facebook Js SDK dentro de #Facebook\_invite.

```
<script src = http://connect.facebook.net/en\_US/all.js></script>
```

3) Agregar el enlace de invitar, creamos la función “FBInvite ()”.

```
<a href = “#” onclick=“ FBInvite ()”> Invitar Amigos de Facebook</a>
```

4) Instanciar la función de Facebook.

```
<script>
```

```
FB.init({  
    appId: 'app_id',  
    cookie: true,  
    status: true,  
    xfbml: true,
```

```
});
```

```
</script>
```

5) Reemplazar “app\_id” con el id de la aplicación.

```
<script>
```

```
function FBInvite () {  
    FB.ui ({  
        method: 'apprequests',  
        message: 'Invita a tus amigos de Facebook'
```

```
},
```

```
function(response) {  
    if (response) {  
        alert ('Invitado satisfactoriamente);
```

```
} else {  
    alert ('Invitación fallida');  
}
```

```
}); }</script>
```

**Si el SDK anterior no llegase a funcionar se ha consultado desde la página oficial de Facebook-Developers.**

## **Información general:**

Las solicitudes de juegos proporcionan a los jugadores un mecanismo para invitar a amigos a jugar. Un jugador envía solicitudes a uno o más amigos y estas siempre incluyen una llamada a la acción para el juego. Los destinatarios pueden ser jugadores existentes o nuevos.

Las solicitudes de juego se pueden usar para atraer a jugadores nuevos o para volver a interactuar con los jugadores existentes. Se pueden enviar solicitudes en dos escenarios:

- El destinatario es amigo del remitente y todavía no autentica el juego. En este escenario conviene usar las invitaciones.
- El destinatario es amigo del remitente y ya autenticó el juego antes. En este escenario conviene usar notificaciones por turnos, regalos y peticiones de ayuda.

Las solicitudes se envían mientras el remitente está usando el juego y se muestran a destinatarios en diferentes lugares de Facebook. Las solicitudes siempre son privadas y solo los destinatarios pueden verlas. Mientras que una solicitud individual se puede enviar a varios destinatarios a la vez, lo único que la persona que recibe la solicitud verá son los detalles del remitente. Nunca verá a los demás destinatarios de la solicitud.

“<https://developers.facebook.com/docs/games/services/gamerequests#multi-friend-selector>”

## Códigos Alfanuméricos:

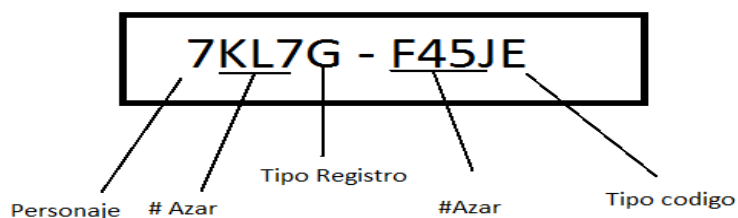
Estos códigos alfanuméricos se usaran con el fin de desbloqueo de personajes dentro de el juego, los códigos serán entregados en una lista a los profesores y serán dados a los estudiantes con el fin de premiar sus acciones con respecto al pacto de honor.

También como se muestra en el primer mockup se hará un botón de regalo en el cual abrirá el segundo mockup el que consistirá en que cada usuario podrá regalarle a un amigo un personaje con el código alfa numérico de el cual cree que se pueda caracterizar esta persona, este código se abrirá al darle clic a la imagen del personaje que desea regalar, solo se podrá regalar un personaje por cuenta y que esta cuenta ya tenga un tiempo de juego suficiente, ya que cualquier persona podría crear una cuenta y regalarse cada uno de los personajes, se podría convertir en un problema.



## Implementación Códigos Alfanuméricos.

1. Si nuestros códigos serán alfanuméricos debe ser un Varchar en la construcción de código en nuestra base de datos, ya que están compuestos de números y letras.
2. Las listas de códigos de desbloqueo de personajes deben estar en la base de datos, de esta forma se compararán los tipos de código, ya sea que existan, este bien escrito, estén en uso o esté disponible.
3. Si los personajes ya se encuentran desbloqueados y se regala el código de este personaje entonces se cambiará por un porcentaje de experiencia.
4. Se tendrán diferentes tipos de código en donde cumplirán ciertos parámetros los cuales serán:
  - Personaje: identificara del 1 al 8 que personaje se le ha obsequiado al jugador, en caso de que los personajes malos también se puedan regalar el rango del número aumentará.
  - # Azar: Esta sección estará compuesta por números decimales (0 - 9) y por las letras del abecedario (A - Z).
  - Tipo registro: Este identificara el tipo de cuenta con la cual el usuario regalara el personaje, y sea de Google, Facebook, Microsoft o Registro del juego, es decir que esta sección del código tendrá una composición no más de 4 letras (F, G, M, R).
  - Topo código: La última sección del código se referirá a si este ha sido regalado por un profesor o un estudiante se compondrá de dos letras (E, P).
  - Un guion que dividirá las secciones del código después de los primeros 5 caracteres.



5. Una vez ingresado el código se capturará en un formulario, el formulario lo va a almacenar en una variable y lo enviara a una función “desbloqueoPersonaje”, ingresara el dato ahí y solicitara información a un servicio mandándole ese dato, el servicio devuelve el nombre de la persona que esta logeada y el tipo de personaje.

