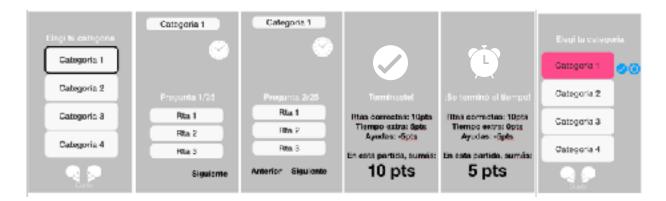
## **EPECIFICACION BASICA DE FUNCIONALIDAD:**

## **DINAMICA DEL JUEGO:**

- 1- Hay **N categorías** de preguntas:
- option a: el jugador puede elegir la categoría option b: dinamica lúdica, tipo jackpot, o ruleta (y el que toca toca, la suerte es loca)
- 2- Cada Categoría tiene un <u>número finito de preguntas</u>. Terminás de jugar a una categoría, cuando respondiste todas las preguntas.
- 3- Cada Categoría tiene un **tiempo limitado** para que se respondan todas las preguntas.
- 4- Mientras haya tiempo, se puede volver para atrás para revisar las preguntas y corregir en caso de querer hacerlo.
- 5-El Juego se **termina cuando se hayan respondido todas las preguntas** de todas las categorías.
- 6-Se puede volver a jugar por cada categoría



### **PREGUNTAS:**

- Con cuatro opciones de respuesta, sólo 1 es correcta.
- Algunas pueden tener pistas opcionales (resta un punto)
- Se puede "pasar" y seguir a la próxima. En caso de sobrar tiempo, puede volver para responderla.
- Las preguntas dentro de una categoría estarán clasificadas según dificultad, lo que impactará en cuántos puntos sumen. (ej. fácil: suma 2; media: suma 3; difícil: suma 5)
- Las preguntas dentro de una misma categoría pueden ser diferentes , random (aunque todas las partidas tendrán el mismo mix de preguntas por dificultad)

## **PUNTAJE:**

- Puntaje TOTAL (en perfil de la persona): muestra la suma de los puntajes obtenidos en cada categoría
- Puntaje por Categoría: muestra totales por categoria
- Factores que afectan en el puntaje de cada pregunta:
  - Si pide ayuda: resta X punto del puntaje que le corresponde por esa pregunta

- El tiempo utilizado para responder
- Terminar de definir tabla de puntos
- <u>Duelo</u> (nice to have): es una manera de sumar puntos extras. Son preguntas especiales para esta categoría. Podés invitar a alguien a jugar, a matar o morir, el que primero responde gana

#### **GENERALES:**

- En el momento de responder, no sabes si la respuesta es correcta o no.
- Una vez finalizado el juego/partida por categoria, se puede volver a empezar.
  - option a: queda un historial del puntaje anterior
  - option b: se pisa el nuevo resultado
  - option c: (que impacta en el incentivo del juego) cuantas más veces jugáis, más puntos acumulás.
- Poder invitar a alguien a jugar

### PERFIL:

- Datos personales
- Foto (?)
- Estadisticas:
  - Puntaje general (acumula los puntos de todas las categorias)
  - Puntaje por categoría + tiempo en el que fue resuelto >> si se pone ver más, se pueden mostrar las respuestas de la persona, indicando si estaban correctas o no
  - Cantidad de partidas jugadas
  - Puntajes frente a la media

# COSAS PARA PENSAR SI SUMAR O NO:

- Badges: definir esquema de distintivos en función a algun criterio. En caso de agregarse, sumar al perfil.
- Siento que nos falta más dinámica lúdica y que no sea " un test", entonces la posibilidad de que haya alguna dinámica para por ejemplo tener categorías bloqueadas que sólo podes jugarlas siempre y cuando ganes X cantidad de DUELOS