

## 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 **número finito de preguntas**. 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 categoría
- 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**
- **Duelo** (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 categoría, 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 (?)
- Estadísticas:
  - Puntaje general (acumula los puntos de todas las categorías)
  - 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