**Reglas del Negocio**

**Página:**

1. La aplicación tiene un header presente en todas las páginas que permite redirigir a otras interfaces. Este cambia dependiendo del tipo de usuario (visita, registrado, administrador).

2. Si el usuario selecciona el logo de Wild Drunking, se redirigirá a la landing page.

3. Si el usuario selecciona el botón *‘Nosotros’*,encontrará información acerca de los creadores de la aplicación, pudiendo utilizar los scrollbars para leer cada descripción.

4. Si el usuario selecciona ‘*Jugar*’, podrá crear una partida con un nombre escrito por él mismo, podrá filtrar según el id del juego, y puede unirse a una partida si no tiene el máximo de jugadores disponibles.

4.1. Si el usuario hace un nuevo juego, podrá crear una partida con el nombre escrito por él apretando el botón *‘New Game’*. Esta partida se añade a la base de datos llamada ‘Match’.

4.2. Si busca por id, el usuario llena el espacio con el id, correspondiente a un número natural, y busca en la base de datos ‘Match.

4.2.1. En caso de existir la partida, aparecerá en la tabla de la página y el usuario tendrá la posibilidad de unirse.

4.2.2. En caso de no existir la partida, no aparecerá ninguna partida con ese id en la tabla mostrada en la página, y por lo tanto el usuario no podrá unirse a una partida con tal id.

4.3. En caso de apretar el botón *‘Join’* de alguna partida mostrado en las tablas, el usuario podrá unirse a una partida sin distinción alguna.

5. Si el usuario selecciona el botón ‘*Acerca del juego’*, encontrará información relevante acerca del juego, como la versión o última fecha de modificación.

6. Si el usuario selecciona *‘Instrucciones*’, encontrará una imagen con las instrucciones del juego, los objetos presentes y sus funcionalidades.

7. Si el usuario selecciona ‘*Documentación*’, podrá encontrar las reglas de negocio del juego. Para esto verá en la ventana dos botones: ‘Partida’ y ‘Juego’.

7.1. Si selecciona ‘Partida’, el usuario será redireccionado a esta página donde verá las reglas de negocio de Wild Drunking.

7.2. Si selecciona ‘Juego’, el usuario será redireccionado a una página donde podrá ver las reglas de negocio específicas para el desarrollo del juego.

8. Si el usuario selecciona ‘*Admin*’, se le dará la opción de iniciar sesión como administrador al escribir su nombre de usuario y contraseña en el form.

8.1. Una vez que se hace click en el botón ‘Log in as admin’ se envían los datos ingresados y se verifica si corresponden con los datos de algún administrador.

8.2. En el caso de que sean correctos, se redirige al usuario a la landing page especializada para un usuario de tipo administrador.

8.3. En caso de que los datos sean inválidos, se mostrará un mensaje de error y no se redirigirá a ninguna página.

9. Si el usuario selecciona ‘*Log in*’, será capaz de usar la aplicación como un usuario registrado al escribir su nombre de usuario y contraseña.

9.1. Al hacer click en el botón ‘Log in’ se envían los datos ingresados y se verifica si corresponden a los datos de algún usuario registrado.

9.2. Si los datos están correctos, se redirige al usuario a la landing page especializada para un usuario registrado.

9.3. Si los datos son inválidos, se mostrará un mensaje de error y no redirigirá a ninguna página.

9.4. Si el usuario no tiene una cuenta, puede hacer click en el botón ‘Sign up’ para ser redireccionado al form para registrarse (10).

10. Si el usuario selecciona ‘*Sign up*’, tendrá la posibilidad de usar la aplicación como un usuario registrado. Aquí puede llenar el form con su email, nombre de usuario, su contraseña y escoger un avatar, o hacer click en el botón ‘Log in’.

10.1. Si hace click en el botón de ‘Log in’, se redirigirá al usuario a la página que le permite iniciar sesión (9).

10.2. Si el usuario rellena sus datos y hace click en ‘Sign up’, estos son enviados al servidor y comparados con los datos de la tabla ‘Users’.

10.2.1. Si el email y el usuario no se encuentran en dicha tabla, se guardarán los datos ingresados en ‘User’ y, posteriormente, se redirigirá al usuario a la landing page de usuario registrado.

10.2.2. Si el email o el usuario sí se encuentran en la base de datos, se mostrará un mensaje de error y no se redirigirá al usuario a ninguna otra interfaz.

11. Si el usuario registrado selecciona ‘*Log out*’, se cerrará la sesión actual y el usuario podrá usar la página como un visita.

**Juego [Entrega 0]:**

1. Se actualiza el número de ronda en la base de datos.

2. El servidor espera la llegada de la primera jugada del jugador en turno.

3. Una vez alcanzado el tiempo límite para enviar la jugada, el servidor inicia su

procesamiento.

3.1. Jugada previa al lanzamiento del dado. En primer lugar se revisarán las

acciones realizadas por el jugador antes de lanzar su dado.

3.1.1. Si el jugador utilizó un shot del almacén, se aplican sus efectos

correspondientes.

3.1.2. El servidor valida la elección del jugador sobre el dado a utilizar en su turno.

3.2 Lanzamiento del dado. En segundo lugar el jugador lanza su dado e inicia su jugada.

3.2.1 Se calcula en base al dado escogido el número resultante mediante selección aleatoria equiprobable.

3.2.2 Se envía el resultado anterior al cliente para que este pueda ver cuántos vértices deberá avanzar dentro del tablero.

4. El servidor espera la llegada de la segunda jugada del jugador en turno.

5. Una vez alcanzado el tiempo límite para enviar la jugada, el servidor inicia su

procesamiento.

5.1 Avance de personaje. Luego de obtener el número resultante, el personaje avanza la cantidad de vértices que indica el dado hasta la casilla que el jugador haya escogido que cumpla dicho requisito.

6. El servidor verifica el estado de ebriedad del jugador en turno

6.1 En caso de estar Sobrio se le permite escoger la casilla de efecto del turno entre las tres adyacentes a su personaje.

6.2 En caso de estar Curao se le permite escoger la casilla de efecto del turno entre dos de las tres adyacentes a su personaje, las posibles opciones son escogidas aleatoriamente.

6.3 En caso de estar Apagando Tele se escoge aleatoriamente la casilla de efecto del turno entre las tres adyacentes a su personaje.

7. En caso de que el efecto de la casilla de destino requiera un input del jugador, el servidor espera la llegada de una tercera jugada del jugador en turno.

8. Una vez alcanzado el tiempo límite para enviar la jugada, el servidor inicia su

procesamiento.

8.1 Dependiendo del tipo de efecto de casilla del turno se realizan distintas

acciones.

8.1.1 En caso de que la casilla haya sido una Botillería y el jugador haya comprado un shot, se verifica que tenga la cantidad de frutas necesarias para realizar dicha acción, se descuentan de su contador de frutas y se agrega el shot a su inventario.

8.1.2 En caso de que la casilla haya sido un Happy Hour y el jugador haya preparado un cóctel se realiza lo siguiente:

8.1.2.1 Se verifica que tenga las frutas necesarias para realizar dicha acción, se descuentan de su contador de frutas y se agrega el cóctel a su inventario.

8.1.2.2 Luego se calcula la nueva posición de la casilla Happy Hour y esta procede a reemplazar a la que estuviera anteriormente en dicha posición.

8.1.2.3 Se elimina el cóctel de la lista de posibles cócteles a preparar

8.1.2.4 Se aumenta el alcohol en la sangre del jugador en 8 gramos

8.1.3 En caso de que la casilla haya sido una Ruleta, se calcula aleatoriamente el efecto y se aplica.

8.1.4 En caso de que la casilla haya sido un Tornado, se recalcula aleatoriamente el tipo de todas las casillas “buenas” y “malas” del mapa (solo entre esas dos opciones con 50% de probabilidad c/u), y solo en caso de obtener un resultado de tipo contrario al que tiene esa casilla actualmente, se reemplaza esta por una de este nuevo tipo escogida aleatoriamente.

8.1.5 En caso de que la casilla haya sido un Uber, se selecciona aleatoriamente un nuevo vértice y se mueve al jugador a dicha posición.

8.1.6 En caso de que la casilla haya sido un Equilibrio, se calcula el puesto actual del jugador.

8.1.6.1 Si el puesto es primero, se aumenta su nivel de alcohol en sangre hasta un gramo menos del máximo.

8.1.6.2 Si el puesto es último, obtiene cinco frutas aleatorias y un shot aleatorio.

8.1.6.3 Si no se cumple ninguno de los dos casos anteriores no sucede nada.

8.1.7 En caso de que la casilla haya sido un Zorro, el jugador en turno pierde diez frutas aleatorias.

8.1.8 En caso de que la casilla haya sido una Ruleta Mala, se calcula aleatoriamente el efecto y se aplica.

8.1.9 En caso de que la casilla haya sido un Borrachito, se verifica si el jugador tiene shots en el inventario, y en caso de ser así se elimina uno aleatoriamente.

8.1.10 En caso de que la casilla haya sido un Árbol, el jugador en turno obtiene tres frutas aleatorias de un mismo tipo.

8.1.11 En caso de que la casilla haya sido una Ruleta Buena, se calcula aleatoriamente el efecto y se aplica.

8.1.12 En caso de que la casilla haya sido una Barra Libre, el jugador obtiene un shot aleatorio.

9. Se escoge aleatoriamente un nuevo tipo de casilla y esta reemplaza a la

utilizada para el efecto del turno (excepto si esta era una tienda).

10. Se revisa si algún jugador cumple alguna condición de victoria o si se ha

llegado al máximo de turnos

10.1 En caso de ser así se termina la partida, se calculan los resultados y estos se envían a los jugadores.

10.2 En caso contrario se pasa al turno siguiente