



SIMULACIÓN LÚDICA
DE UN JUEGO DE AZAR

SCIAOPEA GAME

Catedra de Laboratorio y Programacion III y IV
Tecnico Universitario en Programacion

Facultad Regional Venado Tuerto,

Universidad Tecnologica Nacional, Venado Tuerto, 2022

Alumnos:

➡ Gorosito, Julian
Pts 3937

➡ Correa, Camil
Pts 3905



EN CURSO:



ÍNDICE

Particularidad del proyecto	2
Título extendido	2
Motivación grupal.....	2
Importancia del proyecto	2
Destinatario	2
Objetivo general	2
Objetivos específicos	2
Lenguaje de programación y tecnología aplicada	3
Tecnologías aplicadas:.....	3
Lenguajes utilizados:	3
Descripción libre	3
Cronograma de trabajo y Presupuesto	3
Caso de Uso.....	4
<i>Descripción de Caso de Uso</i>	4
Diagrama de Clases.....	5
Diseño Visual del Aplicativo	5
<i>Home (sin Login)</i>	5
<i>Login (Inicio de Sesión)</i>	6
<i>Register</i>	6
<i>Home (Loggeado)</i>	6
<i>Ranking</i>	7
<i>Fin de Partida</i>	7
<i>Surrender (Rendirse)</i>	8
Diagrama de Entidad-Relación.....	8
Diagrama de Secuencias	9
Link del Archivo subido a GitHub	9

Particularidad del proyecto

El enfoque del proyecto está ubicado en la temática Gaming, en este caso de tipo competitivo, basado en un juego tradicional conocido mundialmente (en la lengua germánica) cómo “rock-paper-scissors”; o también conocido en el habla hispana como piedra, papel o tijeras.

Título extendido

SCIROPER GAME: Simulación Lúdica de un juego de azar.

Motivación grupal

Desarrollar y diseñar un aplicativo diferente a los normalmente presentados por nuestros compañeros de otros grupos, permitiéndonos el explorar un área de nuestro interés. Además, nos da pie a investigar y aprender sobre temas no dados durante el ciclo lectivo, y a su vez se espera lograr el resultado esperado por los docentes.

Importancia del proyecto

Permitirá ofrecer una forma para pasar un buen rato en momentos de aburrimiento incluyendo el poder competir tanto contra amigos u otros usuarios que aparezcan en el Ranking.

Destinatario

El juego está destinado para personas de todas las edades a los que les interese pasar el tiempo jugando un clásico.

Objetivo general

- × Jugar piedra papel o tijera por medio del aplicativo

Objetivos específicos

- × Ganar puntos
- × Competir por los primeros lugares del Ranking

Lenguaje de programación y tecnología aplicada

Tecnologías aplicadas:

- × Visual Studio Code
- × Angular
- × SpringBoot
- × MYSQL
- × WampServer
- × JPA

Lenguajes utilizados:

- × JAVA
- × HTML
- × CSS
- × Typescript
- × PHP

Descripción libre

El funcionamiento del Aplicativo está basado en la elección entre 3 (tres) opciones (piedra, papel o tijera) obteniendo así el resultado de la comparación entre la elección del Jugador y la del Sistema. Este resultado puede ser “Ganaste”, “Perdiste” o “Empataste”.

A todo esto, se agrega un Inicio de Sesión anterior al acceso del juego, permitiendo el poder registrar los puntos del usuario para posteriormente ser mostrados en un Ranking de los 5 mejores.

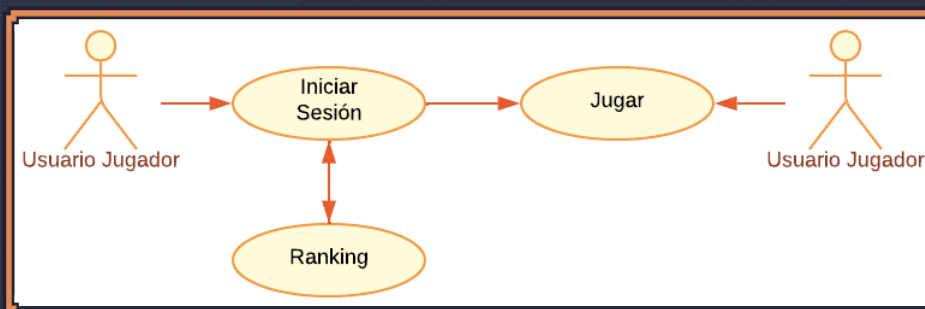
Cronograma de trabajo y Presupuesto

Primera instancia:	
Duración (2022): 04 de abril hasta el 21 de junio	Horas Totales Trabajadas: 90 horas
Datos de Programación	
Precio por hora: \$125USD	Horas Totales en Programación: 58 horas
Precio Total (Unitario): \$7.250USD	
Datos de Diseño	
Precio por Comisión en PixelArt: \$65 USD	Comisiones Realizadas en PixelArt: 28 (32 horas)
Totales	
Precio Total en PixelArt: \$1.820 USD	Precio Total Conjunto (Programación): \$14.500USD
Precio Total del Trabajo: \$16.320 USD	

Segunda instancia:	
Duración (2022): 01 de agosto hasta el 06 de noviembre	Horas Totales Trabajadas: 98 horas
Datos de Programación	
Precio por hora: \$125USD	Horas Totales en Programación: 52 horas
Precio Total (Unitario): \$6.500USD	
Datos de Diseño	
Precio por Comisión en PixelArt: \$ 75 USD	Comisiones Realizadas en PixelArt: 78 (51 horas)
Totales	
Precio total en PixelArt: \$5.850 USD	Precio Total Conjunto (Programación): \$13.000USD
Precio Total del Trabajo: \$18.850 USD	

Diagramas

Caso de Uso

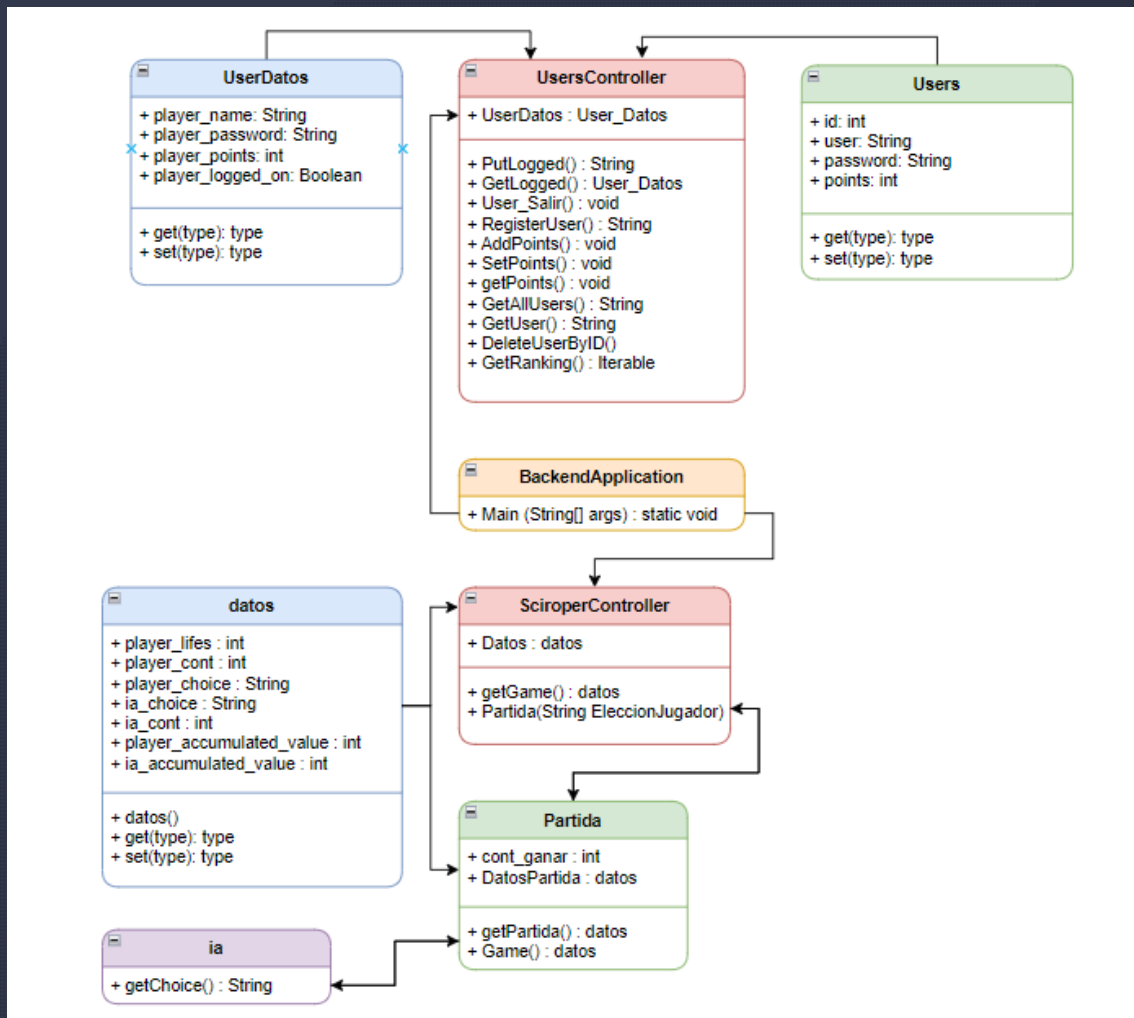


Descripción de Caso de Uso

Nombre del Actor	Descripción
Usuario Jugador	Persona que interactúa con el aplicativo para poder jugar.
Usuario Sistema	Sistema que se encarga de jugar con el Usuario Jugador.

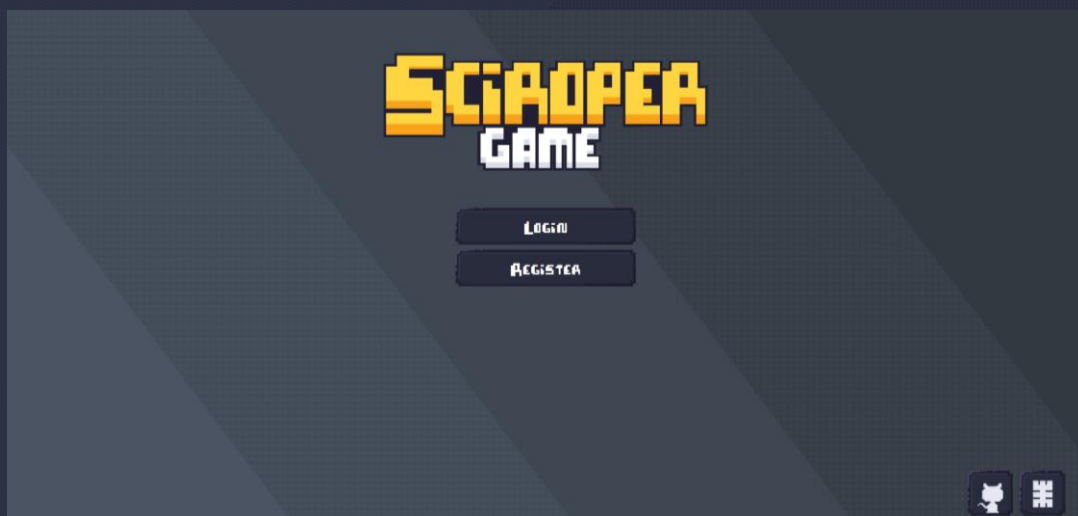
Nombre de Caso de Uso: Jugar	Nro. De Orden: 3
Actor Principal: Usuario Jugador (UJ)	Actor Secundario: Usuario de Sistemas (US)
Objetivo: Jugar Piedra, Papel o Tijeras	
Flujo Básico	
1. UJ: Inicia Sesión.	
2. UJ: Inicia una Partida	
3. Sistema: Solicita la elección del UJ dejando como opciones a elegir Piedra, Papel o Tijera.	
4. UJ: Elige una de las opciones mencionadas anteriormente.	
5. US: Toma una de las opciones de manera random.	
6. Sistema: Compara las opciones buscando un ganador.	
7. Sistema: Determina el ganador.	
Observaciones:	
1. El UJ puede acceder al Ranking, mientras no se encuentre en partida.	

Diagrama de Clases



Diseño Visual del Aplicativo

Home (sin Login)



Login (Inicio de Sesión)



Register



Home (Loggeado)



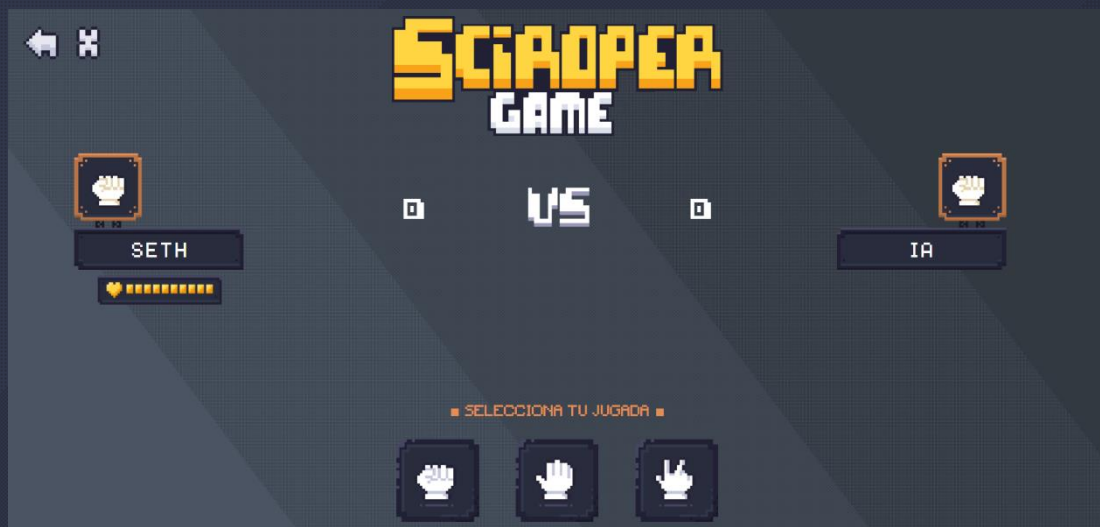
Ranking



The Ranking screen features a dark blue background with a subtle grid pattern. At the top center, the word "Ranking" is displayed in a large, yellow, pixelated font. Below the title, there is a table with two columns: "USER" and "POINTS". The table lists six users and their corresponding scores. A small yellow icon with a white 'W' is positioned to the left of the first row.

USER	POINTS
killshot	515
Seth	435
utn	340
Elsa_Pato	255
Razor	237

Partida



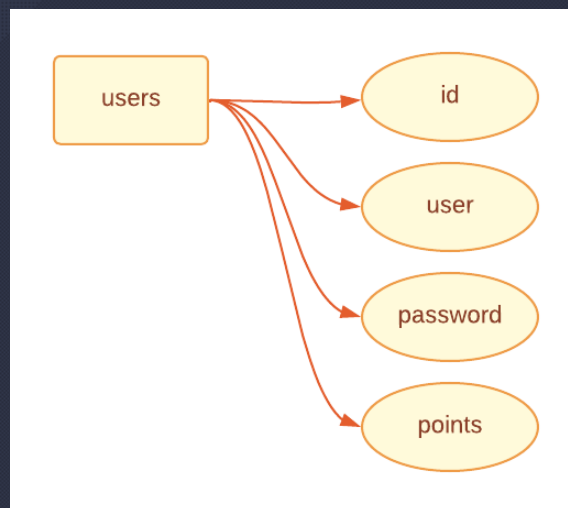
Fin de Partida



Surrender (Rendirse)

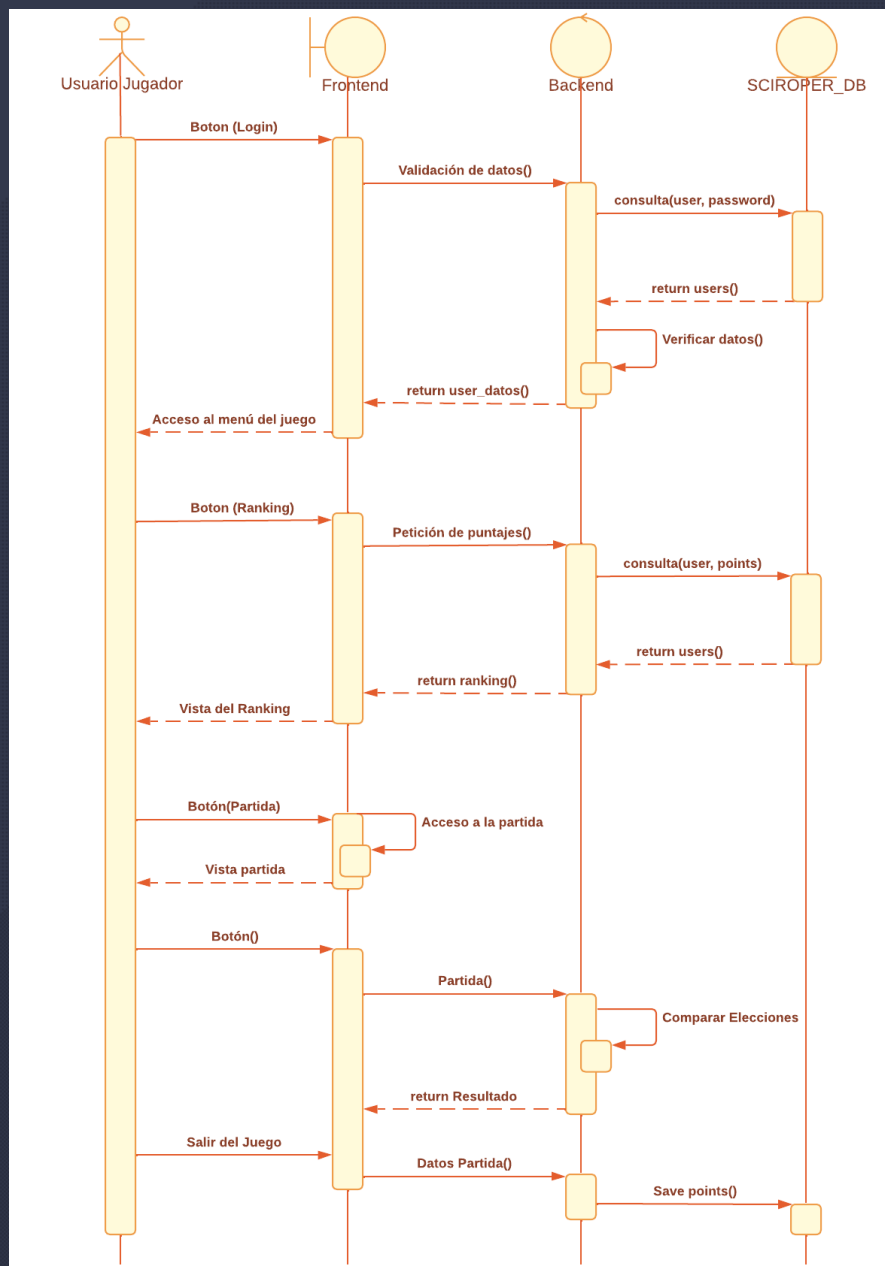


Diagrama de Entidad-Relación



USERS		
Nombre	Tipo de Dato	Descripción
id	int	Valor que identifica a cada usuario
user	varchar	Almacena el nombre del Jugador
password	varchar	Almacena la contraseña que usará el Jugador para acceder al juego
points	Int	Puntaje adquirido por ganar o perder partidas

Diagrama de Secuencias



Link del Archivo subido a GitHub

https://github.com/JulianGorosito/ScioperGame_Release2