
Warland Arcade

Escrito por Pablo Velásquez y Lorena Pérez. Última actualización el 18 de abril, 2021.

Este proyecto tiene como objetivo brindar entretenimiento y diversión a sus usuarios.

Visión general

Problema

1. **Falta de diversión:** Muchos usuarios no saben con qué divertirse.
2. **Falta de opciones para juegos sin internet:** Un gran número de usuarios no tienen la velocidad o internet para poder jugar.

Metas

1. **Que los usuarios tengan opciones de juegos:** Opciones de juegos sin internet para esos momentos de diversión.
2. **Que los usuarios puedan jugar entre ellos:** Dado que la mayoría de jugadores prefieren divertirse con amigos darles la opción de jugar entre ellos.

Fuera del ámbito

1. **Cambios importantes en UX:** Agregaremos un pequeño menú básico para que el usuario pueda interactuar fácilmente con el programa.
2. **Prueba:** Usaremos visual studio code para correr el programa por ahora.
3. **Internacional y no inglés:** Sólo serán juegos locales.

Personas y roles

1. **Pablo Velásquez (Programador y desarrollador del proyecto):** Realiza, adapta y corrige errores del proyecto. Aprueba cambios necesarios en el proyecto.
2. **Lorena Pérez (Programador y desarrollador del proyecto):** Realiza, adapta y corrige errores del proyecto. Aprueba cambios necesarios en el proyecto.

Contexto

Casos de uso

1. **Los jugadores quieren:**
 - a. **Opciones de juegos:** Tener la libertad de que juego elegir.
 - b. **Juego rápido:** A los jugadores no les gusta estar tanto tiempo con lo mismo.
 - c. **Diseño amigable:** Que el diseño sea simple y divertido.

Supuestos

1. **Intento de trampa:** Lograr evitar que el jugador haga trampa.
2. **Saturación de usuarios:** Lograr que nuestro programa pueda trabajar bien incluso si hay muchos usuarios a la vez jugando.

Propuesta

Empezar con el menú

Permitir al usuario registrarse previo a iniciar juego

Experiencia de usuario

1. **Asignar # de jugador:** Permitir al usuario visualizar que # de jugador es.
2. **Decisión:** Permitir al jugador visualizar y registrarse en el juego.
3. **Historial:** Permitir al usuario ver sus estadísticas luego de terminar la ronda.

Descripción

1. **Juego:** Descripción breve de las reglas de los juegos.
2. **Información de juegos:** No_fichas, No_tropas, No_pilas, movientos_fichas, mov_jugador, Jugador_1, etc..
3. **Estado:** Condición del juego (iniciado, jugando, terminado).

Trabajo futuro

1. **Opción a jugar en línea:** Que los usuarios tengan la opción de jugar en línea.
2. **Ampliar número de juegos:** Agregar más opciones de juegos a la lista.
3. **Ampliar número de usuarios:** Permitir que puedan jugar más de dos usuarios una misma ronda de un juego.

Tareas y cronograma

Este cronograma puede retrasarse entre 1 y 2 días debido a los tipos de problemas mencionados en "trabajo futuro".

1. **18 de abril:** Revisión de especificaciones
2. **19 de abril:** Creación básica del menú
3. **20 de abril:** Planificación y diseño de los juegos
4. **21 de abril:** Habilitar opción a jugadores
5. **22 de abril:** Diseño html y css
6. **24 y 25 de abril:** Pruebas unitarias y jmeter