**SUPERHEX+**

**Integrantes:**

* Miguel Ángel Castellanos Salamanca
* Juan Sebastian Gómez López

**Resumen:**

Para este proyecto se tomó la decisión de reinventar un juego que ya existe con un sistema de competencia mucho más dinámico y emocionante. Mas adelante se explicará el juego y las modificaciones que se van a implementar para el mismo.

**Descripción:**

1. **Antecedentes:**

**SUPERHEX:**

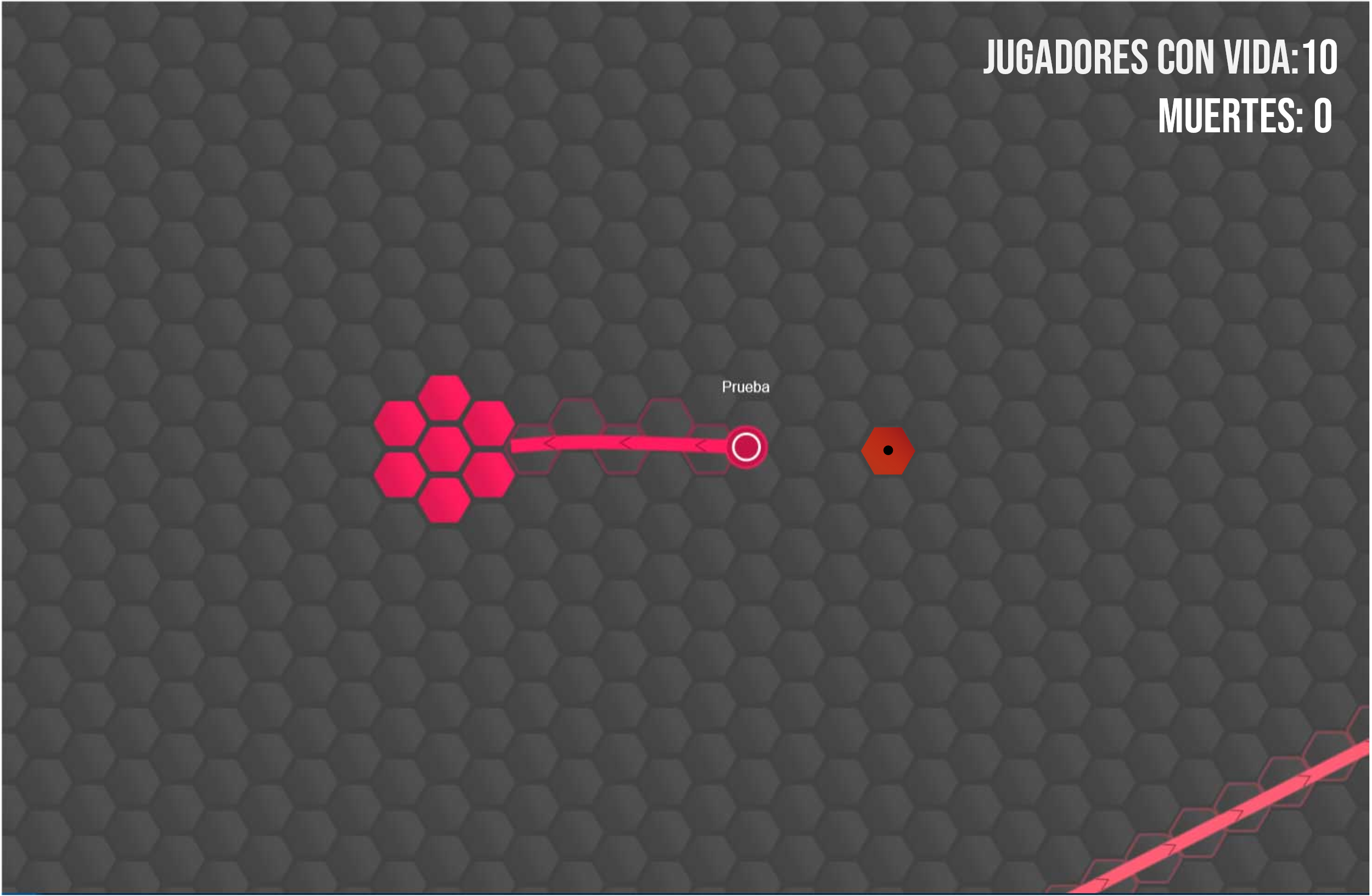
Con la gran acogida que tuvieron los juegos .io en el mundo, llegó SUPERHEX.io. El juego consiste en ganar puntos consiguiendo territorio en un tablero llenando hexágonos de tu color y matando a otros jugadores. Al ganar puntos se va escalando en una tabla de posiciones con todos los jugadores del servidor, el objetivo final del juego es llegar a los primeros lugares y estar el mayor tiempo posible.

Para nuestra versión del juego solo vamos a tomar las mecánicas del juego, pero ahora vamos a modificar el objetivo del juego y vamos a agregar un nuevo elemento. En la parte modificaciones se explicarán en detalle el juego.

1. **Modificaciones:**

Las modificaciones se dividen en dos partes:

* Objetivo del juego: El objetivo en SUPERHEX+ es ser el ultimo jugador vivo en el servidor. Se Inician con un máximo de 25 jugadores en la partida y se tiene un tamaño inicial del tablero, al pasar el tiempo el tamaño del tablero se va reduciendo mientras los jugadores van ganando terreno y van matando a otros jugadores. La partida termina cuando solo hay un jugador vivo.
* Minas: en el tablero se distribuyen aleatoriamente minas las cuales si el jugador pasa por encima de ese hexágono muere. Las minas son visibles a 3 hexágonos de distancia.



Casos de Uso

1. Dominar Área.

- Como jugador quiero encerrar un área y dominarla para comenzar a acumular en la puntuación.

- Criterios: Solamente se podrá dominar el área si ningún jugador choca con los bordes de la misma antes de cerrarla por completo.

2. Ver Score Board.

- Como jugador quiero ver el Score Board para poder tener la información de los jugadores compitiendo en la partida.

- Criterios: El Score Board se debe mostrar permanentemente, indicando el número de asesinatos hasta el momento y la cantidad de jugadores que aún siguen compitiendo en la partida.

3. Eliminar Adversario.

- Como jugador quiero poder eliminar a mi adversario para acercarme a la victoria.

- Criterios: Para poder eliminar al adversario debo chocar con la línea de una zona que no haya terminado de delimitar; también es posible guiarlo hacia una mina o los límites de la zona.

4. Crear sala

- Como jugador quiero crear una sala para iniciar una partida.

- Criterios: Poder ingresar el nombre de la sala que quiero crear e iniciar el proceso de espera de jugadores; en el proceso de espera de jugadores debo ver los jugadores que actualmente están en mi partida y debo poder ver a los nuevos jugadores que ingresan; debo tener un botón para cancelar la creación de la sala y un botón para iniciar la partida con los jugadores que están en la sala.

5. Unirse a sala

- Como jugador quiero unirme a una sala para iniciar una partida.

- Criterios: poder ingresar el nombre de la sala a la que quiero ingresar y tener la opción de unirme; debo poder ver las salas creadas actualmente fácilmente; además es posible salir de una sala; tengo la posibilidad de ver los nombres de los jugadores que están en la sala.