**Definición del proyecto:**

Este proyecto es un juego de preguntas y respuestas en los que hay dos tipos posibles de usuarios:

**Profesor**: Crea la sala, las preguntas y organiza la partida. Puede ver los resultados de todos los alumnos que participaron del juego

**Alumno**: Se une a una sala y responde las preguntas que creó el profesor. Al final de la partida, tiene un puntaje, el cual se guarda en una base de datos y podrá visualizarlo dentro de un menú.

El tipo de usuario se define al crear la cuenta. Además, cada cuenta tendrá su propio nombre y contraseña. El nombre debe ser único en la base de datos.

Además, el programa ofrece configuración, por ejemplo, de idioma y de sonido, haciendo que la experiencia sea más personalizable.

El objetivo es que pueda ser usado con fines didácticos y también de entretenimiento, y en cuanto a lo personal, nos ayudará a aprender a combinar los conocimientos sobre base de datos, creación de programas en java y en la organización a la hora de realizar un proyecto.

**Definición de los requerimientos:**

Generales:

-Base de datos con la información de los alumnos, sus notas, las cuentas de cada usuario, etc.

-Programa de java con todo el diseño y la lógica del programa

Específicos:

-Diferenciar las cuentas de alumno con las de profesor

-Poner opciones personalizables a gusto

-Generar una sala de espera mientras se unen los alumnos

-Generar informes de los usuarios y del curso en general luego de cada juego

-Considerar tener en cuenta el tiempo de respuesta a cada pregunta

-Realizar diagramas para organizar el trabajo durante el proyecto

-Organización del tipo SCRUM para el trabajo.