

Instituto Tecnológico CTC Colonia

Analista Programador

Diseño y Desarrollo de Aplicaciones

Obligatorio de Juego

Web Cooperativo

Matias Verges

Angenora Murteza

Joaquín Carballo

2024

Índice

Abstract

En este documento se muestra el proceso del proyecto para la materia de Diseño y Desarrollo de Aplicaciones del Instituto CTC de Colonia del Sacramento, en el que se busca crear una página web funcional que será la plataforma para un juego de contadores de recursos y minijuegos de lógica. Cualquier usuario común de la web debería ser capaz de jugar sin problemas. Este proyecto está hecho a base de código C# y Javascript conjuntos, utilizando el patrón Modelo-Vista-Controlador, y ayudándose en gran medida con la librería de código y estilos CSS Bootstrap. También se usó esta librería para la validación de formularios de la página web, haciéndolo dinámico para el uso del usuario.

Se usaron otras páginas web tales como MDN Web Docs para ayuda específica con HTML para refinar la página web, y la librería de Javascript Chart.js para poder crear una pantalla de estadísticas de la partida jugada.

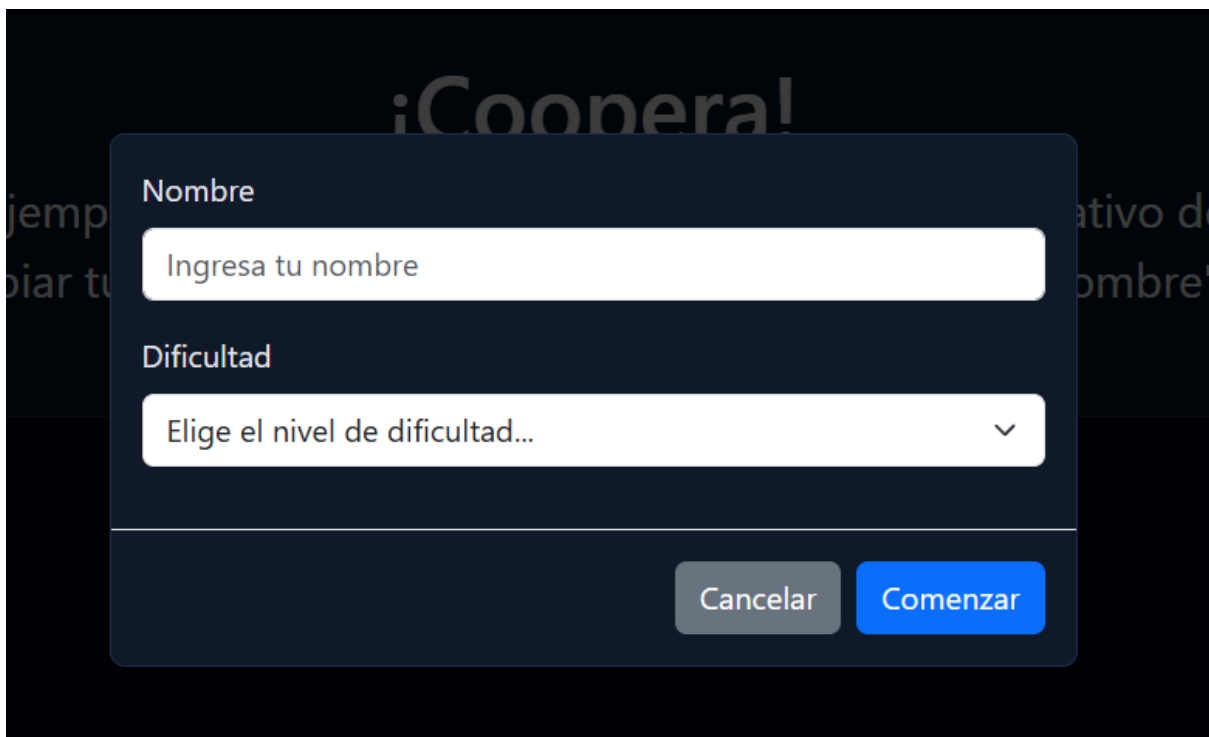
Casos de Prueba de la Aplicación

1. Cuando se entra a la página por primera vez en la sesión actual del navegador, se ve la pantalla principal, presentando el juego.

Coopera Home Privacy

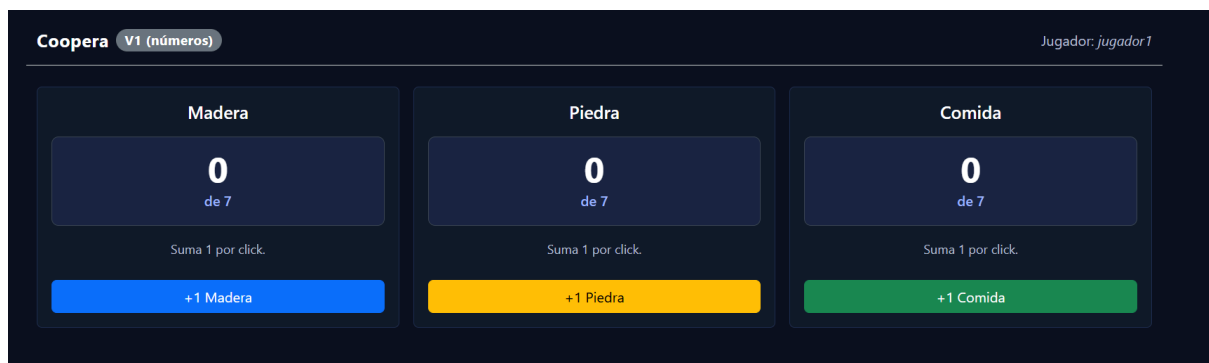


2. Cuando se da click al botón “Empezar una Partida” se muestra el modal correspondiente, donde se ingresa el nombre y la dificultad de la partida

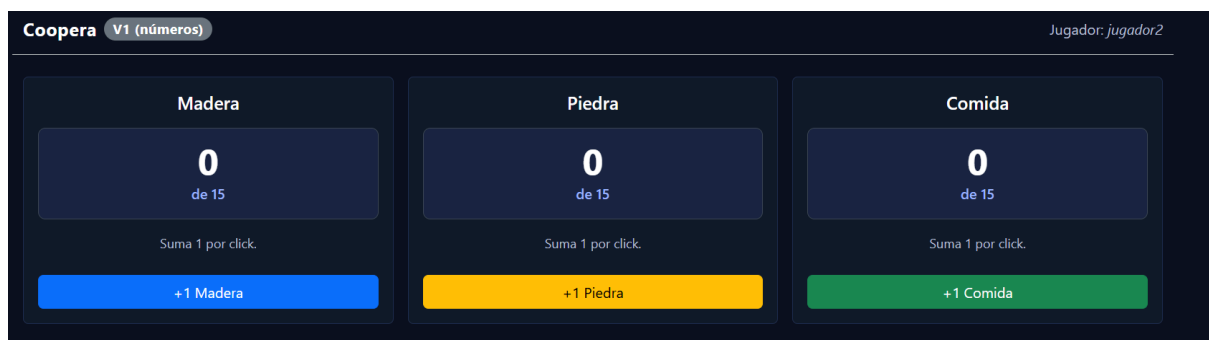


3. Cuando se ingresa un nombre y dificultad, se redirige a la pantalla de la partida, donde dependiendo de la dificultad se tendrán metas diferentes para los recursos.

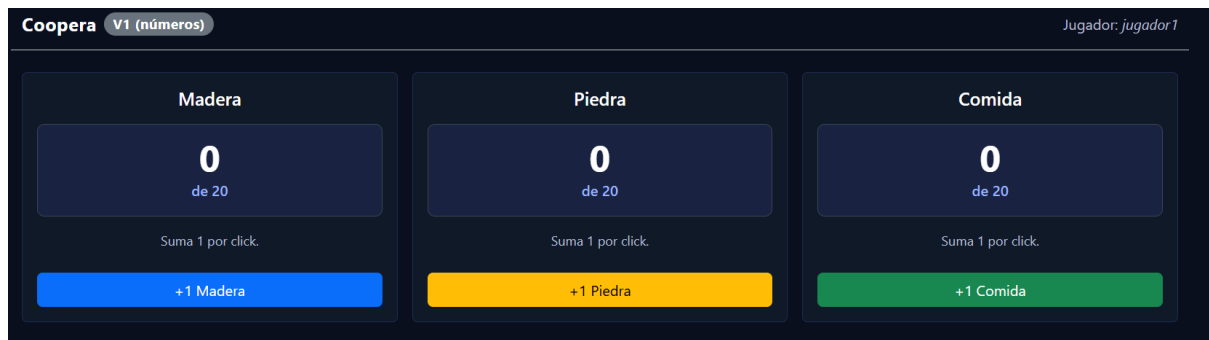
a. Partida Fácil



b. Partida Media

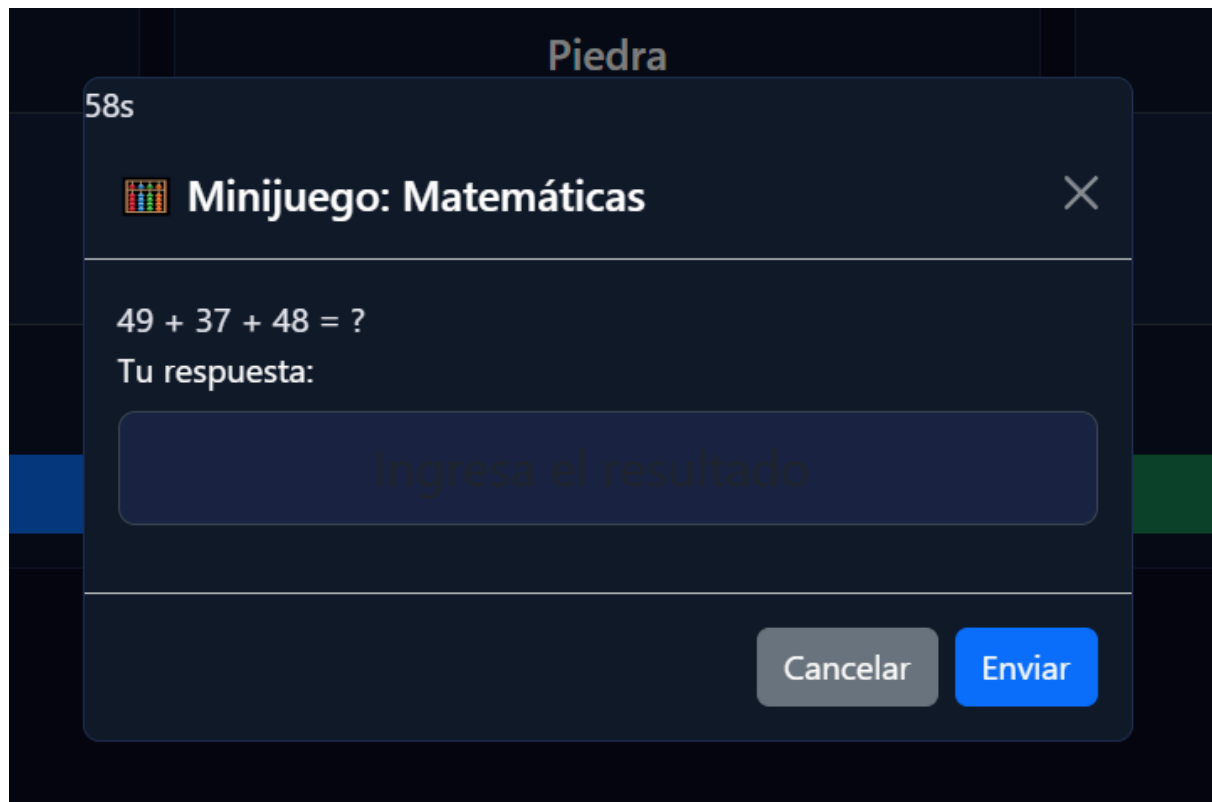


c. Partida Difícil

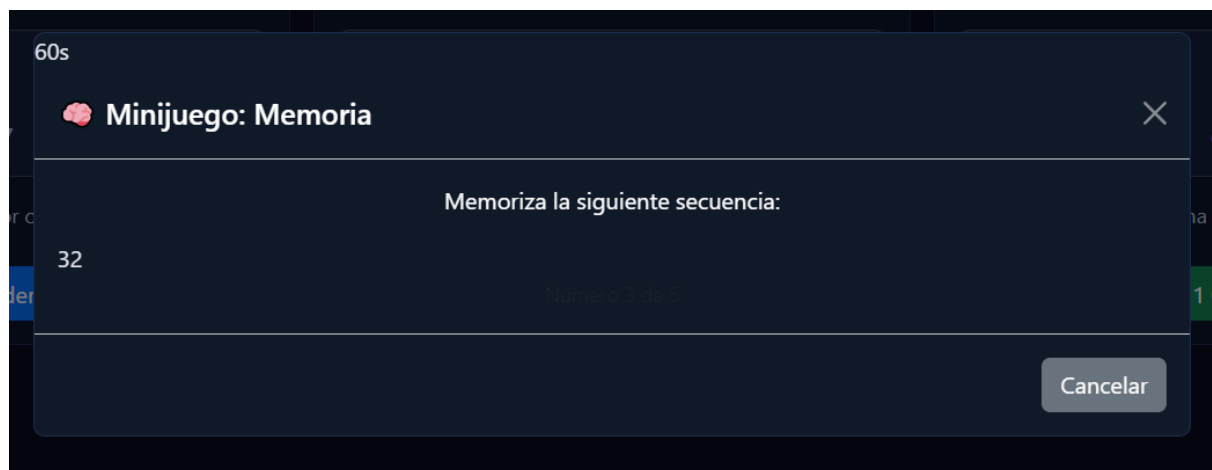


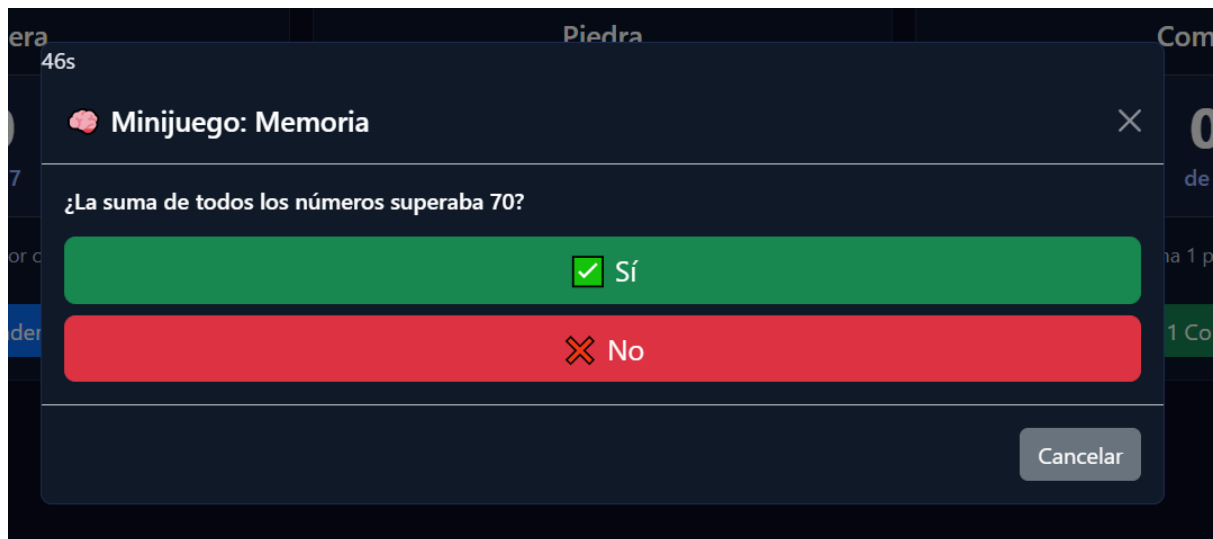
4. Si se da click a un botón se muestra su minijuego correspondiente:

a. Minijuego de Matemáticas para Madera

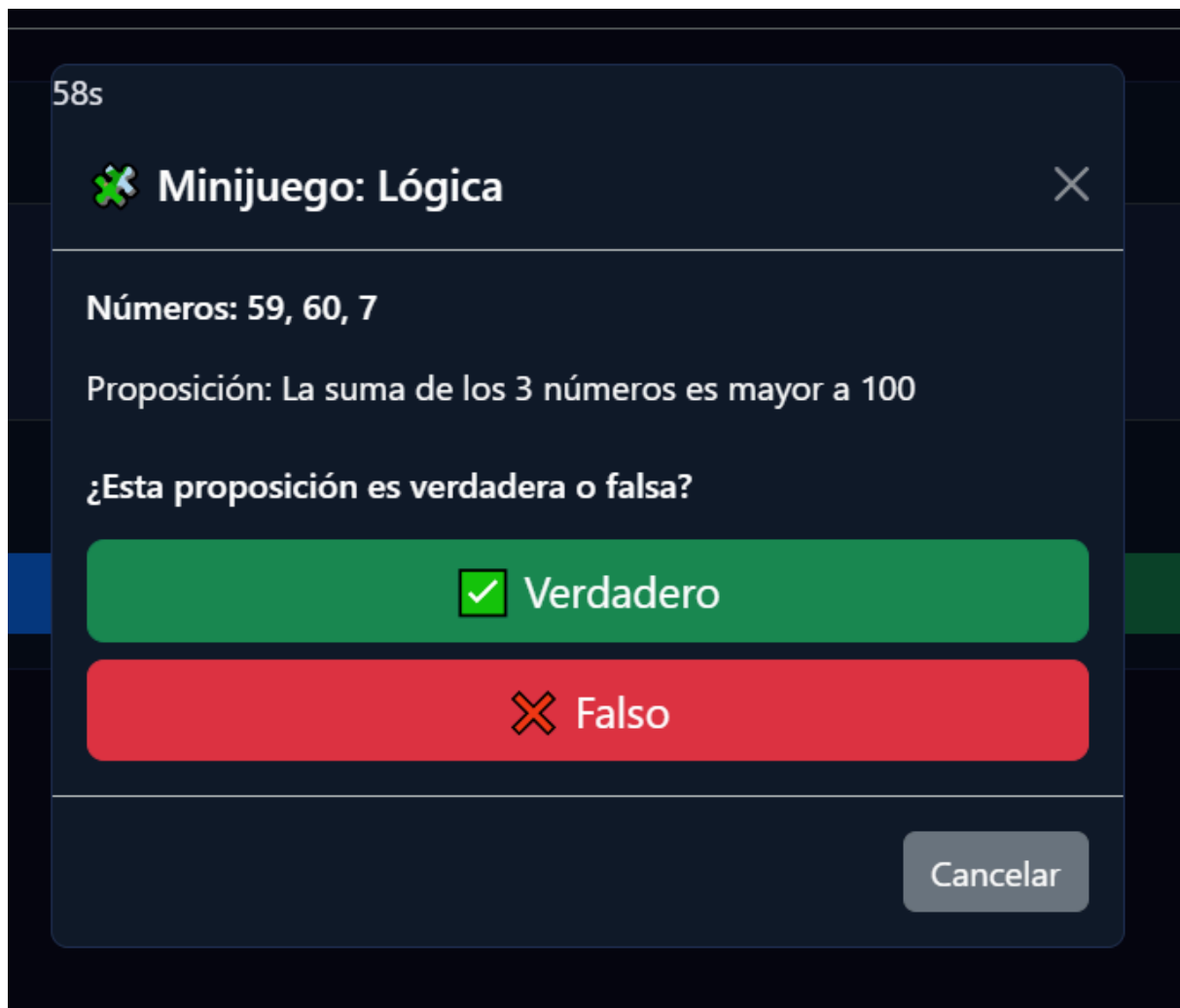


b. Minijuego de Memoria para Piedra (Dos fases)

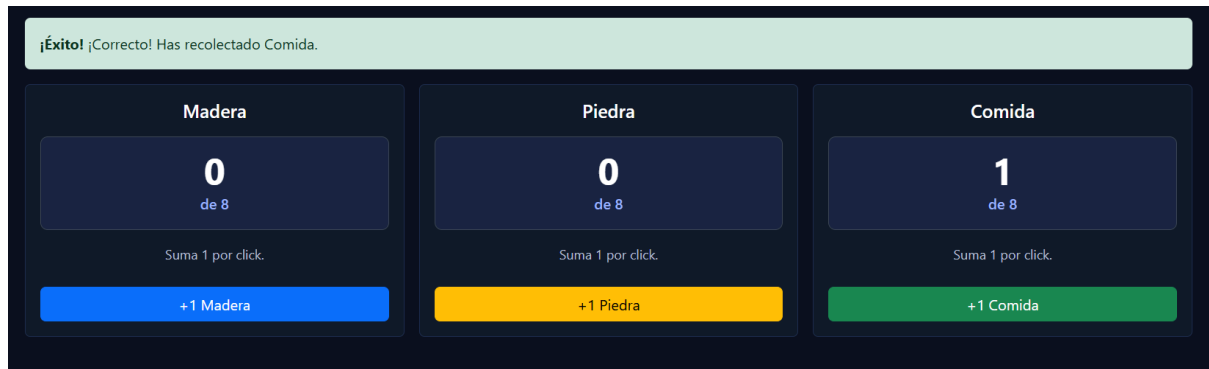




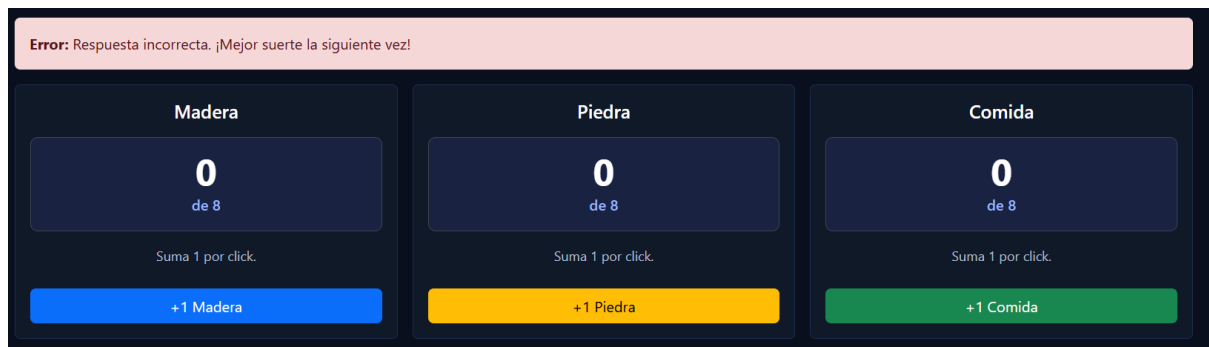
c. Minijuego de Lógica para Comida



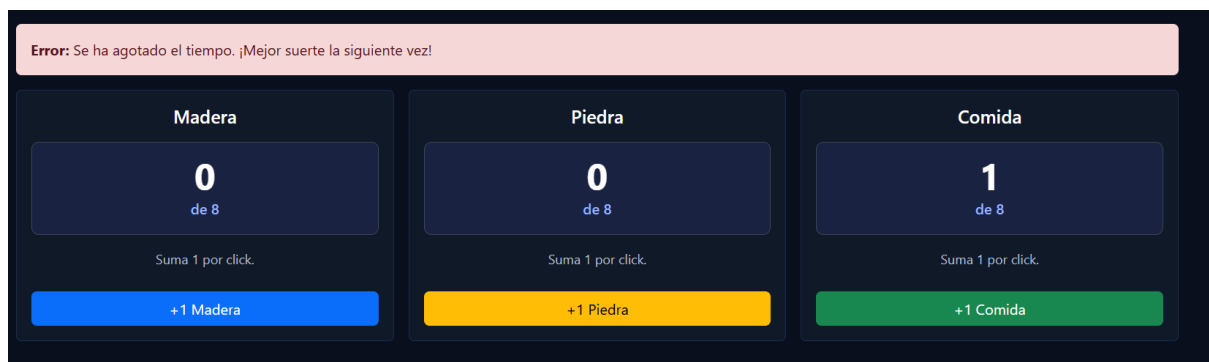
5. Si se responde de manera correcta el minijuego, se mostrará un mensaje de victoria



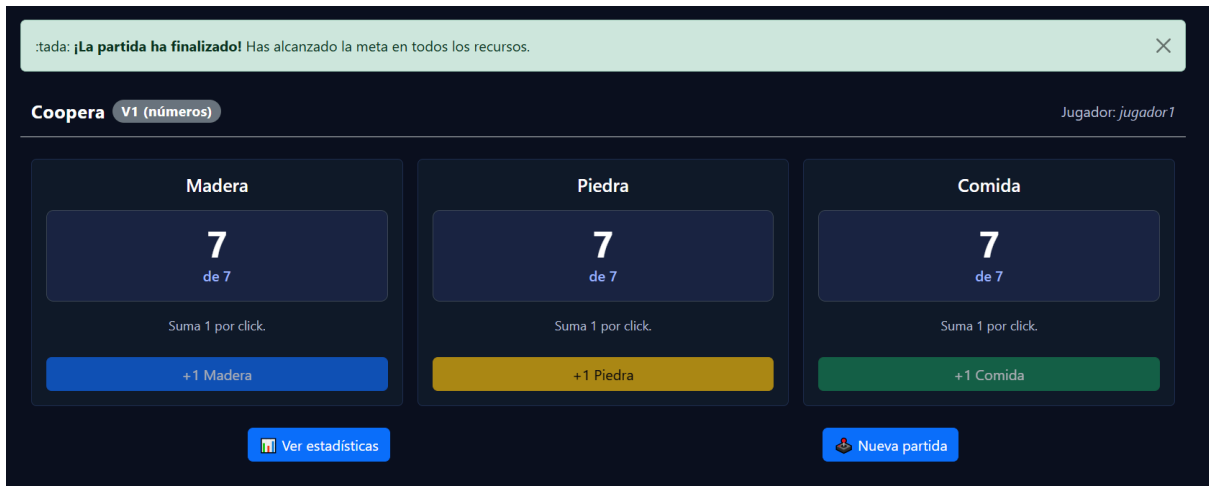
6. Si se responde de manera incorrecta el minijuego, se mostrará un mensaje de error en la pantalla



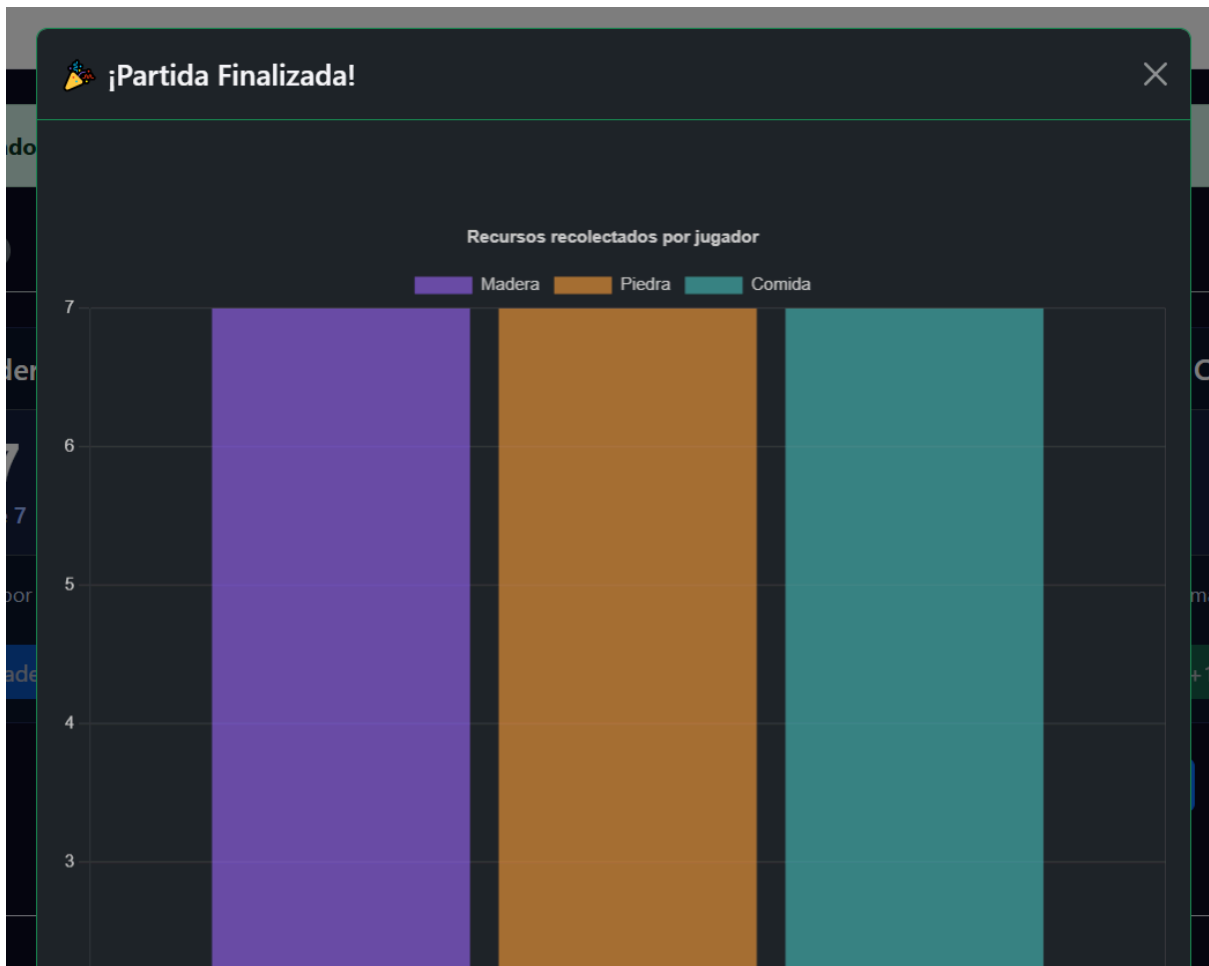
7. Si se agota el tiempo antes de lograr responder el minijuego, se cerrará el modal y se mostrará un mensaje de "Tiempo agotado" en la pantalla



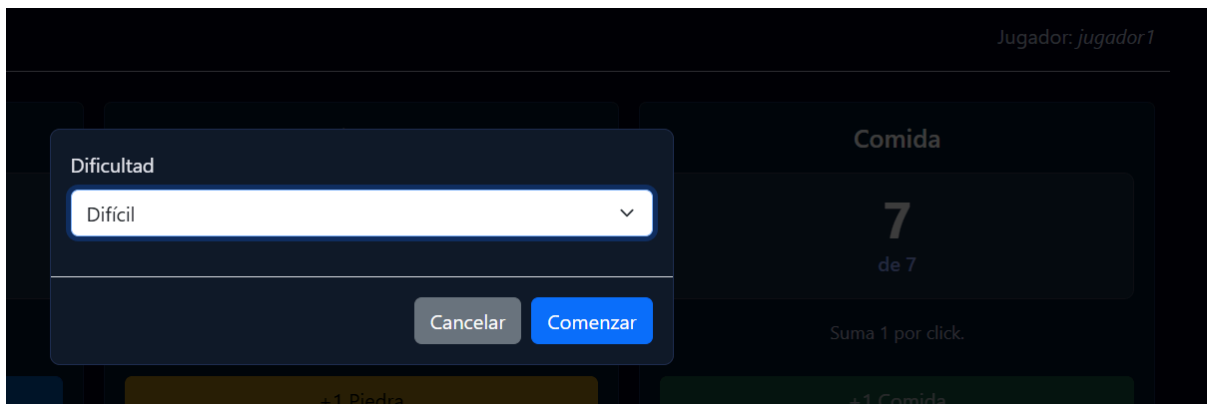
8. Si se llega a la meta de todos los recursos, entonces la página se actualizará y mostrará un mensaje de victoria junto con dos botones, uno para ver las estadísticas de la partida y otro para iniciar una nueva partida.



9. Al hacer click en el botón de estadísticas, se mostrará un modal con un diagrama de barras (Scrolleable)



10. Al hacer click en el botón de “Nueva Partida” se mostrará un modal en el cual elegir la dificultad de la siguiente partida; El nombre del jugador no es requerido nuevamente, sabiendo que es el mismo jugador al estar en la misma sesión



11. La nueva partida se crea correctamente, aun teniendo al mismo jugador identificado.

