

Nombre : Stop Bullying Challenge

1. Estructura General del Juego

El juego se organiza en **partidas alojadas dentro de salas**. Cada sala puede ser creada por cualquier usuario y funciona como un espacio independiente donde se desarrollará una partida con sus propios participantes, rondas y puntuaciones.

- Creación y Acceso a Salas

- **Creación:** cualquier usuario puede crear una sala, convirtiéndose automáticamente en el *anfitrión* de la misma.
- **Código de acceso:** al crear una sala, se genera un código único que permite a otros usuarios unirse.
- **Ingreso de jugadores:** cualquier usuario que tenga el código podrá unirse a la sala mientras la partida no haya comenzado.
- **Rol del anfitrión:** únicamente el anfitrión puede iniciar la partida y ver en tiempo real la actualización de las puntuaciones conforme se registran en la base de datos.

Funcionamiento de las partidas

Una vez que el anfitrión inicia la partida, comenzará una secuencia de **rondas generadas aleatoriamente** a partir de tres modos de juego distintos. El orden y la combinación pueden variar en cada partida.

Los modos de juego disponibles son:

- Preguntas y Respuestas

Este modo presenta al jugador una pregunta acompañada de **tres o más opciones de respuesta**. Las respuestas están categorizadas de la siguiente manera:

- **Respuesta correcta:** otorga **10 puntos**.
- **Respuesta parcialmente correcta:** otorga **5 puntos**.
- **Respuestas incorrectas restantes:** otorgan **0 puntos**.

El jugador debe seleccionar una única opción antes de que termine el tiempo de la ronda (si aplica).

-Situaciones y Acciones

El jugador recibe una **situación descrita mediante un texto**, seguida de una lista de posibles acciones.

Entre las acciones propuestas:

- Varias son **correctas**.
- Varias son **incorrectas**.

El jugador debe seleccionar todas las acciones que considere correctas.

La puntuación se asigna según su precisión:

- **Si selecciona únicamente las acciones correctas: 10 puntos.**
- **Si selecciona una sola acción incorrecta: 5 puntos.**
- **Si selecciona dos o más acciones incorrectas: 0 puntos.**

-Identifica la Imagen

El sistema muestra al jugador una **imagen** relacionada con una situación o acción dentro del aula.

Se presentan **dos descripciones posibles**:

- Una es **correcta**.
- La otra es **incorrecta**.

El jugador debe elegir la descripción que coincide con la imagen.

- **Acierto:** suma **10 puntos**.
- **Fallo:** suma **0 puntos**.

4. Sistema de Puntuación

-Puntajes por Sala

- La puntuación de un jugador es **exclusiva de cada sala**.
- Si un jugador participa en varias salas, sus puntajes **no se mezclan**: cada sala mantiene su propia clasificación independiente.

-Actualización de Puntuaciones

- A medida que los jugadores completan las rondas, sus resultados se registran en la base de datos.
- El **anfitrión de la sala** ve en tiempo real la clasificación conforme se actualiza.
- Los **jugadores** verán la clasificación final **al terminar la partida**, mostrando todas las puntuaciones ordenadas.

5. Clasificación Final

Al finalizar todas las rondas:

- Se genera una **tabla de clasificación** con todos los jugadores de la sala.
- Se muestran sus puntuaciones totales ordenadas de mayor a menor.
- Esta clasificación solo es visible para los jugadores de esa sala en particular.

6. partidas publicas

Los usuarios pueden realizar partidas publicas que no requieren de un código de sala y estas partidas se almacenan en una tabla de datos puntuación global