

S.I.G.P.D.

Sociología

CEITAROX

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email
Coordinador	Rodríguez	Piero	5.592.003-7	rpierina286@gmail.com
Sub-Coordinador	Gracés	Tatiana	5.713.652-9	tatianatareasutu@gmail.com
Integrante 1	Caballero	Juancruz	5.714.462-1	zuzuonetwothree@gmail.com
Integrante 2	Cardozo	Celeste	5.716.176-6	celestecardozo1803@gmail.com
Integrante 3	Vázquez	Ignacio	5.479.448-7	nachosfera14@gmail.com

Docente: Vargas, Bertha

**Fecha de
culminación**

14/07/2025

PRIMERA ENTREGA



Índice

1. Introducción
2. Presentación del proyecto
 - 2.2 Explicación del funcionamiento del juego
3. Objetivos principales y específicos de la investigación
4. Fundamentación del proyecto
5. Marco teórico



1. Introducción

En esta carpeta se expondrá nuestro proyecto de egreso, con el nombre de CEITAROX presentamos un sistema de seguimiento y gestión para el juego de mesa de tipo "draft" de nombre Draftosaurus de manera online, el cual hemos bautizado como FlowerDraft, donde ganará el jugador con la mejor florería.

CEITAROX

I.S.B.O.

3MJ



2. Presentación del proyecto

El presente proyecto, de título FlowerDraft, forma parte de nuestro trabajo de egreso, en el cual abordamos el desarrollo de un sistema de seguimiento y gestión online para el juego de mesa “Draftosaurus”, adaptado a una nueva temática, reimaginando el concepto y transformándolo a una temática centrada en la competencia de florerías en vez de dinosaurios.

El sistema desarrollado permite registrar el progreso de cada partida, gestionar jugadores y puntajes, y mantener un orden visual y estructural del juego. Esta herramienta fue pensada para facilitar la experiencia de juego.

2.1 Explicación sobre el funcionamiento del juego

El juego de mesa trata sobre obtener la mejor “granja” de flores.

2.1.1 Preparación:

1. Cada jugador tomará un tablero de florería y lo colocará frente suyo
2. Se quitarán fichas en caso de que sean menos de 5 jugadores:
 - 4 Jugadores: 48 fichas (se quitan 2 fichas de cada tipo)
 - 3 Jugadores: 36 fichas (se quitan 4 fichas de cada tipo)
 - 2 Jugadores: 48 fichas (se quitan 2 fichas de cada tipo)

En caso de que sean 5 jugadores se jugará con todas las fichas.

2.1.2 Desarrollo de la partida:

Cada jugador va a tomar 6 fichas de forma aleatoria de la bolsa, cuando todos lo hayan hecho, cada jugador tendrá que elegir entre una de las fichas agarradas para colocarla en un recinto, una vez todos hayan colocado una ficha, los jugadores pasarán las fichas restantes a la persona de su derecha, finalizando el turno. Seguirán colocando y permutando las fichas hasta que se acaben, entonces volverán a agarrar 6 fichas de la bolsa y repetirán lo mismo.

Antes de cada turno, un jugador tirará el dado, éste indicará una restricción según la cara que salga, la cual afectará a todos los jugadores menos al que tiró el dado. Cuando termine el turno, el dado pasará al jugador de la derecha.

Los recintos tienen distintas restricciones y condiciones, dando cierta cantidad de puntos cada uno si estas son cumplidas.

CEITAROX

I.S.B.O.

3MJ



2.1.3 Final de partida:

Una vez la bolsa se quede sin fichas y hayan 12 en cada tablero, el juego habrá terminado y se contarán los puntos, quien tenga más será el ganador

3. Objetivos de la investigación

Los objetivos están planteados desde la mirada estética y planteó lógico ya que la primera entrega no involucra el sistema lógico de la aplicación,

Obj. principal:

- Desarrollar una herramienta digital que permita gestionar y dar seguimiento de forma clara y accesible a partidas del juego de mesa Draftosaurus, adaptado a una nueva temática de nombre FlowerDraft.

Obj. específicos:

- ¿Qué funciones del programa son relevantes y cómo se van a distribuir dichas funciones (en forma de botones) a cada zona del Gestor?

El gestor tiene que ser liviano, tanto en diseño como en acciones para el usuario final. Puede resultar engorroso para el cliente, pudiendo desmotivarse y/o abandonarlo.

- ¿Cómo adaptamos la escala visual de la aplicación web a dispositivos móviles?

Nosotros hasta ahora no tenemos el suficiente conocimiento para adaptar páginas web a pantallas de celular



4. Fundamentación:

La creación de FlowerDraft es fundamental para mejorar la gestión de partidas del juego Draftosaurus a través de un entorno digital.

Este nuevo enfoque adapta el juego a una competencia entre florerías, facilitando enormemente el seguimiento de puntajes y la progresión de los jugadores. Además, la herramienta busca fusionar lo digital con lo lúdico, enriqueciendo así la experiencia de los jugadores.

Este proyecto también permite ampliar nuestros conocimientos y conocer formas de utilizarla para compartirla e implementarla en personas ajenas a la rama de la informática. El hecho de compartir nuestro trabajo al público permite saber las cualidades y carencias que tiene nuestra aplicación y nosotros como desarrolladores.

Nos permite aprender a utilizar de forma más profunda el pensamiento computacional como es, por ejemplo, la generalización, que es reutilizar técnicas aprendidas en anteriores experiencias, y la abstracción, dividir un problema en pequeñas partes para trabajar con “mini-problemas”. El uso de estas técnicas en asuntos cotidianos y técnicos favorecen a una rápida y/o eficiente afrontación a la incertidumbre durante la realización del proyecto



5. Marco teórico

Bibliografía:

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/>

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/components/buttons/>

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/utilities/spacing/>

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/utilities/display/#hiding-elements>

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/content/images/>

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/layout/columns/>

<https://getbootstrap.com/docs/5.3/layout/containers/>

<https://www.bisign.es/css/flex-direction/>

https://www.w3schools.com/cssref/pr_class_display.php

<https://www.w3api.com/CSS/justify-content>

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS/overflow>

https://www-cssmine-com.translate.goog/ebook/flexbox-items?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc