



Desarrollo de aplicaciones Web

Proyecto final: Primera entrega

Descripción del Proyecto

El proyecto consiste en desarrollar una versión web del juego de dibujo y adivinanza Pinturillo. Pinturillo es un juego en el que los jugadores deben dibujar una palabra y los demás intentan adivinarla mientras se muestra el dibujo en tiempo real.

Objetivos

Desarrollar una aplicación web interactiva que permita a los usuarios jugar al juego Pinturillo.

Implementar funcionalidades clave del juego, como dibujar en tiempo real, adivinar palabras, llevar un registro de puntos y salas de juego.

Utilizar tecnologías modernas de desarrollo web para crear una experiencia fluida y atractiva para los usuarios.

Requisitos del Proyecto

- Desarrollar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva utilizando HTML, CSS y JavaScript.
- Pueden utilizar la librería de estilos de su preferencia, ej: Bootstrap, Tailwind, Materialize.
- Diseñar y maquetar la página de inicio, donde el usuario puede crear una sala, listar las salas disponibles o unirse a una sala existente, el usuario debe poder ingresar su nombre, seleccionar un avatar, e ingresar el código de la sala.
- Diseñar y maquetar la vista de juego donde aparecerá la guía de la palabra a adivinar, el chat donde los usuarios adivinan las palabras, la lista de jugadores en la sala con sus respectivos puntajes, el temporizador que indica el tiempo de turno y el tablero donde se va a dibujar.
- Diseñar y maquetar la vista de resultados de la sala, donde muestre un tablero de posiciones.
- Implementar la funcionalidad de dibujo utilizando el elemento Canvas de HTML5:
 - Debe tener una opción para seleccionar colores
 - Debe tener una opción para eliminar lo dibujado
- Los equipos deben estar conformados por **máximo 3 integrantes**.
- Se debe utilizar Github para llevar una trazabilidad de los cambios

Pueden tomar como referencia pinturillo, o <https://gartic.io>, sin embargo tienen total libertad a la hora de realizar sus diseños.



Evaluación

El proyecto será evaluado en base a los siguientes criterios:

Funcionalidad: ¿La aplicación cumple con los requisitos funcionales especificados?

Diseño: ¿La interfaz de usuario es intuitiva y atractiva?

Fecha de Entrega

La fecha de entrega del proyecto será para el 23 de marzo de 2024 donde deben enviar el link de su repositorio publico al siguiente correo: apareja1@usbcali.edu.co.