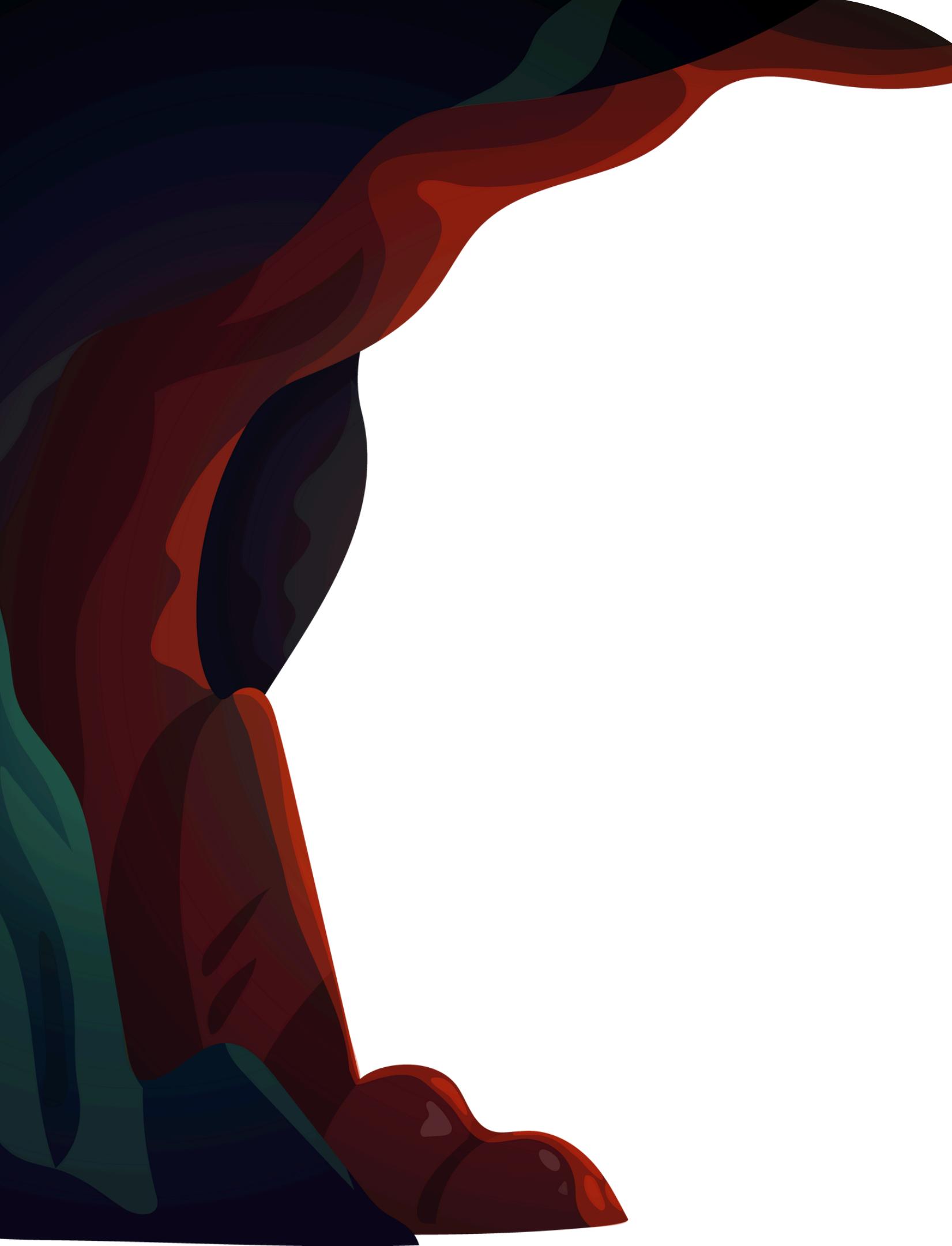


Combat tracker

Jordan navarro - Nicolas Moraga - Rodrigo Lopez



Contenidos

- Introducción
- Problema
- Propuesta
- Alcance
- Arquitectura y tecnología
- Base de datos
- Metodología
- Plan de trabajo
- Conclusión

Introducción

Tras la salida de Baldur's Gate 3, hubo un significativo aumento de nuevos jugadores al mundo de Dungeons and Dragons, esto reafirmado por Wizard of the coast:

Wizards of the Coast (propietarios de D&D y parte de Hasbro) reportaron que 85 millones de personas participaron con la marca en el último año, incluyendo tanto actividades digitales como físicas (libros, juegos de mesa, merchandising, etc.) (Peters, 2025).



Problemas

- Gestión manual de encuentros, personajes y registros de eventos en papel.
- Demoras en la narración y gestión de encuentros.
- Omisión en reglas.
- barrera de entrada difícil o engorrosa para nuevos jugadores.
- Perdida de información como comentarios de jugadores.
- Necesidad de recurrir al manual siempre.
- Costo de herramientas manuales.





Propuesta

La solución que proponemos es una aplicación web que permita a los jugadores y al Dungeon Master gestionar personajes, encuentros y partidas en tiempo real, con un registro histórico automático y un chat integrado con inteligencia artificial.

Alcance

El Proyecto contempla:

- Registro y login de usuarios con autenticación JWT.
- Creación de personajes.
- Gestión de personajes e inventario.
- Gestión de partidas con roles y estados de personajes.
- Resolución de encuentros con modificadores y entornos.
- Chat en tiempo real con persistencia en la base de datos.



Arquitectura y Tecnología

La aplicación se construirá con flask en Python. HTML/CSS para el front-end.

La autenticación se maneja con tokens JWT y el chat en tiempo real con Flask-SocketIO.



Base de datos

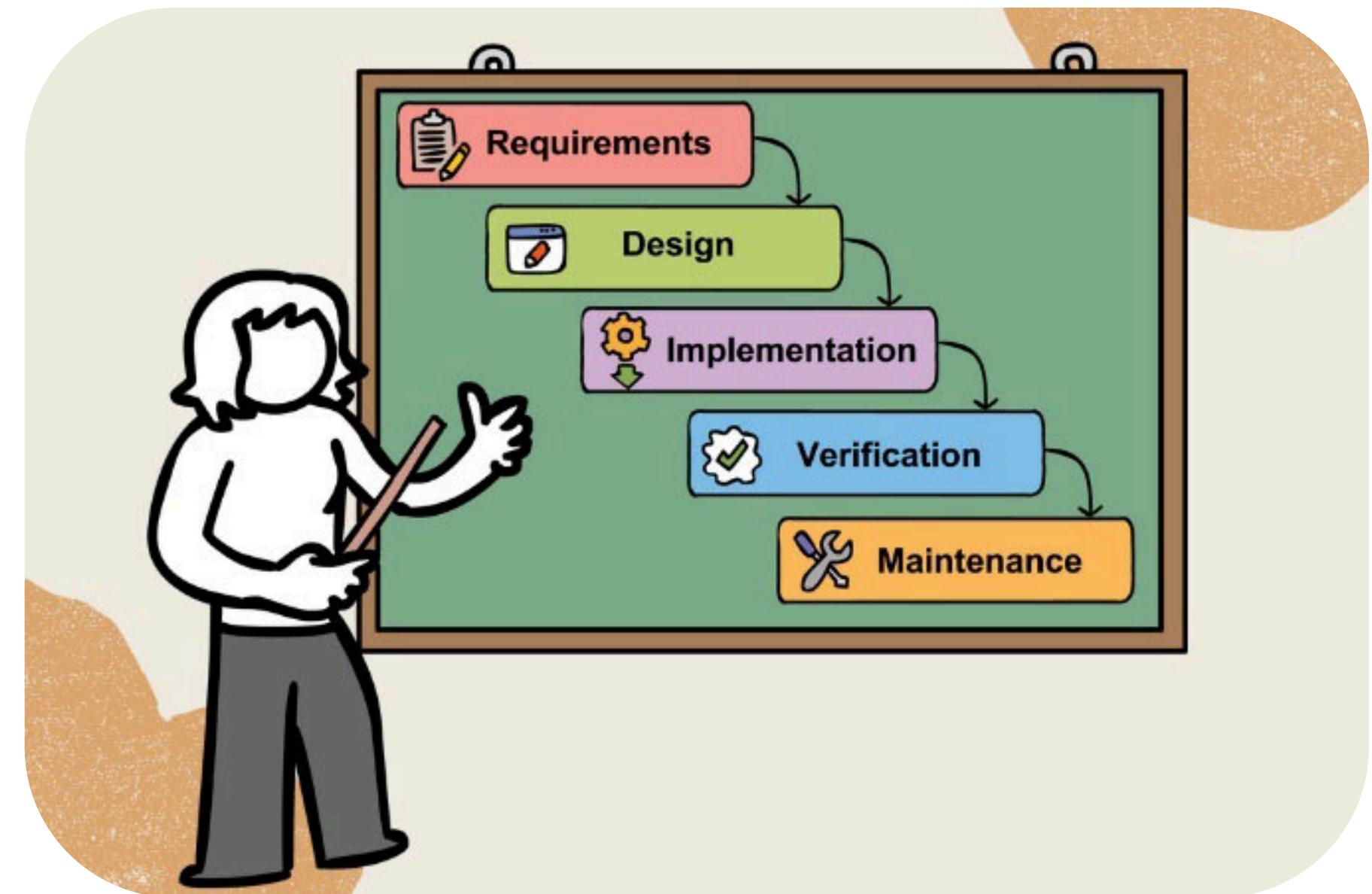
El diseño de la base de datos será relacional. Durante el desarrollo se utilizará el ORM SQLAlchemy, y en producción se empleará Oracle SQL. La base de datos incluirá tablas como usuarios, personajes, partida, encuentro, evento, entorno, chat, entre otras.



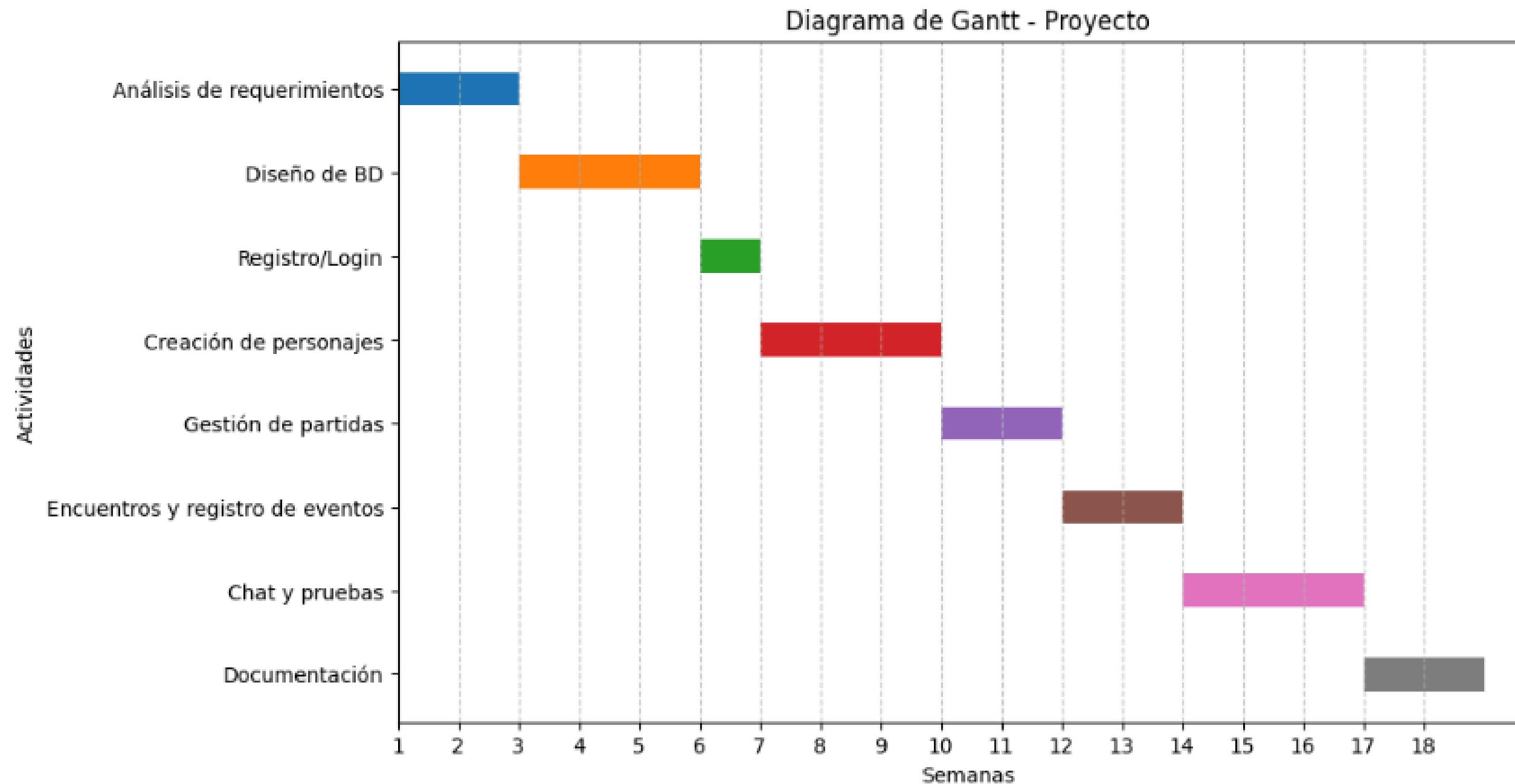
Metodología

Cascada

Se usara metodología cascada porque es más simple, ordenada y adecuada a un contexto académico con fases cerradas, plazos fijos y requisitos claros, además de estar alineada con cómo la universidad evalúa el portafolio.



Plan de trabajo



Conclusion

Con este sistema se busca ofrecer a los jugadores de Dungeons & Dragons una experiencia de juego más fluida y organizada. La solución centraliza la información, automatiza los cálculos y optimiza la comunicación entre los participantes, lo que permite reducir errores, agilizar la narración y enriquecer la dinámica colaborativa de cada partida

