



Manual de Usuario

1100100 Dev's Dijeron

Juego web inspirado en “**100 mexicanos dijeron**”

Elaborado por:

Roberto Barrios Negrete
Manuel Alejandro Miranda Vizcarra

25 de Noviembre 2025

Índice

1. Introducción.....	3
2. Guía rápida de inicio.....	5
3. Interfaz y pantallas principales.....	6
4. Cómo jugar.....	17
5. Roles de usuario.....	20
6. Sistema de puntuación.....	21
7. Configuraciones del juego.....	23
8. Historial, estadísticas y resultados.....	24
9. Errores comunes y solución de problemas.....	25
10. Buenas prácticas.....	28
11. Glosario de términos.....	30
12. Contacto y soporte.....	33
13. Notas de versión.....	34
14. Créditos y agradecimientos.....	35

1. Introducción

Bienvenido(a) al videojuego inspirado en el clásico programa “100 Mexicanos Dijeron”, un divertido y dinámico concurso en el que deberás adivinar las respuestas más populares dadas por un grupo de 100 personas encuestadas.

El objetivo del juego es simple: pensar como la mayoría. Para ganar, tendrás que descubrir qué respondió la mayor parte de los participantes de la encuesta, acumulando puntos ronda tras ronda.

El juego está pensado para ser dinámico, rápido y entretenido. Cada ronda presenta una pregunta y un conjunto de respuestas recopiladas previamente. Los jugadores deben intentar adivinar cuáles fueron las más mencionadas por las personas encuestadas. Al acertar, se obtienen puntos que ayudan a avanzar en la partida y competir contra otros jugadores o equipos.

100 Devs Dijieron busca ofrecer una experiencia divertida tanto para quienes están familiarizados con la tecnología como para quienes solo quieren pasar un buen rato. Su diseño sencillo y accesible permite que cualquiera pueda comprender las reglas en pocos minutos y comenzar a jugar sin complicaciones.

El juego está dirigido a cualquier persona que quiera divertirse, sin importar su edad o nivel de conocimiento en tecnología. Puede ser disfrutado por familias, amigos, estudiantes, profesores, equipos de oficina o grupos que busquen una actividad rápida y entretenida para romper el hielo.

Es ideal para usarlo en reuniones sociales, clases, dinámicas de integración, celebraciones o simplemente como un pasatiempo casual. Gracias a su formato intuitivo, tanto jugadores con experiencia en juegos digitales como personas con poco contacto con la tecnología pueden participar sin dificultad.

Para disfrutar del juego únicamente se necesita un navegador web actualizado, como Google Chrome, Firefox, Safari o Edge. El juego funciona directamente desde la página, por lo que no es necesario descargar ni instalar ningún programa adicional.

Se recomienda contar con una conexión a internet estable para evitar interrupciones durante las partidas, especialmente si se está jugando con varias personas al mismo tiempo.

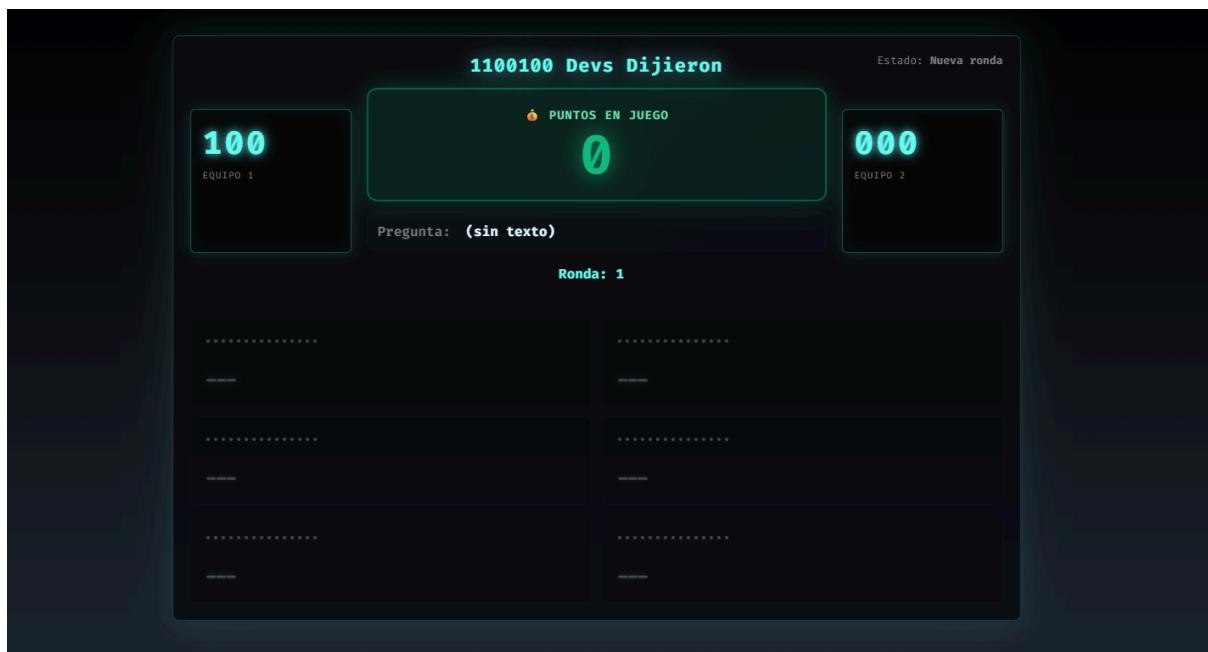
Prepárate para poner a prueba tus conocimientos, tu rapidez mental y tu intuición.
¿Listo para descubrir... lo que “100 mexicanos dijeron”?

2. Guía rápida de inicio

Para comenzar a jugar 100 Devs Dijieron, el primer paso es acceder a la plataforma desde tu navegador web favorito. Solo necesitas ingresar la URL proporcionada por el administrador o responsable del proyecto. Una vez cargue la página, se mostrará la pantalla principal del juego,. Esta pantalla inicial funciona como punto de partida para cualquier jugador, ya sea que entre por primera vez o que regrese a participar en una nueva sesión.

Cuando ingreses correctamente a una partida, mediante un enlace directo, serás llevado automáticamente al tablero principal del juego. En esta vista podrás observar el espacio donde aparecerán las preguntas, las respuestas disponibles, la puntuación acumulada y el estado de la partida. Una vez que veas esta imagen, significa que ya estás dentro del tablero y listo para empezar a jugar. En este punto, solo necesitas esperar a que el administrador dé inicio a la partida, ya que es quien controla el flujo de las rondas y el momento en que se revelan las preguntas.

A partir de ese momento podrás participar activamente, intentar adivinar las respuestas más populares y seleccionar las opciones que consideres correctas. Conforme respondas, irás acumulando puntos y avanzando en la competencia, buscando obtener la mayor cantidad posible antes de que finalicen todas las rondas.



3. Interfaz y pantallas principales

Pantalla del tablero:

El tablero principal es la pantalla donde ocurre todo el juego. Una vez que ingresas a una partida y el administrador la inicia, esta sección se convierte en el centro de la actividad. Aquí aparece la pregunta de cada ronda, las opciones de respuesta y los indicadores de puntaje o progreso del juego.

En la parte central del tablero se muestra la pregunta actual, escrita de manera clara y visible para que todos los jugadores puedan leerla sin dificultad. Debajo, se presentan las posibles respuestas. El jugador debe seleccionar la opción que considere que fue una de las respuestas más mencionadas por las personas encuestadas.

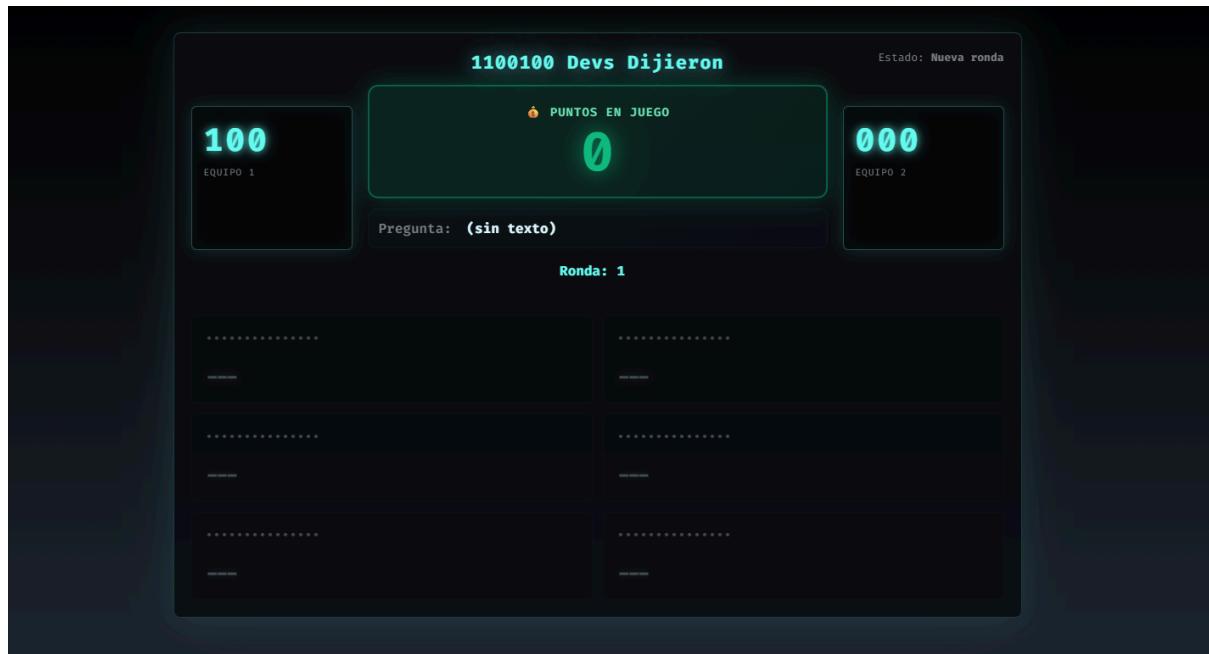
Cuando eliges una respuesta, el sistema muestra inmediatamente si fue correcta o incorrecta.

- **Respuesta correcta:** esta se revela en el tablero y se registra como un acierto, generalmente acompañada de un efecto visual o indicador que confirma tu selección.
- **Respuesta incorrecta:** el tablero muestra un mensaje claro que indica el error y actualiza el avance de la ronda para continuar con la siguiente oportunidad o turno.

Además de las preguntas y respuestas, el tablero incluye información clave para seguir el progreso de la partida:

- **Puntos de ambos equipos:** en la parte superior o lateral del tablero se muestran los puntajes acumulados por cada uno de los dos equipos. Esta información se actualiza automáticamente cada vez que un equipo acierta o falla.
- **Ronda actual:** el tablero muestra claramente en qué ronda se encuentra el juego, permitiendo a los jugadores saber cuánto falta para que termine la partida y cuánto han avanzado.

La interfaz está diseñada para que la experiencia sea intuitiva: ver la pregunta, elegir una respuesta, observar el resultado y seguir avanzando a la siguiente etapa. Todo ocurre directamente en este tablero principal.



Interfaz del controlador del administrador:

La interfaz del administrador es una parte fundamental del funcionamiento de 100 Devs Dijieron, ya que desde aquí se controlan todos los aspectos de la partida. Solo el administrador o anfitrión tiene acceso a este panel, y su función es dirigir el flujo del juego, administrar las rondas y gestionar las preguntas. Esta vista cuenta con múltiples herramientas diseñadas para ofrecer un control total durante toda la experiencia.

1. Selección de preguntas

El administrador puede elegir qué pregunta se utilizará en cada ronda. Desde el panel tiene acceso al listado de preguntas disponibles, pudiendo seleccionar la que quiere mostrar en el tablero de los jugadores. Esto permite preparar la partida de forma dinámica, ajustando las preguntas según el tipo de público o el ritmo de la sesión.

2. Estado de la partida

El panel muestra en todo momento el estado actual de la partida, incluyendo si la ronda está activa, si está en pausa, si ya terminó o si se encuentra en proceso de transición hacia la siguiente fase. Con esta información, el administrador puede tomar mejores decisiones durante el desarrollo del juego.

3. Reset del juego

Si ocurre algún error, interrupción o se desea comenzar desde cero, la interfaz ofrece la opción de resetear la partida completa. Esto restablece las rondas, los puntos y las respuestas, dejando todo listo para iniciar de nuevo sin complicaciones.

4. Iniciar una nueva partida

El administrador tiene la capacidad de empezar una partida completamente nueva en cualquier momento. Esta opción reinicia toda la configuración del juego, permitiendo organizar una sesión fresca para nuevos jugadores o para repetir el juego con el mismo grupo.

5. Multiplicador de puntos (x1, x2, x3)

El controlador incluye la herramienta para aplicar multiplicadores de puntos. Estos modificadores permiten aumentar el valor de las respuestas durante una ronda específica, haciendo el juego más emocionante. El administrador puede elegir entre:

- **x1**: Puntuación normal
- **x2**: Duplicar puntos
- **x3**: Triplicar puntos

6. Control de rondas

El administrador dirige manualmente cada ronda mediante tres opciones principales:

- **Iniciar ronda**: comienza oficialmente la pregunta y habilita las respuestas para los jugadores.
 - **Siguiente ronda**: avanza inmediatamente a la siguiente pregunta y prepara el tablero.
- Finalizar ronda**: termina la ronda actual, bloquea las respuestas y permite pasar a las estadísticas o siguientes pasos.

7. Banco de preguntas

La interfaz del administrador incluye un apartado llamado Banco de preguntas, donde se pueden registrar nuevas preguntas junto con sus respuestas correctas. Esta función permite ampliar continuamente el contenido del juego y adaptarlo a distintos tipos de público o temáticas.

8. Colocar un strike

En caso de que un equipo falle una respuesta, el administrador puede colocar un strike manualmente. Esto añade una marca de error al equipo correspondiente y afecta el desarrollo de la ronda según las reglas establecidas en el juego.

9. Visualización de puntos de los equipos

Desde el panel es posible ver en tiempo real los puntos acumulados por cada equipo. Esta información permite al administrador monitorear el progreso general y verificar que la puntuación refleje correctamente los aciertos y errores.

10. Revelar las respuestas correctas

Por último, el administrador cuenta con un botón para revelar todas las respuestas correctas al finalizar una ronda. Esto muestra en el tablero del jugador todas las respuestas que formaban parte de la encuesta original, permitiendo cerrar la ronda de manera clara antes de avanzar a la siguiente.

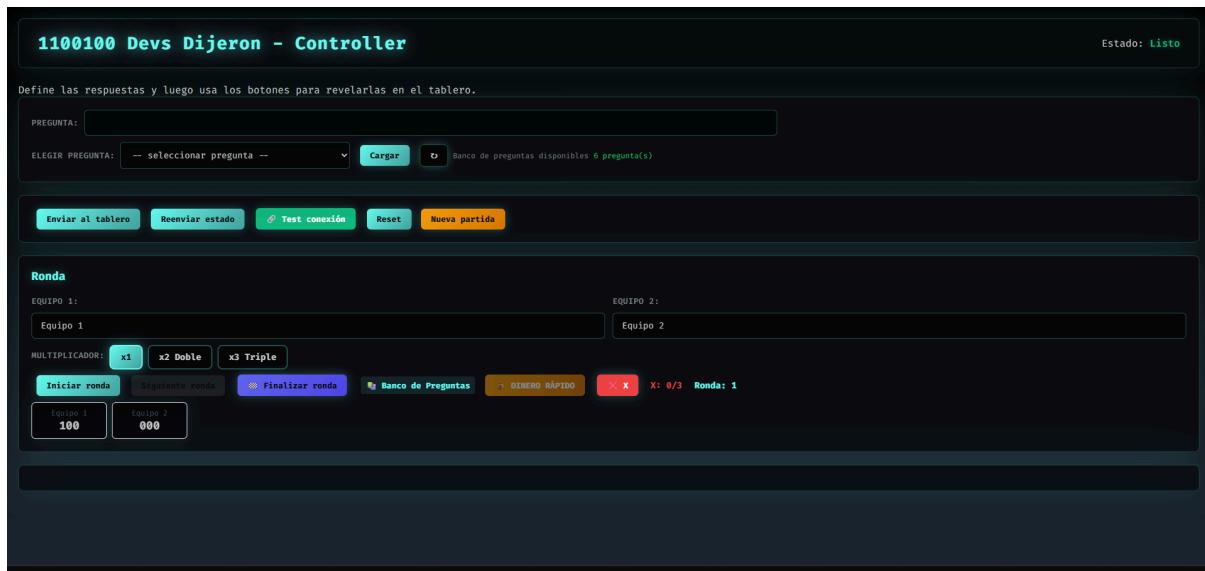


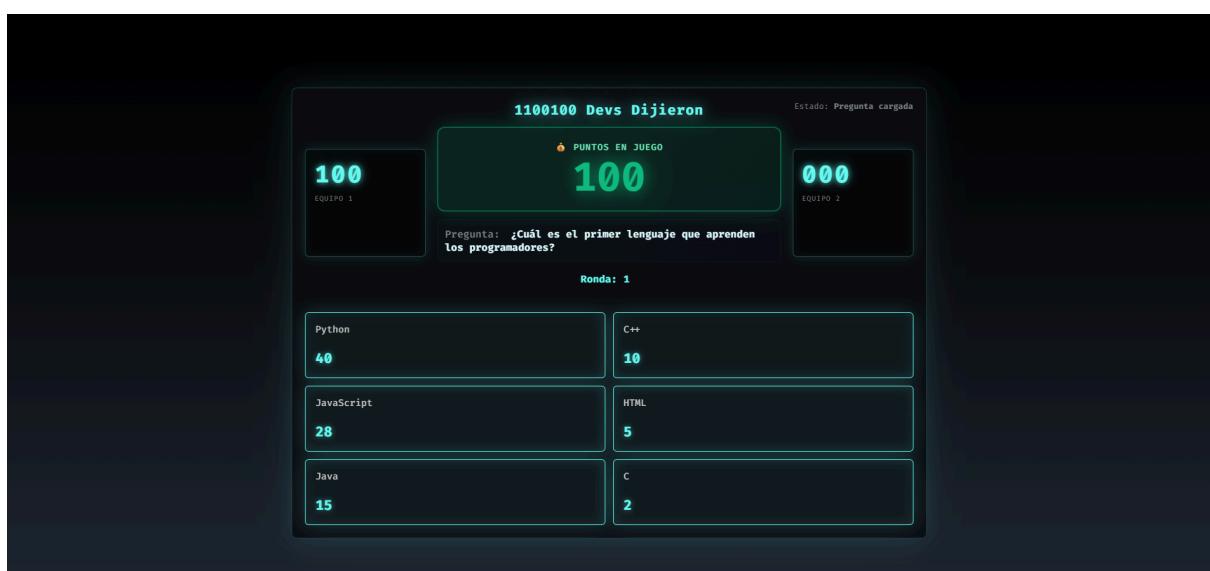
Foto de la interfaz al ganar

La interfaz al ganar muestra de forma destacada los resultados finales de la ronda una vez que los jugadores han descubierto todas las respuestas o han acumulado el puntaje necesario.

En la parte superior se mantienen visibles los marcadores de cada equipo; sin embargo, el foco principal pasa al panel central, donde se muestra en grande la cantidad total de puntos ganados en la ronda, resaltados para indicar que el equipo ha logrado obtenerlos.

Debajo aparece la pregunta completa que se respondió durante esa ronda, permitiendo reconocer rápidamente el contexto de las respuestas. La sección de respuestas, ubicada en la parte inferior del tablero, ahora muestra todas las tarjetas completamente reveladas: cada una contiene la respuesta correcta, junto con su puntaje asignado, ordenadas en dos columnas para mantener la presentación clara y balanceada.

Esta visualización permite al jugador ver qué tan populares fueron las respuestas según la encuesta del juego. Además, la interfaz conserva el indicador de la ronda actual, lo que facilita continuar el flujo del juego si se decide pasar a la siguiente. La imagen general comunica que la ronda ha concluido exitosamente, destacando tanto el logro del equipo ganador como la información completa de las respuestas reveladas.



Interfaz de registrar una pregunta

La interfaz de registro de preguntas está diseñada para que el administrador del juego pueda crear, organizar y gestionar el contenido que se utilizará durante las rondas. Esta pantalla se divide en varias secciones, cada una con funciones específicas que permiten controlar todos los elementos necesarios para crear una pregunta completa.

1. Sección de Filtros

Ubicada en la parte superior del panel principal. Permite buscar o filtrar preguntas ya registradas, estos filtros son útiles cuando el banco de preguntas ya es grande.

Incluye:

Filtros del Tipo

- Todos los tipos, Solo rondas o Solo dinero rápido
- Permiten mostrar sólo preguntas de un tipo específico.

Filtros de Categoría

- Todas las Categorías, General o Desarrollo / Programación
- Facilita ubicar preguntas por temática.

2. Sección Nueva Pregunta

Este es el formulario donde se registra la pregunta.

Incluye:

Título de la Pregunta: Caja de texto donde se escribe la pregunta completa que aparecerá en el juego.

Ejemplo: “¿Cuál es el primer lenguaje que aprendiste a programar?”

Categoría

- Desplegable donde se selecciona la categoría a la que pertenece la pregunta.
- Organiza las preguntas según su tema y facilita filtrarlas más adelante.

4. Sección de Respuestas

Aquí se agregan las respuestas que aparecerán en el tablero del juego.

Cada respuesta incluye:

- **Campo de texto de la respuesta:**

Donde se escribe la opción mencionada por los encuestados.

Ejemplo: "Python", "Java", "C++".

- **Campo numérico de puntaje:**

Representa cuántas personas mencionaron esa respuesta.

Mientras más alto el número, mayor valor tendrá en el tablero.

- **Ícono o botón para agregar más respuestas:**

Permite añadir más filas de respuesta si la pregunta requiere más opciones.

- **Ícono o botón de eliminar respuesta:**

Permite borrar una respuesta ya escrita si no es necesaria.

Banco de Preguntas

+ Nueva Pregunta

Filtros

Filtrar por tipo: Todos los tipos

Filtrar por categoría: Todas las Categ

NOMBRE DE LA PREGUNTA:
Ej: Frutas favoritas

PREGUNTA:
¿Qué fruta comen más los niños?

CATEGORÍA:
General

TIPO DE PREGUNTA:
Ronda Normal (Para juego principal)

Ronda Normal: Preguntas para las 3 rondas principales del juego
Dinero Rápido: Preguntas especiales para la ronda final de dinero rápido

RESPUESTAS:
+ Agregar Respuesta

Guardar Pregunta

Preguntas Guardadas

Interfaz del dinero rápido

La interfaz de Dinero Rápido es una de las partes más emocionantes del juego, ya que muestra el desempeño individual del jugador durante la ronda final. Esta pantalla aparece cuando comienza la fase especial donde los participantes deben responder rápidamente para acumular la mayor cantidad de puntos posibles.

En esta interfaz el jugador puede visualizar tres elementos principales:

1. Puntos obtenidos en la ronda

En la parte superior se muestran los puntos que has conseguido con tus respuestas durante esta fase. Estos puntos se actualizan conforme el administrador valida cada respuesta como correcta o incorrecta. Es una forma rápida de saber qué tan bien lo estás haciendo.

2. Meta de puntos para ganar la ronda

A un costado o debajo de los puntos obtenidos aparece un indicador con la meta total que se debe alcanzar para ganar la ronda de Dinero Rápido. Esta meta funciona como un objetivo visual para motivarte a completar o superar el puntaje requerido.

3. Respuestas que proporcionaste

La interfaz también muestra un listado con todas las respuestas que tú ingresaste durante esta fase. Esto te permite ver qué dijiste, cuáles fueron acertadas y cuáles no, ayudando a entender cómo se construyó tu puntaje final.



Interfaz de dinero rápido administrador

Interfaz de dinero rápido (Administrador)

La interfaz de Dinero Rápido para el administrador es el panel desde donde se controla completamente la fase final del juego. Esta vista permite gestionar las preguntas, validar las respuestas del jugador y supervisar el progreso hacia la meta de puntos.

A continuación se describen los elementos principales que el administrador puede manejar:

1. Control de preguntas

El administrador puede seleccionar la pregunta correspondiente a la ronda de Dinero Rápido. Cada pregunta se envía al jugador en el momento indicado, y el panel permite avanzar de una pregunta a otra de manera ordenada.

2. Validación de respuestas

Una vez que el jugador responde, el administrador revisa cada respuesta y decide si es correcta o incorrecta. Al marcarla como correcta, el sistema asigna automáticamente los puntos correspondientes. Esto garantiza que el puntaje final refleje solo las respuestas válidas.

3. Meta de puntos

La interfaz muestra la meta total que el jugador debe alcanzar para ganar la ronda de Dinero Rápido. El administrador puede ver en tiempo real si el jugador se está acercando o no al objetivo.

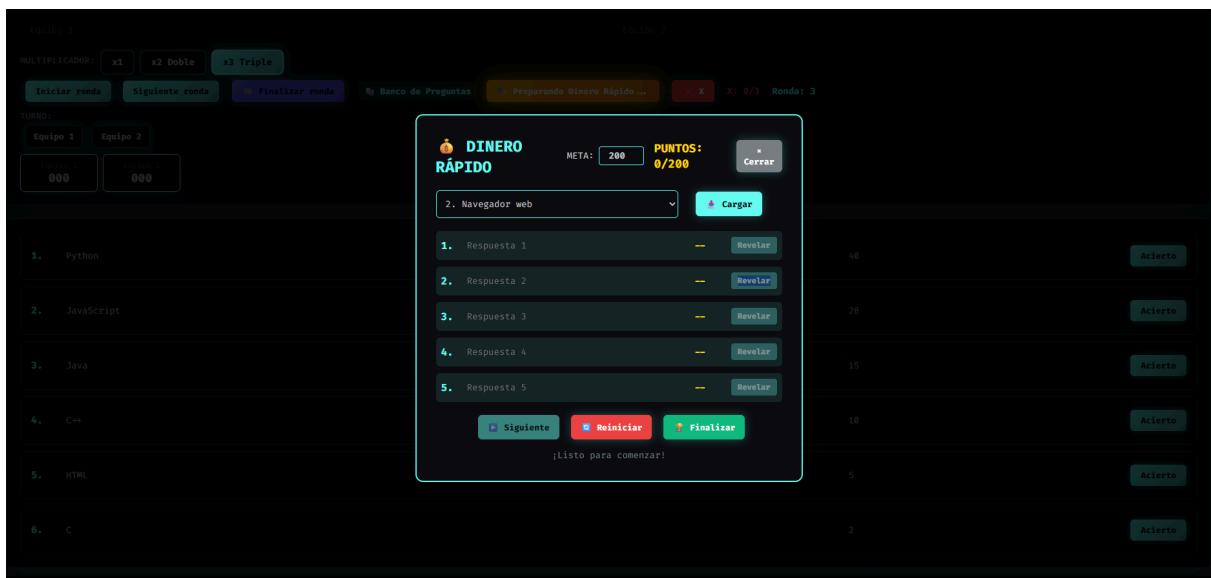
4. Controles de administración

Dentro de esta pantalla, el administrador cuenta con botones clave para manejar el flujo de la ronda:

- **Reiniciar:** permite reiniciar la fase de Dinero Rápido en caso de error o si se requiere repetir la ronda.
- **Finalizar ronda:** cierra la fase de Dinero Rápido, mostrando el puntaje final y determinando si se alcanzó la meta.

5. Supervisión del progreso del jugador

El panel también muestra las respuestas enviadas por el jugador y los puntos acumulados hasta el momento. Esto permite al administrador tener una visión completa y precisa del desempeño del participante.



4. Cómo jugar

Dinámica del juego: reglas generales

1. El juego enfrenta a dos equipos que compiten por acumular la mayor cantidad de puntos.
2. Cada ronda muestra una pregunta y una lista de posibles respuestas. Las respuestas están ordenadas por la cantidad de menciones que recibieron en la encuesta original.
3. Los jugadores del equipo deben seleccionar las respuestas que creen fueron las más populares.
4. El administrador controla el ritmo: él o ella inicia la ronda, avanza a la siguiente y puede aplicar multiplicadores de puntos o colocar strikes.
5. Cuando un equipo selecciona una respuesta, el sistema indica inmediatamente si es correcta o incorrecta.
6. Si la respuesta es correcta, el equipo suma puntos según el valor base de la respuesta y cualquier multiplicador aplicado.
Si la respuesta es incorrecta, el equipo recibe un strike o no suma puntos según las reglas definidas. Cuando se acumulan strikes, pueden aplicarse penalizaciones o perder el turno, según la configuración.
7. Al finalizar todas las rondas predefinidas, el equipo con más puntos gana la partida.

Sistema de puntuación de ejemplo

- Cada respuesta correcta tiene un valor base equivalente al número de menciones que obtuvo en la encuesta o a un valor predefinido.
- Multiplicadores disponibles: x1, x2, x3. El administrador puede activar uno por ronda para duplicar o triplicar los puntos obtenidos.
- Si un equipo falla una respuesta, recibe un strike. Al acumular 3 strikes, el equipo pierde la posibilidad de seleccionar más respuestas en la ronda actual.
- Empate: si ambos equipos terminaron con la misma cantidad de puntos, se puede definir una ronda extra de desempate con multiplicador x2 para decidir al ganador.

Ejemplo de una partida paso a paso (para usuarios)

Sigue este ejemplo para entender cómo sería jugar desde cero:

1. Yo recibo el enlace de la partida y lo abro en mi navegador.
2. Me uno a la sala usando el link proporcionado y espero en la sala de espera hasta que el administrador inicie.
3. El administrador presiona "Iniciar ronda" y en el tablero aparece la primera pregunta. También veo en el tablero los puntos de ambos equipos y la ronda actual.
4. En mi equipo nos ponemos de acuerdo y yo selecciono la respuesta que creemos es la más popular.
5. El sistema muestra que la respuesta es correcta y mi equipo suma puntos. Si hay un multiplicador activo, el puntaje se multiplica por x2 o x3 según corresponda.
6. Si mi equipo selecciona una respuesta incorrecta, el tablero marca el error y el administrador coloca un strike. Dependiendo de las reglas, podríamos perder el turno o seguir intentando hasta acumular 3 strikes.
7. El administrador finaliza la ronda y presiona "Revelar respuestas correctas" para que todos vean el resto de las respuestas y su orden.

8. Comienza la siguiente ronda y el proceso se repite hasta llegar a la ronda final.
9. Al terminar la última ronda, el tablero muestra la puntuación final. Si mi equipo tiene más puntos que el otro, ganamos la partida. Si hay empate, jugaremos la ronda de desempate definida por el administrador.

Ejemplo de una partida (Administrador)

1. Preparación:

El administrador entra a su panel, revisa que todo esté en orden y selecciona una pregunta del banco.

2. Iniciar la ronda:

Cuando todo esté listo, presiona “**Iniciar ronda**”. La pregunta aparece en el tablero de los jugadores y comienza la competencia.

3. Control de respuestas:

El administrador marca si una respuesta es correcta o incorrecta, agrega strikes cuando un equipo falla y puede aplicar multiplicadores de puntos (x1, x2, x3).

4. Revelar respuestas:

Cuando sea necesario, el administrador puede mostrar las respuestas correctas, ya sea una por una o todas juntas.

5. Finalizar ronda:

Presiona “**Finalizar ronda**” para cerrar la ronda, ver los puntos acumulados y avanzar a la siguiente.

6. Continuar o reiniciar:

Puede iniciar otra ronda seleccionando una nueva pregunta o hacer un reset para comenzar una partida desde cero.

5. Roles de usuario

1. Administrador

El administrador es el usuario con más permisos dentro del sistema. Su función es gestionar y supervisar el contenido del juego. Entre sus capacidades se encuentran:

- Crear y administrar salas de juego.
- Iniciar, pausar o finalizar partidas.
- Registrar nuevas preguntas en el banco de preguntas.
- Editar, activar o eliminar preguntas existentes.
- Configurar reglas del juego (errores permitidos, categorías, rondas, etc.).
- Gestionar equipos y revisar puntajes generales.

Este rol es esencial para mantener el contenido del juego actualizado y controlar el flujo de las partidas.

2. Jugador

El jugador es quien participa directamente en las rondas intentando adivinar las respuestas más populares. Sus funciones incluyen:

- Unirse a una sala creada por el administrador.
- Leer y responder las preguntas que aparecen en el tablero.
- Seleccionar respuestas durante su turno.
- Competir en equipo para sumar puntos y avanzar en la partida.

El jugador no puede editar preguntas ni iniciar o detener el juego; su papel es enfocarse en participar y responder.

6. Sistema de puntuación

El sistema de puntuación está diseñado para ser dinámico y emocionante. Cada respuesta correcta tiene un valor base que representa la cantidad de votos que obtuvo en la encuesta del juego. Ese valor puede aumentar dependiendo del multiplicador configurado por el Controlador o Administrador en cada ronda. Los multiplicadores permiten ajustar la intensidad del juego, ya que pueden duplicar o triplicar los puntos obtenidos según la estrategia o dificultad de la ronda.

1. Valor base de las respuestas

Cada respuesta en el tablero tiene un valor numérico predeterminado, que representa cuántas personas dijeron esa respuesta en la encuesta.

Por ejemplo:

- “Tacos” - 35 puntos
- “Pozole” - 22 puntos
- “Tamales” - 14 puntos

Cuando un equipo adivina correctamente una respuesta, obtiene exactamente ese puntaje, antes de aplicar cualquier multiplicador.

2. Multiplicadores de Puntos (x1, x2, x3)

Cada ronda del juego puede tener un multiplicador que aumenta el valor total de los puntos obtenidos durante esa ronda.

Estos multiplicadores se aplican a la suma total de los puntos conseguidos antes de que pase al marcador del equipo.

Los multiplicadores disponibles son:

x1 – Puntuación Normal

- No modifica los puntos.
- Ideal para rondas iniciales o de calentamiento.
- **Ejemplo:** 40 puntos \times 1 = 40 puntos.

x2 – Doble de Puntos

- Duplica la puntuación total obtenida.
- Se usa generalmente en rondas medias para aumentar la emoción.
- **Ejemplo:** $40 \text{ puntos} \times 2 = 80 \text{ puntos}$.

x3 – Triple de Puntos

- Triplica los puntos conseguidos.
- Suele utilizarse en rondas finales para remontadas espectaculares.
- **Ejemplo:** $40 \text{ puntos} \times 3 = 120 \text{ puntos}$.

3. Cómo se aplica el multiplicador durante el juego

1. El equipo adivina una respuesta correcta.
2. Esa respuesta revela su valor base.
3. El sistema acumula la suma de todos los valores revelados en esa ronda.
4. Al finalizar la ronda o al ganar un equipo la oportunidad de responder:
5. Los puntos finales multiplicados se agregan al marcador del equipo ganador de la ronda.

4. Finalidad del sistema

Este sistema permite:

- Aumentar el dramatismo del juego con rondas decisivas.
- Dar oportunidad de remontar incluso si un equipo empezó flojo.
- Hacer cada ronda única y estratégicamente importante.

El controlador decide cuándo aplicar cada multiplicador para ajustar la dificultad o emoción del juego.

7. Configuraciones del juego

El administrador cuenta con varias opciones para ajustar el comportamiento de la partida antes de iniciarla. Estas opciones permiten cambiar el ritmo y dificultad del juego según el grupo.

Entre las configuraciones más importantes se encuentran:

1. Tiempo por pregunta:

Permite establecer cuánto tiempo tendrá cada equipo o jugador para responder. Un tiempo corto hace el juego más dinámico; un tiempo largo permite pensar más las respuestas.

2. Número de rondas:

El administrador define cuántas rondas tendrá la partida. Esto sirve para adaptar la duración del juego según la actividad o el evento donde se está jugando.

3. Multiplicadores de puntos (x1, x2, x3):

Permiten aumentar la dificultad o emoción en rondas específicas. El administrador decide cuándo activar un multiplicador para incrementar los valores de las respuestas.

4. Habilitar o deshabilitar Dinero Rápido:

Si el sistema lo permite, se puede activar la ronda final de Dinero Rápido o dejarla fuera de la partida.

5. Control de preguntas:

Se puede elegir si las preguntas serán tomadas automáticamente del banco o seleccionadas manualmente por el administrador.

Estas configuraciones permiten adaptar el juego a distintos contextos: clases, eventos, competencias amistosas o dinámicas de integración

8. Estadísticas y resultados

El sistema incluye una sección de estadísticas y resultados que permite visualizar toda la información relevante de la partida en curso. Esta área es útil para que los equipos, el administrador y el público puedan seguir el avance del juego de manera clara y organizada. Las estadísticas se actualizan automáticamente conforme avanza cada ronda.

Estadísticas de la Partida

Durante el juego, el sistema muestra diferentes indicadores que ayudan a comprender el progreso de cada equipo. Entre los elementos disponibles se encuentran:

- **Puntos acumulados por cada equipo:** se actualizan en tiempo real conforme se aciertan respuestas.
- **Rondas completadas:** indica cuántas rondas se han jugado y cuántas faltan
- **Multiplicador activo:** refleja si en la ronda actual se está utilizando x1, x2 o x3.
- **Errores cometidos por los equipos:** muestra cuántos fallos han ocurrido en total o por ronda, dependiendo de la configuración.
- **Respuestas reveladas:** indica cuántas respuestas correctas han sido descubiertas durante la ronda actual.

Resultados de la Partida

Al finalizar la última ronda o cuando el administrador cierre la partida, se genera un resultado final que resume el desempeño de los equipos. Este resumen incluye:

- **Puntaje final de cada equipo:** mostrando el total obtenido sumando todas las rondas.
- **Equipo ganador:** determinado automáticamente según el puntaje más alto.
- **Desglose por rondas:** recapitulación de los puntos obtenidos en cada ronda, considerando el multiplicador aplicado.

9. Errores comunes y solución de problemas

A continuación se enlistan los problemas más frecuentes que pueden ocurrir durante el uso del juego, junto con sus posibles soluciones. Esta guía ayudará a identificar rápidamente la causa y resolverla sin necesidad de soporte técnico adicional.

1. No aparece la pregunta en el tablero

Causa posible:

- La ronda aún no ha sido iniciada por el Administrador.
- No hay preguntas activas en el banco.

Solución:

- Verificar que el Administrador haya presionado el botón Iniciar Ronda.
- Revisar en el módulo de preguntas que existan preguntas activas y correctamente configuradas.

2. Las respuestas no se revelan al seleccionarlas

Causa posible:

- Error de conexión temporal.
- La respuesta no está vinculada correctamente en la base de datos.

Solución:

- Recargar la pantalla del tablero.
- El Administrador debe revisar desde el panel de edición que cada respuesta tenga asignado un puntaje y esté marcada como activa.

3. El puntaje no se actualiza

Causa posible:

- El multiplicador de puntos no está configurado o cambió durante la ronda.
- El sistema no recibe correctamente la acción del jugador.

Solución:

- Confirmar que el Administrador selecciono correctamente el multiplicador x1, x2 o x3 antes de iniciar la ronda.
- Revisar la conexión a internet o recargar la interfaz del Controlador.

4. El botón de siguiente ronda no funciona

Causa posible:

- Quedan respuestas sin revelar.
- La ronda anterior no ha sido cerrada correctamente.

Solución:

- Asegurarse de mostrar todas las respuestas o cerrar la ronda desde el panel del Administrador.
- Actualizar la página del Controlador.

5. Los jugadores no pueden unirse a la sala

Causa posible:

- La sala ya fue cerrada.
- La sala está en desactivada

Solución:

- Verificar que la sala esté activa.
- Verificar con el administrador que se encuentra activa la sala

6. El tablero muestra un mensaje de error

Causa posible:

- Datos incompletos en la pregunta (puntos, respuestas, o formato incorrecto).
- Alguna respuesta tiene caracteres no soportados.

Solución:

- Revisar la edición completa de la pregunta.
- Confirmar que todas las respuestas tienen puntaje y están en un formato válido.

7. La interfaz del Controlador no responde

Causa posible:

- Demasiadas acciones ejecutadas en poco tiempo.
- Problema de sincronización con el tablero.

Solución:

- Esperar 2–3 segundos entre acciones.
- Recargar la página del Controlador.

8. El sonido o efectos no se escuchan

Causa posible:

- Volumen del dispositivo desactivado.
- El navegador tiene bloqueado el audio automático.

Solución:

- Activar el audio desde el sistema o navegador.
- Dar clic en “permitir audio” si el navegador lo solicita.

9. El temporizador no inicia

Causa posible:

- La ronda no ha sido iniciada formalmente.
- El temporizador está deshabilitado en la configuración.

Solución:

- Presionar Iniciar Ronda desde el Controlador.
- Revisar en configuración si el temporizador está activado.

10. Buenas prácticas

Para garantizar una experiencia de juego fluida, ordenada y divertida, es recomendable seguir una serie de buenas prácticas tanto para administradores como para jugadores. Estas sugerencias ayudan a evitar errores, mejorar la dinámica y aprovechar al máximo todas las funciones del sistema.

Para Administradores

- **Revisa las preguntas antes de iniciar la partida**

Asegúrate de que todas las preguntas estén completas, con sus respuestas correctamente configuradas y con puntajes asignados. Esto previene errores durante la partida.

- **Configura el multiplicador antes de cada ronda**

Selecciona con anticipación si la ronda será x1, x2 o x3 para evitar confusiones y asegurar que los puntos se calculen correctamente.

- **Mantén un ritmo claro durante el juego**

Da tiempo suficiente para que los jugadores lean la pregunta, pero avanza la ronda de forma constante para mantener la dinámica activa.

- **Comunica los cambios**

Si decides reiniciar la ronda, cambiar el multiplicador o corregir algo, informa a los jugadores para evitar dudas o conflictos.

Para Jugadores

- **Lee la pregunta con atención**

Asegúrate de entender bien la pregunta antes de elegir una respuesta. Muchas fallas ocurren por elegir rápidamente sin analizar.

- **Coordina con tu equipo**

En juegos por equipos, es útil conversar o acordar estrategias para evitar confusiones durante la ronda.

- **Mantén el respeto y la calma**

Es normal acertar o fallar; el objetivo principal es divertirse. Evitar discusiones mejora el ambiente de juego.

- **Evita presionar botones repetidamente**

En interfaces digitales, dar múltiples clics puede generar errores o acciones duplicadas.

Para Todos los Usuarios

- **Usa una conexión estable**

Una buena conexión a internet reduce retrasos, desconexiones y errores de sincronización.

- **Evita cerrar el navegador durante la partida**

Cerrar o recargar la página sin necesidad puede desconectarse o hacer perder progreso.

- **Mantén la pantalla limpia y organizada**

Especialmente si estás en un dispositivo táctil, evita tocar accidentalmente la interfaz.

- **Sigue las instrucciones del administrador**

Esto garantiza que todos estén sincronizados y evita confusiones durante las rondas.

11. Glosario de términos

Administrador:

Persona que controla la partida. Puede seleccionar preguntas, iniciar rondas, validar respuestas y gestionar la puntuación.

Banco de preguntas:

Sección donde se almacenan todas las preguntas y respuestas disponibles para las partidas. El administrador puede agregar, editar o seleccionar preguntas desde aquí.

Dinero Rápido:

Ronda final del juego donde un jugador responde rápidamente a varias preguntas para intentar alcanzar una meta de puntos.

Equipo:

Grupo al que pertenece cada jugador. En el juego existen dos equipos que compiten entre sí.

Interfaz:

Pantalla o conjunto de elementos visuales del juego con los que el usuario interactúa.

Meta de puntos:

Cantidad mínima de puntos que se deben alcanzar en Dinero Rápido para ganar la ronda.

Multiplicadores (x1, x2, x3):

Opciones que aumentan el valor de los puntos obtenidos por respuestas correctas. Se pueden activar por el administrador.

Partida:

Sesión completa de juego que incluye varias rondas y termina cuando el administrador la finaliza.

Pregunta:

Enunciado que los jugadores deben responder. Cada una tiene varias respuestas posibles basadas en lo que “la mayoría dijo”, siguiendo el estilo de 100 mexicanos dijeron.

Puntaje:

Cantidad total de puntos acumulados por un equipo o jugador según sus respuestas correctas.

Ronda:

Unidad de juego que contiene una pregunta. Al terminar una ronda, inicia otra con una nueva pregunta.

Strike:

Marca que indica que un equipo falló una respuesta. Generalmente, tres strikes terminan una ronda.

Tablero:

Pantalla principal donde los jugadores ven la pregunta, las respuestas, la puntuación y la ronda actual.

Turno:

Momento específico en el que un jugador o equipo debe responder.

Tiempo por pregunta:

Configuración que determina cuántos segundos tiene un equipo para responder antes de que se considere incorrecto o se avance a la siguiente opción.

Vista del administrador:

Panel exclusivo donde el administrador controla la partida, las preguntas, las rondas y la puntuación.

Vista del jugador:

Interfaz donde los jugadores ven la pregunta, seleccionan respuestas y observan el avance del juego

12. Contacto y soporte

- Correo electrónico: grupo10-1@uthermosillo.com
- Horario de atención: Lunes a viernes, 7:00 a 12:00 hrs
- Tiempo de respuesta estimado: 24 a 48 horas hábiles

Asegúrate de incluir:

- Una descripción clara del problema
- Capturas de pantalla (si es posible)
- El dispositivo y navegador que estás utilizando

Esto ayudará a resolver tu solicitud más rápido.

Preguntas Frecuentes (FAQ)

Antes de contactar soporte, se recomienda revisar la sección de Errores comunes y solución de problemas, donde se explican las situaciones más frecuentes y sus soluciones rápidas.

13. Notas de versión

Esta sección documenta los cambios realizados en cada versión del juego 100 Devs Dijieron, incluyendo mejoras, nuevas funciones y correcciones. Todas las actualizaciones, commits y versiones del proyecto se gestionan directamente desde el repositorio oficial del juego, donde se registra de manera transparente cada modificación realizada.

Versión 1.0 - Lanzamiento inicial

- Primera versión funcional del juego.
- Implementación del modo clásico inspirado en “100 mexicanos dijeron”.
- Sistema básico de rondas y puntuación para dos equipos.
- Tablero principal para mostrar preguntas, respuestas y puntos.
- Panel del administrador con controles esenciales (iniciar ronda, validar respuestas, finalizar).

Versión 1.2 - Banco de preguntas

- Agregado el sistema para gestionar preguntas y respuestas desde el administrador.
- Nuevas categorías y soporte para registro de preguntas personalizadas.
- Mejoras en estructura interna del banco de datos.

Versión 1.3 — Dinero Rápido (Modo Final)

- Implementación del modo Dinero Rápido.
- Interfaz dedicada para jugador y administrador.
- Meta de puntos configurable y sistema rápido de validación.
- Carga del nuevo módulo reflejada en commits del repositorio.

14. Créditos y agradecimientos

Desarrollo

- **Julio César Vásquez Álvarez** - Desarrollador
- **Iván Andrey García Saavedra** - Desarrollador
- **Andrik Gerardo Flores Murrieta** - Desarrollador

Diseño y Experiencia de Usuario

- **Juan Carlos Buzane León** - Diseño de Interfaz (UI/UX)
- **Yordi Azael Monreal Zazueta** - Diseñador Gráfico y Recursos Visuales

Lógica del Juego y Documentación Técnica

- **Manuel Alejandro Miranda Vizcarra** - Documentación, Soporte Técnico y Ensamblado
- **Roberto Barrios Negrete** - Arquitectura de Datos y Soporte Técnico

Coordinación

- **Victor Francisco Rivera Soto** - Lógica de Preguntas y Coordinación Interna
- **Juan Pablo Ruacho Ríos** - Líder de Proyecto / Gestión General