

Alcance del proyecto

El objetivo de este proyecto será implementar un videojuego web de cartas llamado “la cosa” basado en su respectivo juego de cartas. El software permitirá a los jugadores que accedan a la página, unirse a lobbies o crear lobbies, modificar aspectos de la partida, chatear entre los usuarios y jugar al juego de cartas basándose en la [reglamentación](#) oficial del juego.

Durante el desarrollo, se priorizará la implementación completa del videojuego en un sistema Back-end utilizando el Framework Fast API para procesar funcionalidades del software y un sistema Front-end utilizando la librería React para la interfaz de usuario, este software será gratis y los usuarios podrán acceder a él mediante el navegador web.

Los usuarios no tendrán que registrarse para acceder al juego, solo necesitarán especificar un avatar basado en los personajes de la película “la cosa” de 1982, y un apodo que será único por cada partida que el usuario entre o cree.

El sistema de crear lobbies permitirá al jugador que es administrador, modificar aspectos de la partida como: Partida pública o privada, Nombre de lobby, contraseña del lobby (para las partidas privadas) y aumentar o reducir la cantidad de jugadores para empezar. Aquellos jugadores que deseen unirse a otros lobbys podrán hacerlo navegando en una lista de lobbies disponibles en su región.

Las partidas usaran la misma estructura y reglamentación del juego, se admitirán entre 5 a 12 jugadores posicionados en ronda donde un jugador tomará el rol de “la cosa” y el resto de humanos, el objetivo de “la cosa” será infectar a todos los humanos de la partida o que los humanos se maten entre ellos y los humanos deberán sobrevivir, investigar quien es “la cosa” y matarla.

La preparación de la partida implementará un sistema de creación de mazo, repartir cartas y rearmar mazo completamente automatizado y sin interfaz, además la carta de “turno” será removida y será un sistema de turnos automatizado. El flujo de la partida será mediante turnos, donde se usarán 4 tipos de cartas con diferentes efectos sobre la partida, cada turno se dividirá en 3 etapas: Robar una carta del mazo, jugar una carta o descartarla e intercambiar una carta con el jugador adyacente en orden de turno, adicionalmente, se implementará un sistema de guía para los jugadores más nuevos donde se detallaran reglas, definiciones y controlara jugadas prohibidas con sus respectivas razones.

Al final de cada partida se decidirán los jugadores ganadores y se mostrará un tablero con los apodos, rol de la partida y puntaje que será cuantos jugadores infecto en el caso de “la cosa” y para los humanos cuántos infectados mató, en caso de asesinar a la cosa se otorgará la puntuación máxima.