



# Modular Zork

Esta aplicación web consiste en un cambio del clásico juego de ordenador *Zork* que salió a la venta en 1982 y fue uno de los primeros juegos de ordenador. El principal cambio, a parte de ser un juego web, es el de incorporar una interfaz gráfica, ya que en el juego original todo se ejecutaba mediante comandos por consola. Gracias a esta incorporación, se podrá disfrutar con una mejor experiencia de los laberintos y acertijos de la mazmorra.

Además, aprovechando la versatilidad de las tecnologías web permitiremos a nuestros usuarios registrados crear nuevos laberintos para el uso y disfrute del resto de la comunidad de usuarios.

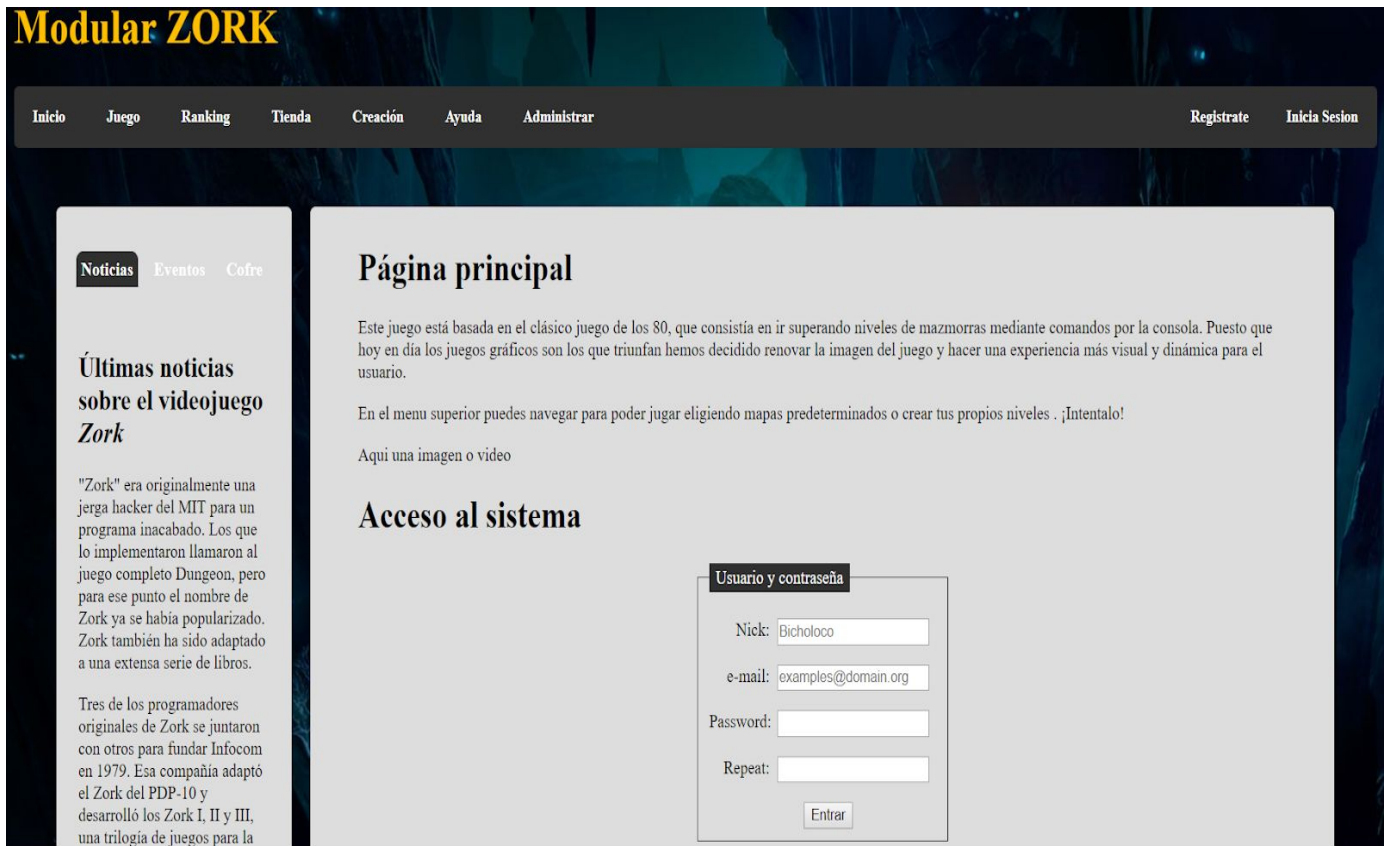
Para la edición de estas diferentes pantallas a superar se permitirá a los usuarios comprar distintos elementos en la tienda, los cuales podrá incluir en su mapa para añadir dificultad, en caso de ser enemigos o salas sin salida, o restársela, en caso de ser pociones de poder o vida o armas para derrotar a los monstruos. Estos elementos se podrán conseguir mediante la moneda propia del juego, los *zorkians*.

Estos *zorkians* se podrán obtener superando los distintos mapas, que dependiendo de la dificultad, otorgaran una cantidad distinta de monedas. Además, también se podrán obtener mediante pagos online de distintas cantidades de dinero real.

También buscamos darle un aliciente competitividad, por lo que habrá un ranking entre todos los usuarios registrados. Este ranking se ordenará de mayor a menor por puntos, que se irán ganando a medida que se vayan superando mapas, se valoren las creaciones de otros usuarios y se vayan creando distintos laberintos que superar.

# Funcionalidades

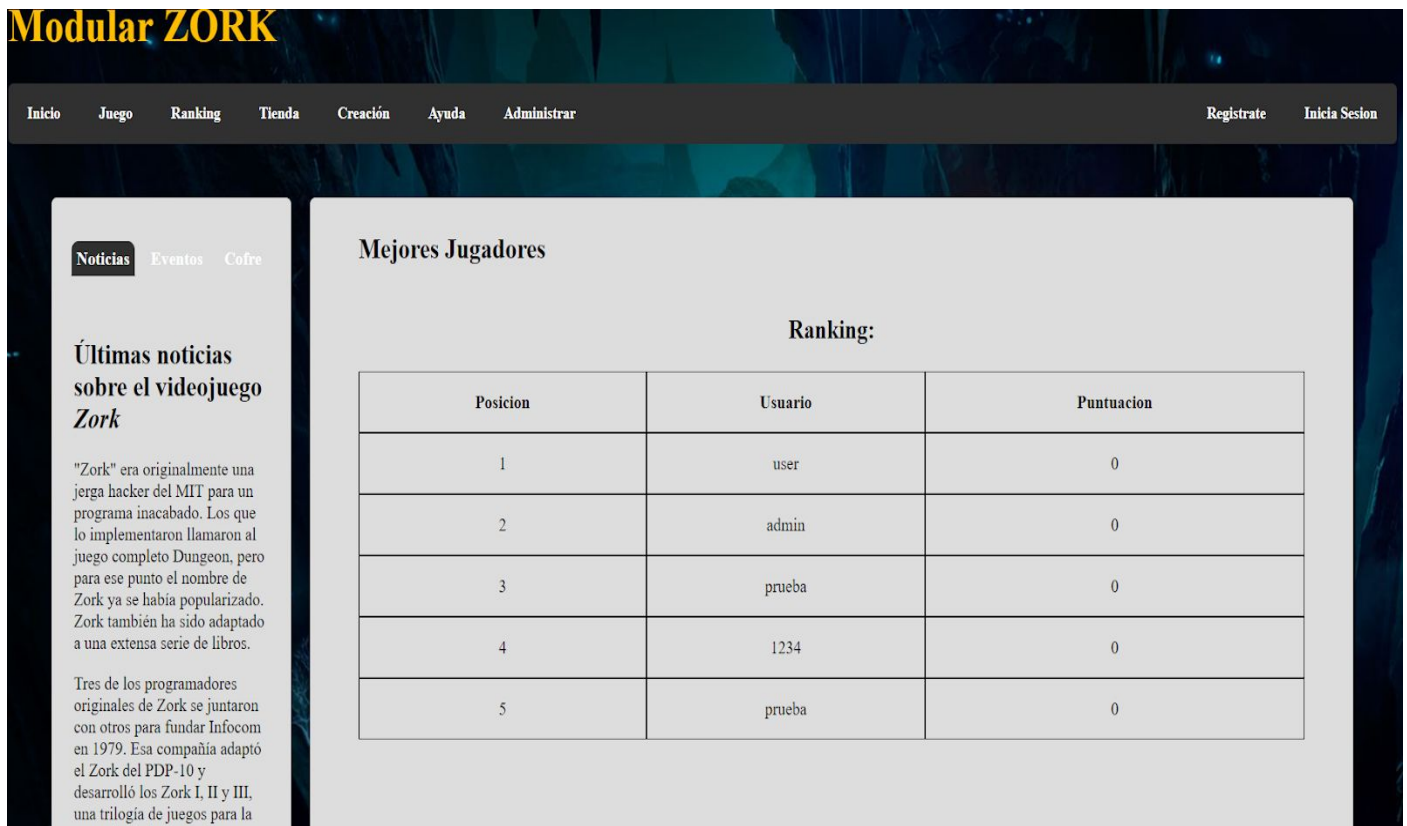
## Inicio



En la primera pantalla de la aplicación, *Inicio*, encontramos una breve descripción del juego, en la que se nos explica cómo navegar por las distintas ventanas. Más abajo encontramos una ventana que nos da la opción de registrarnos.

En la parte izquierda, tenemos un menú con distintos eventos que se producirán en el juego, pudiendo acceder a ellos mediante *Eventos*, además de *Noticias* que pueden interesar a los usuarios, junto con la pestaña *Cofre* en la que se irán guardando los objetos que haya ido comprando el usuario. Este menú se verá en todas las ventanas de la página.

# Ranking



En la pestaña de ranking tendremos un listado de todos los usuarios registrados ordenados de mayor a menor puntuación.

# Tienda

Noticias

Eventos

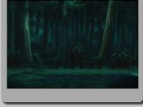
Cofre

## Últimas noticias sobre el videojuego Zork

"Zork" era originalmente una jerga hacker del MIT para un programa inacabado. Los que lo implementaron llamaron al juego completo Dungeon, pero para ese punto el nombre de Zork ya se había popularizado. Zork también ha sido adaptado a una extensa serie de libros.


Tres de los programadores originales de Zork se juntaron con otros para fundar Infocom en 1979. Esa compañía adaptó el Zork del PDP-10 y desarrolló los Zork I, II y III, una trilogía de juegos para la mayoría de las pequeñas computadoras populares de la época, incluyendo el Apple II, el Commodore 64, la familia Atari de 8 bits, el TRS-80, sistemas CP/M y el IBM PC. Zork I fue publicado en discos flexibles de 5 1/4" y 8". Joel Berez y Marc Blank

## Mapas




**Calabozo**  
20 zorkians


## Enemigos




**Esqueleto**  
30 zorkians




**Dragón**  
60 zorkians



**Fantasma**  
50 zorkians




**Zombie**  
60 zorkians




**Momia**  
40 zorkians

## Personajes




**Anciana**  
60 zorkians




**Caballero**  
60 zorkians


## Objetos




**Poción 1**  
10 zorkians




**Poción 2**  
15 zorkians




**Escudo azul**  
50 zorkians





**Escudo rojo**  
60 zorkians



**Hacha**  
40 zorkians



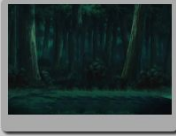




En el menú de tienda encontraremos los distintos objetos, mapas, y personajes que podemos comprar para las creaciones de los usuarios. Debajo de cada producto que se puede comprar vendrá el precio. Para comprarlo habrá que clicar encima del producto y a continuación pasará a una página más detallada con información del objeto, y en esta, dándole al botón de comprar, se comprará el producto deseado y se añadirá a *Mis Compras*.

## Mapas

Monedas: 100 zorkians



Calabozo

20 zorkians

## Enemigos



Esqueleto

30 zorkians



Dragón

60 zorkians



Fantasma

50 zorkians



Zombie

60 zorkians



Momia

40 zorkians



Monedas: 100 zorkians

## Dragón

60 zorkians

Comprar

Fuerza: 100









Vida: Dragón

Habilidad: 70

Además si se pincha en uno de los títulos de una sección, se mostrará todos los artículos de esa sección.

## Enemigos

Monedas: 90 zorkians

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| Esqueleto   | Dragón  | Fantasma  | Zombie  | Momia   |
| 30 zorkians   | 60 zorkians   | 50 zorkians   | 60 zorkians   | 40 zorkians   |
|  |  |  |   |   |
| Muerte  | Vampiro   | Anciana   |   |   |
| 80 zorkians   | 80 zorkians   | 20 zorkians   |   |   |

## Ayuda

### Dudas más frecuentes

Objetivo del juego

Creación

Ranking

Compras

Desde el menú de ayuda obtendremos una pequeña orientación de cómo funcionan los distintos módulos de la aplicación. Se podrá seleccionar qué se quiere consultar pulsando encima del texto, lo cual llevará a otra ventana en la que se explicará con detalle el módulo seleccionado.

## Creación

### Comienzo

Una vez estemos en la pantalla de [Creación](#) seleccionamos en las distintas pantallas, monstruos y objetos que queremos añadir en nuestro mapa.

### Edición

Las pantallas que seleccionemos se añadiran en orden de selección, por lo que será ese el orden en el que luego se editarán. Para añadir monstruos los seleccionaremos y arrastraremos hacia donde queramos añadirlos, lo mismo será con los objetos. Podremos añadir tantos objetos y rivales como hayamos seleccionado previamente.

Una vez hayamos terminado con esa pantalla pasaremos a la siguiente usando las flechas debajo de la pantalla de edición.

En caso de que queramos quitar algún objeto de los ya colocados, sólo habrá que arrastrarlo de nuevo a la pantalla de donde lo cogimos.

## Objetivo

### Objetivo

El objetivo del juego es completar el mapa que hayamos escogido e ir recogiendo objetos.

### Dificultad

A lo largo del mapa se nos irán presentando distintas dificultades, que se podrán ir solventando en la propia sala, o buscando en las salas que haya por todo el mapa, distintos objetos.

### Desplazamiento y acciones

En cada una de las salas se nos darán distintas opciones para realizar y seguir avanzando. Pero también deberemos de tener cuidado con los monstruos que se nos puedan ir apareciendo, pues deberemos derrotarlos tarde o temprano si queremos superar el mapa por completo.

## Ranking

### Ranking

En la sección de [Ranking](#) aparecen los jugadores con las mejores puntuaciones.

La puntuación de cada jugador dependerá del tiempo jugado, los mapas creados y la valoración de los otros usuarios a los mapas creados. Cuanto más alta sea la puntuación más arriba del ranking estará.

Además como bonus por dedicar tiempo al juego se otorgarán regalos, y cuanto mejor sea la posición ocupada, mejores serán los premios que se otorgarán.



## Compras

### Tienda

En primer lugar deberemos acceder a la [Tienda](#) e iremos eligiendo los objetos que queremos comprar, los cuales se irán guardando en la cesta de compra.

### Obtención de objetos

Una vez que hayamos elegido todos los artículos que deseemos, haremos click sobre el icono de la cesta y ahí veremos los objetos y la suma total de monedas que son necesarias para comprarlos.

En caso de que la cantidad de monedas que tengamos sean insuficientes podremos quitar objetos de la cesta o comprar monedas mediante dinero real.

### Obtención de monedas

En la tienda encontraremos una sección en la que podremos comprar monedas del juego mediante pagos con tarjeta de crédito o con otras vías de pago por internet.

Según vayamos superando los distintos mapas y objetivos, obtendremos monedas que podremos emplear en la tienda.

## Administración

A esta ventana sólo tendrán acceso aquellos que estén registrados como administradores de la página web. Desde esta ventana podrán añadir nuevos objetos a la tienda o bloquear usuarios.

### Consola de administración

Aquí estarían todos los controles de administración

Añadir Objetos

Bloquear Usuario



## Bloquear Usuario

El administrador introducirá el la dirección de correo de un usuario y a este se le enviará un email notificándole que ha sido bloqueado y durante cuánto tiempo.

**Bloquear a Usuario.**


Bloquea Usuario

e-mail:

Confirmar

## Mi Perfil

En esta zona del menú el usuario podrá modificar sus datos. Tiene la opción de cambiar su foto de perfil, cambiar su nombre, su correo o su contraseña.



Seleccionar archivo

Subir imagen

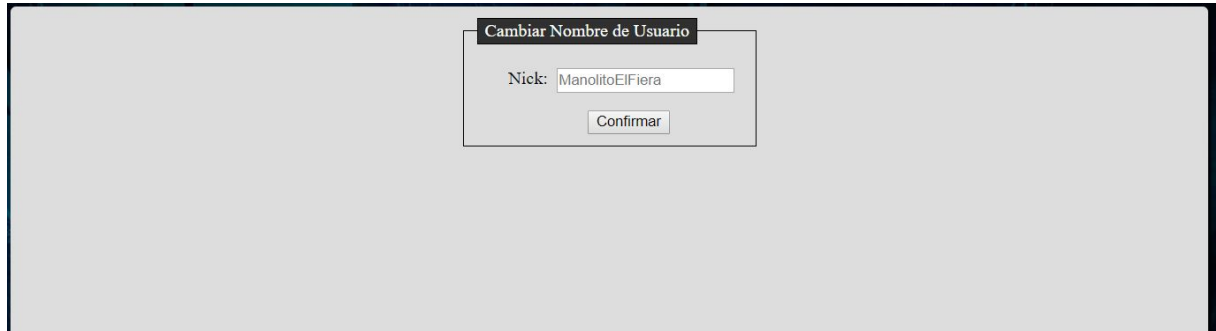
**Nombre de usuario:**  
admin  
Cambiar Nombre

**Correo Electronico:**  
admin@example.org  
Cambiar Correo

**Contraseña:**  
Cambiar Contraseña

### Cambiar Nombre

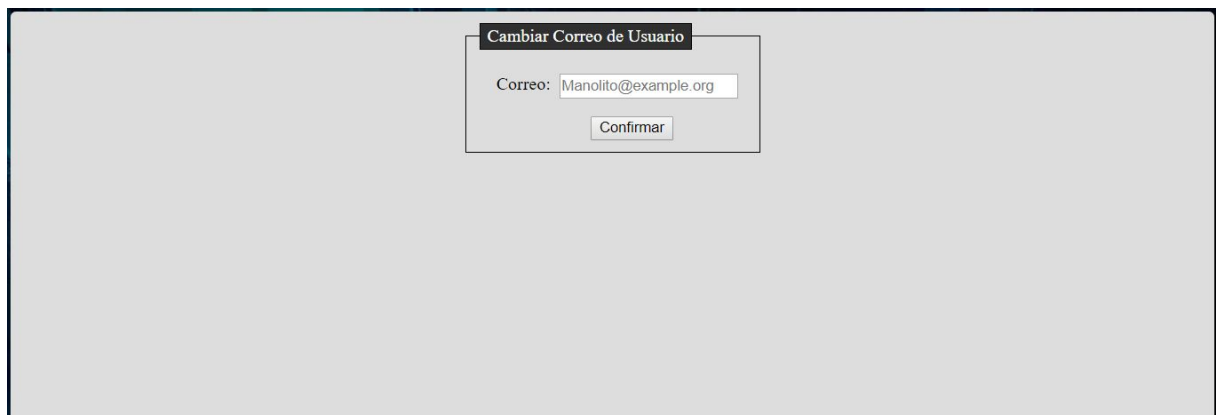
El usuario podrá escoger su nuevo nombre para usar en la aplicación. En caso de que el nombre a elegir ya existiese, el cambio no se haría efectivo y se le notificaría que no puede seleccionar ese nombre.



A screenshot of a web application interface showing a form titled "Cambiar Nombre de Usuario". The form is centered on a light gray background. It contains a label "Nick:" followed by a text input field containing the value "ManolitoElFiera". Below the input field is a button labeled "Confirmar".

### Cambiar Correo

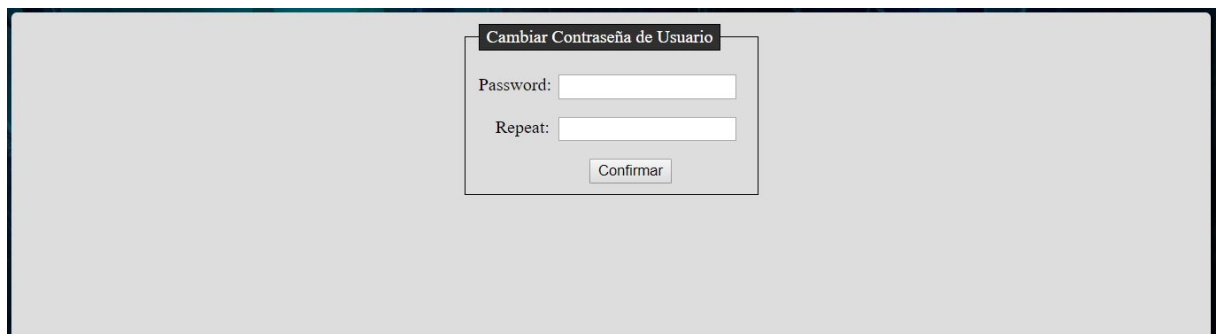
El usuario podrá escoger su nuevo correo para usar en la aplicación. En caso de que el correo a elegir ya existiese, el cambio no se haría efectivo y se le notificaría que no puede seleccionar ese correo.



A screenshot of a web application interface showing a form titled "Cambiar Correo de Usuario". The form is centered on a light gray background. It contains a label "Correo:" followed by a text input field containing the value "Manolito@example.org". Below the input field is a button labeled "Confirmar".

### Cambiar Contraseña





El usuario, deberá introducir dos veces la contraseña para cambiarla de la actual. En caso de que las contraseñas no coincidan se le notifica al usuario y el cambio no se hace efectivo,



A screenshot of a web application interface showing a form titled "Cambiar Contraseña de Usuario". The form is centered on a light gray background. It contains two labels: "Password:" followed by a text input field, and "Repeat:" followed by another text input field. Below these two input fields is a button labeled "Confirmar".

## Mis Compras

En esta sección, el usuario, tendrá un listado de los objetos que ha ido adquiriendo en la tienda. En la tabla que forma se definirá el tipo de objeto y el nombre, así como una pequeña descripción y la imagen correspondiente.

| Tabla de Objetos |          |   |  |
|------------------|----------|---|--|
| Nombre           | Tipo     | Descripción   | Imagen   |
| Desierto         | mapa     | Tiene monstruos especiales...Es complicado sobrevivir |   |
| Troll            | monstruo | Asusta mucho, pero le dan miedo los bichos            |   |
| Hacha            | arma     | Hace un poquito de daño                               |   |
| Bomba            | arma     | Elimina enemigos fuertes                              |  |

## Mis Creaciones

En esta parte de la aplicación el usuario tendrá ordenados en una tabla los distintos mapas que haya ido creando. De los mapas aparecerá el nombre, la dificultad, el número de mazmorras, la valoración que ha obtenido y el número de veces que se ha jugado.

| Tabla de creaciones      |               |            |            |                        |
|--------------------------|---------------|------------|------------|------------------------|
| Nombre                   | Num Mazmorras | Dificultad | Valoración | Numero de veces jugado |
| Castillo Chabola         | 5             | 3          | 5          | 1                      |
| Cuevas de Zumalacarregui | 4             | 4          | 3          | 2                      |
| Bosque Oscuro            | 6             | 5          | 0          | 0                      |
| Pantano de la Muerte     | 6             | 5          | 0          | 0                      |


# Desarrolladores

En esta sección podremos encontrar información de los diferentes desarrolladores de la pagina, asi como un correo electrónico de contacto. Accederemos a ella yendo al pie de la página y pulsando en el botón de desarrolladores.

**Lidia Barja Diez** 

*Aptitudes transcendentales:* Brazo derecho del equipo, representante del Grado de Ingeniería Informática.. su versatilidad nos dara el potencial que nos hace falta.

*Contacto:* [lbarja@ucm.es](mailto:lbarja@ucm.es)

**Miguel Pérez de la Rubia** 

*Aptitudes transcendentales:* Miembro mas perspicaz del grupo, se mesa la barba con destreza (El que pone la pasta..)

*Contacto:* [miguel06@ucm.es](mailto:miguel06@ucm.es)

**Agustin Jofre Millet** 

*Aptitudes transcendentales:* Sabio y diseñador del equipo.. sabe todo lo necesario para crear estilo.. pese a ser zurdo.

*Contacto:* [ajofre@ucm.es](mailto:ajofre@ucm.es)

**Alberto Caballero Gámez** 

*Aptitudes transcendentales:* Estudiante en Ingeniería de Computadores, en la Universidad Complutense de Madrid, todavía no graduado pero casi.. o eso cree.

*Contacto:* [alberc01@ucm.es](mailto:alberc01@ucm.es)

**Beatriz Villegas Sánchez** 

*Aptitudes transcendentales:* Perfeccionista y razonable siempre que tenga la razón, aunque sea un poco zurda.

*Contacto:* [beaville@ucm.es](mailto:beaville@ucm.es)

**Georgi Kirilov Tsirov** 

*Aptitudes transcendentales:* Electrónico del equipo, hombre de pocas palabras, pero todo lo que dice tiene sentido... si sabes Búlgaro.

*Contacto:* [georgiki@ucm.es](mailto:georgiki@ucm.es)

# Contacto

A esta página accederemos mediante el botón de contacto que se encuentra en el pie de la página. En ella encontraremos un formulario que se rellena con los campos que se indican: nombre, dirección de correo, motivo de la consulta y un apartado para escribir la consulta. Tras aceptar términos y condiciones se podrá pulsar el botón enviar y llegará la consulta a los desarrolladores.

Nombre:

Dirección de email de contacto:

micorreo@gmail.es

Motivo de la consulta:

☒ Informar de un problema

☐ Sugerencias

☐ Soporte técnico

Escribe tu consulta:

Escribe

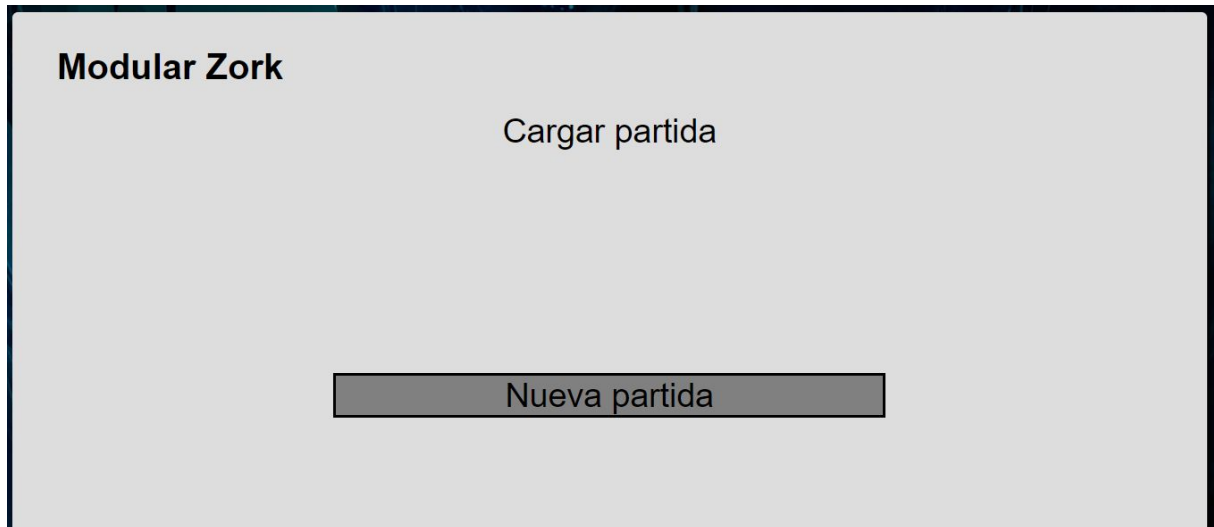
☐ Acepto los terminos y condiciones.

Borrar formulario

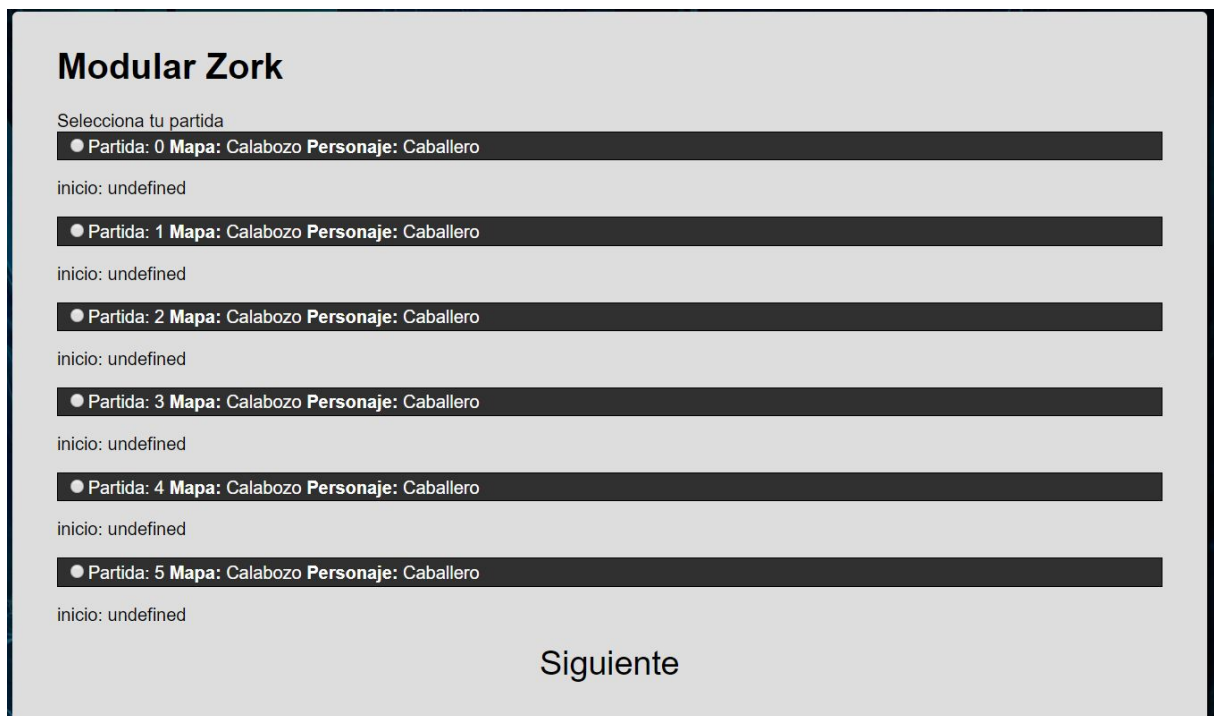
Enviar

# Juego

En este menú podremos empezar una partida o continuar con una que ya tuviésemos empezada. La primera pantalla que tenemos en juego nos da precisamente estas dos opciones: cargar partida o nueva partida.



Clicando en cargar partida nos llevará a una pantalla en la que se podrá elegir qué partida se quiere continuar.



Se selecciona una de las partidas que se tenga empezada y al darle a siguiente nos llevará al punto en el que se guardó la partida. Solo se podrá cargar una partida previamente guardada.

Al seleccionar la opción de nueva partida, se direccionará a una nueva pantalla en la que se podrá elegir el mapa que se desea jugar.

## Modular Zork

Selecciona el mapa que quieras jugar

☒ Mapa: 0

Nombre: Calabozo

Dificultad: 3

Siguiente

Una vez elegido el mapa se pasará a la selección del personaje con el que se quiere jugar la partida.

## Modular Zork

Selecciona el personaje con el que piensas jugar.

☒ Personaje: Caballero

Fuerza: 80

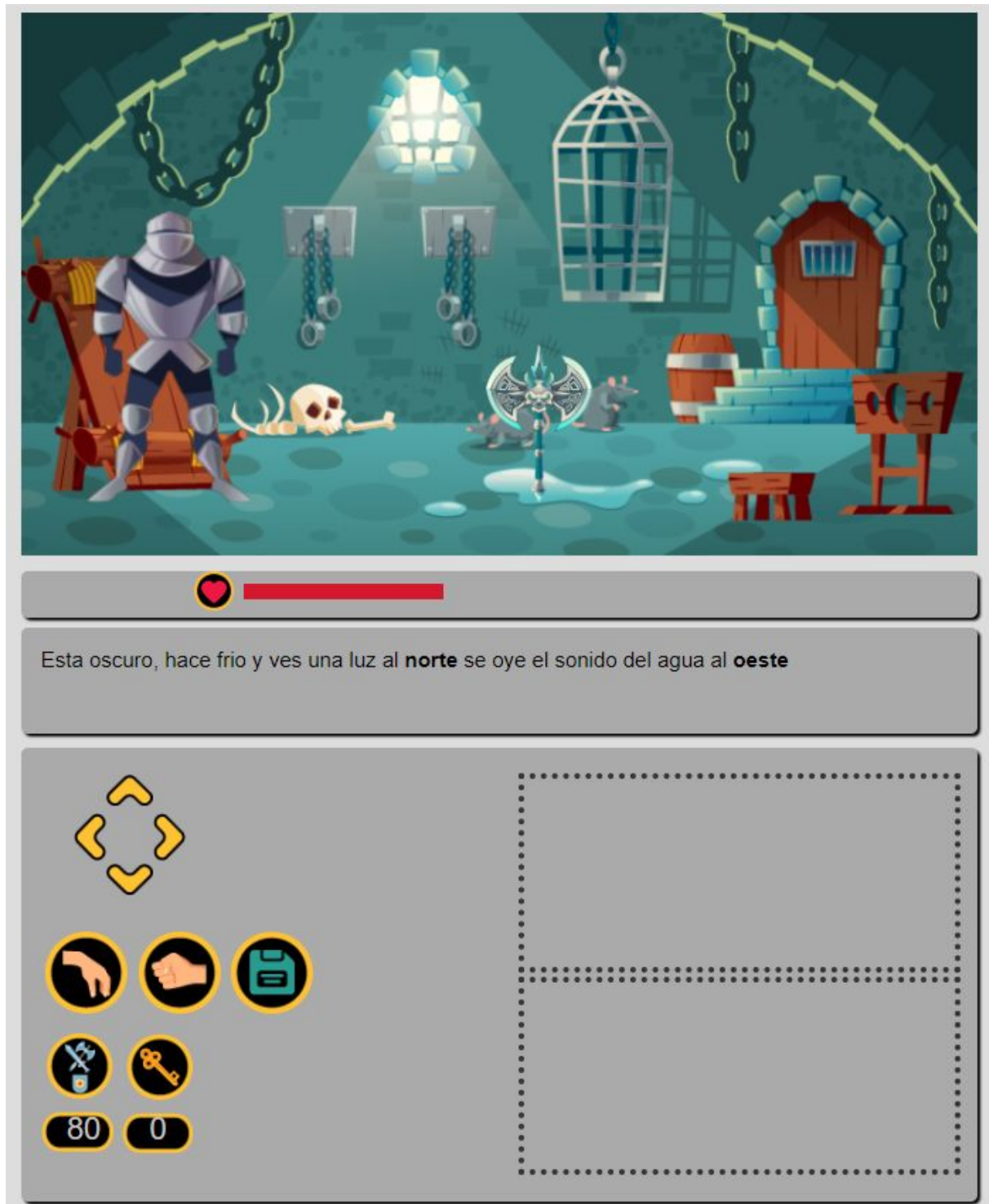
Habilidad: 70

Vida: 100

Siguiente



Tras seleccionar el personaje se llega a la mazmorra inicial del juego y a partir de aquí ya se podrá empezar a jugar usando los distintos botones que nos aparecen.



Con las flechas se desplazará por las distintas mazmorras. Con la mano abierta se cogerán los objetos. Con el puño se atacará a los enemigos.. Con el disquete se guardará el estado de la partida. Debajo de esto aparecen las estadísticas del personaje y si se ha conseguido la llave. La barra de debajo de la mazmorra indica la vida. En los recuadros de puntos del lateral se irán añadiendo las armas y las pociones que se vayan recogiendo.

# Creación

En este menú se podrán crear mapas para que otros usuarios puedan jugarlos. En la primera pantalla se definirán el nombre del mapa, la descripción, el número de mazmorras que tendrá, la dificultad de este junto con la recompensa que otorgará además del nombre del usuario que lo crea. En caso de que alguno de los campos no sea válido se le notificará al usuario y se volverá a cargar el formulario.

Creacion de Mapa

Datos del Mapa

Nombre:

The floor is lava

Descripción:

Descripcion breve...

Num mazmorras:

1-20

Recompensa:

0

Dificultad:

1-5

Id de Usuario:

0

Crear