

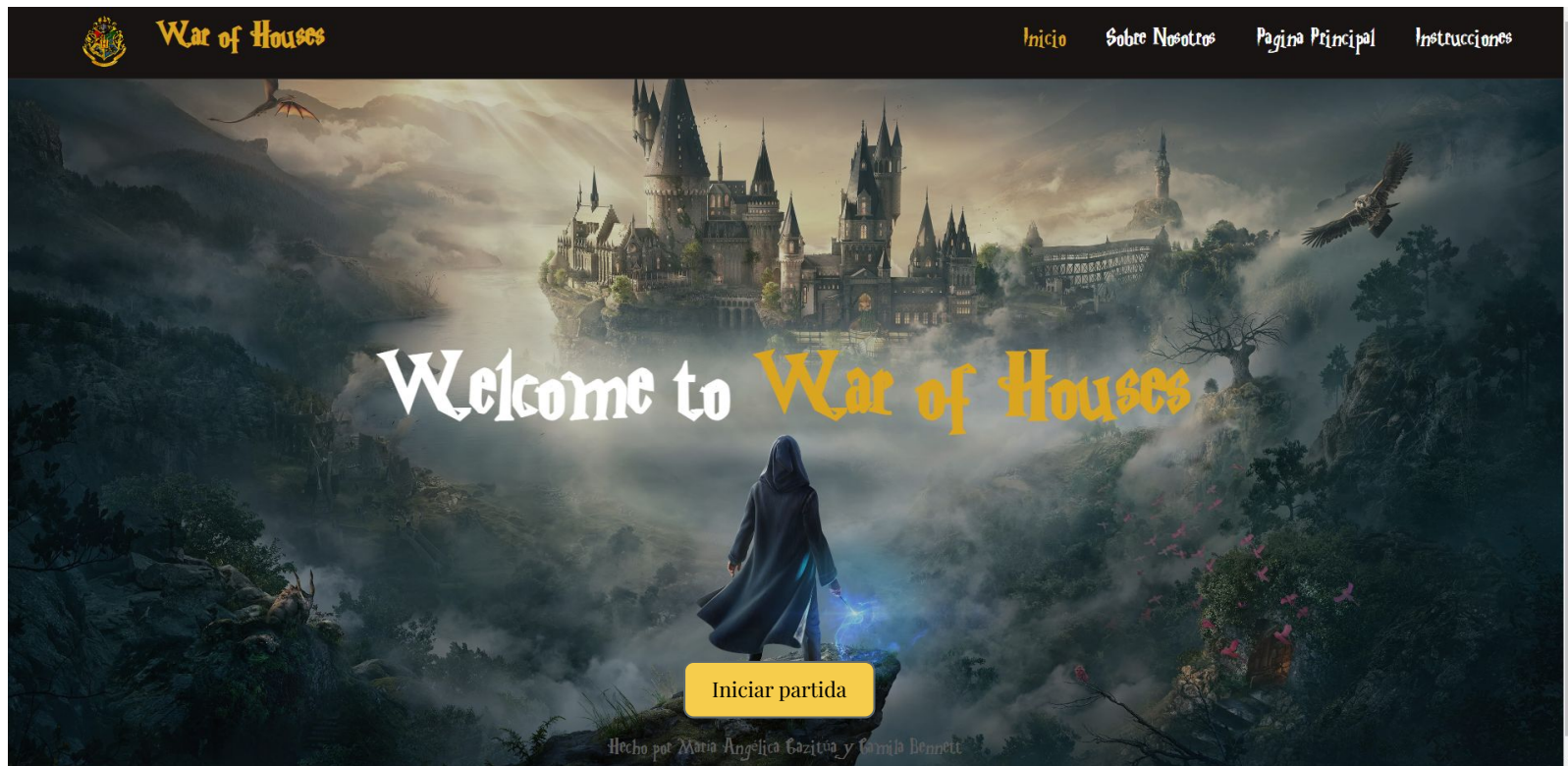
Mockup “War of Houses”

Camila Bennett y María
Angélica Gazitúa


Comienzo juego

“War of houses” es un juego multijugador inspirado en Catán y el mágico mundo de Harry Potter. Su funcionamiento y reglas son muy similares a Catán, pero posee algunas modificaciones que serán explicadas a continuación, junto con el flujo del juego.

Cuando el usuario ingresa a la página, este llega a la “Landing Page”, en la cual posee la opción de comenzar una partida (botón no implementado aún) o moverse a las diferentes pestañas incluidas en la NavBar.




Una vez ingresado en el juego, el usuario puede ver el tablero y todos sus elementos: cartas, fichas (cabañas, castillos y escobas) y los puntajes de todos los jugadores de la partida.



War of Houses

[Inicio](#)[Sobre Nosotros](#)[Pagina Principal](#)[Instrucciones](#)







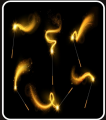
PUNTOS


Griffindor:


Slytherin:

Hufflepuff:

Ravenclaw:










Lanzar

Arrastra los objetos para colocarlos en el tablero!



Hecho por María Angélica Gazitúa y Camila Bennett

Por turnos, cada jugador coloca sus cabañas y escobas iniciales (2 de cada uno), en sectores que no hayan sido ocupados por sus contrincantes. Si nos fijamos los puntos aumentaron, ya que cada cabaña corresponde a una snitch dorada (un punto). Los castillos valen 2 snitches doradas.



War of Houses


[Inicio](#)[Sobre Nosotros](#)[Página Principal](#)[Instrucciones](#)

PUNTOS

Griffindor: 

Slytherin:

Hufflepuff:

Ravenclaw: 



Lanzar

Arrastra los objetos para colocarlos en el tablero!



Hecho por María Angélica Gazitúa y Camila Bennett

Luego de que se hayan configurado las posiciones iniciales, por turnos, los jugadores tiran los dados. Según el número que de la suma, los jugadores que tengas cabañas o castillos adyacentes a un terreno que posea ese número obtendrán la materia prima correspondiente. Por ejemplo, si el dado da una suma de "5", el jugador de la casa Ravenclaw obtendría la materia prima correspondiente a la oficina de Dumbledore.



War of Houses



[Inicio](#)[Sobre Nosotros](#)[Página Principal](#)[Instrucciones](#)

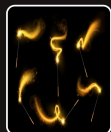
PUNTOS

Griffindor:  

Slytherin:

Hufflepuff:

Ravenclaw:  



Lanzar

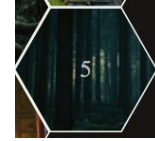
Arrastra los objetos para colocarlos en el tablero!



Hecho por María Angélica Gazitúa y Camila Bennett

Existen 5 tipos de terrenos, donde cada uno tiene asociado una materia prima. Estos son:

- Bosque prohibido → produce pelo de unicornio.



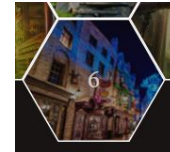
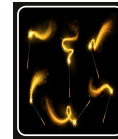
- Cámara secreta → produce dientes de serpiente.



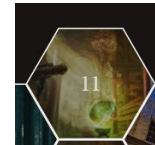
- Casa de Hagrid → Produce huevos de dragón.



- Diagonal Alley → produce varitas mágicas.



- Oficina de Dumbledore → Plumas de Phoenix.



Entonces, si ahora algún jugador tiró los dados y salió el número 6, al jugador de griffindor se le da una carta de varita mágica y al jugador de Ravenclaw una carta de pelo de unicornio. Esto se vería así para el jugador rojo:



War of Houses



[Inicio](#)[Sobre Nosotros](#)[Página Principal](#)[Instrucciones](#)

PUNTOS

Griffindor:  

Slytherin:

Hufflepuff:

Ravenclaw:  



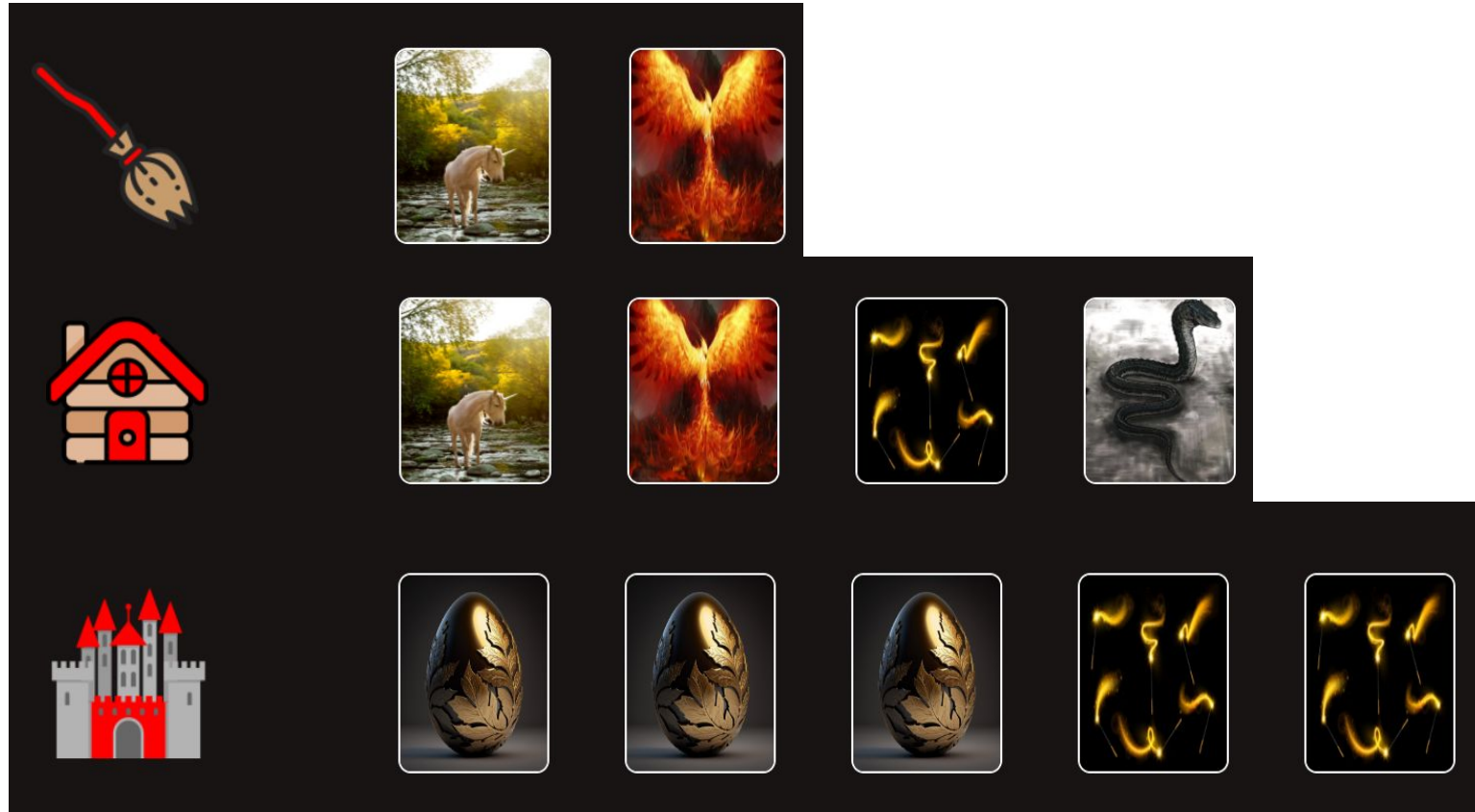
Lanzar

Arrastra los objetos para
colocarlos en el tablero!



Hecho por María Angélica Gazitúa y Camila Bennett

Durante su turno, cada jugador tiene la posibilidad de hacer más escobas y cabañas o mejorar una cabaña con un castillo (obteniendo más puntos). Para esto, debe entregar una cierta cantidad de cartas de cada tipo. Las combinaciones son:



Por ejemplo, el jugador Gryffindor decide crear una escoba más, por lo que entrega una carta de pluma de Phoenix y una de pelo de unicornio.



War of Houses



[Inicio](#)[Sobre Nosotros](#)[Pagina Principal](#)[Instrucciones](#)

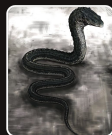
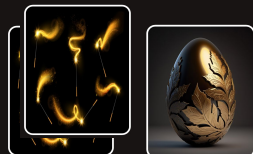
PUNTOS

Griffindor:  

Slytherin:

Hufflepuff:

Ravenclaw:  



Lanzar

Arrastra los objetos para colocarlos en el tablero!



Hecho por Maria Angélica Gazitúa y Camila Bennett

Seguimiento del juego

El juego sigue en pie hasta que uno de los jugadores obtiene 10 snitches doradas, las cuales se van recolectando según la cantidad de cabañas y castillos que cada jugador tenga. Una vez que esto se logra, el juego se detiene y aparecerá un mensaje indicando el ganador, dando por finalizada la partida.

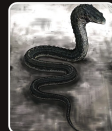
Por ejemplo, el jugador Griffindor alcanza los 10 puntos y gana la partida.



War of Houses



PUNTOS



Griffindor ha ganado la partida!
Enhorabuena jugador :)



Inicio

Sobre Nosotros

Página Principal

Instrucciones



Lanzar

Arrastra los objetos para
colocarlos en el tablero!



Hecho por María Angélica Gazitúa y Camila Bennett

Algunas consideraciones extras

Cada jugador puede construir una nueva cabaña en las encrucijadas, pero esta debe estar libre y además se debe cumplir la condición de que sus propias escobas lo lleven hasta ella y que la cabaña/castillo más cercano esté, como mínimo, a dos encrucijadas de distancia.

Elementos NavBar

La NavBar posee 4 links:



El “Inicio” es la landing page de nuestra página. “Sobre nosotros” muestra a los creadores de la página. La “Página principal” muestra un breve resumen del juego junto a un ranking de los top 5 jugadores y por último “Instrucciones” es una página donde se explican las instrucciones del juego dinámicamente.

A continuación se mostrará cada vista:



María Angélica Gozálua

Estudiante de Ingeniería Civil
Mayor: Ingeniería de Software
Menor: Ingeniería Industrial
Dato curioso: Fanática de Harry Potter

Contacto: ange.gozalua@uc.cl

[Contact](#)

Camila Bennett

Estudiante de Ingeniería Civil
Mayor: Ingeniería de Software
Menor: Ingeniería Industrial
Dato curioso: Fanática de Eaten

Contacto: camila.bennett@uc.cl

[Contact](#)



¿Qué es War of Houses?

War of Houses es un juego multijugador de gestión de recursos inspirado en el mítico mundo de Harry Potter, en el cual las 4 casas de Hogwarts, Griffindor, Slytherin, Ravenclaw y Hufflepuf, deben competir entre sí. En el juego deberemos construir cabañas y escobas que evolucionarán a castillos gracias a la gestión de cartas de recursos que iremos acumulando en nuestra mano.

La mecánica del juego es sencilla: tiramos los dados, recogemos los recursos que estos hayan generado y finalmente construimos cabañas, escobas y castillos, siempre que dispongamos de los recursos necesarios para poderlos construir. Ya ves que su dinámica es sencilla y el objetivo del juego para ganar es conseguir tener 10 snitches doradas.

Ranking de nuestros jugadores

Lugar	Jugador	Partidos Ganados	Partidos Perdidos	Puntos Totales
1º	Harry Potter	51	7	44
2º	Hermione Granger	50	8	42
3º	Ron Weasley	74	37	37
4º	Hagrid	23	0	23
5º	Professor McGonnagal	29	10	19



¿Quieres aprender a jugar War of Houses?



Frente a ti se encuentra el mágico mundo de War of Houses, el cual se compone de 19 hexágonos de terreno. Tu objetivo es colonizar el mundo, mediante la construcción de cabañas, castillos y escuelas.

En War of Houses hay 5 tipos diferentes de terreno, donde cada uno produce una materia prima diferente:

- El bosque prohibido produce pelo de unicornio.
- La cámara de los secretos produce dientes de serpiente.
- La casa de Hagrid produce huevos de dragón.
- Diagonal Alley produce varitas mágicas.
- La oficina de Dumbledore produce plumas de Phoenix.

[Next](#)

Hecho por Maria Angelica Gazitua y Gemila Bennett.

A futuro, así queremos que sea vea nuestro juego:



War of Houses

[Inicio](#)[Sobre Nosotros](#)[Pagina Principal](#)[Instrucciones](#)

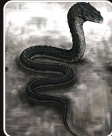
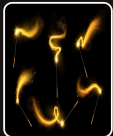
PUNTOS

Griffindor: 🦁 🦁

Slytherin:

Hufflepuff:

Ravenclaw: 🦉 🦉 🦉



Lanzar

Arrastra los objetos para colocarlos en el tablero!



Hecho por María Angélica Gazitúa y Camila Bennett