

# Hasquitz

CFGS Desarrollo de aplicaciones web

Alejandro Ramírez Jiménez

FECHA	Cambios
19/04/2019	Creación del documento y realización hasta el punto 3.6

## Índice

### **1.- Introducción**

### **2.- Estudio de Viabilidad**

#### **2.1.- Alcance del proyecto**

#### **2.2.- Descripción del Sistema Actual**

#### **2.3.- Descripción del Sistema Nuevo**

#### **2.4.- Identificación de Requisitos del Sistema**

##### **2.4.1.- Requisitos de información**

##### **2.4.2.- Requisitos funcionales.**

##### **2.4.3.- Otros Requisitos**

#### **2.5.- Descripción de la solución**

#### **2.6.- Planificación del proyecto**

##### **2.6.1.- Equipo de trabajo**

##### **2.6.2.- Planificación temporal**

#### **2.7.- Estudio del coste del proyecto**

### **3.- Análisis del Sistema de Información**

#### **3.1.- Identificación del entorno tecnológico**

#### **3.2.- Modelado de datos**

##### **3.2.1.- Modelo Entidad-Relación**

##### **3.1.2.- Esquema de la base de datos**

##### **3.1.3.- Datos de prueba**

#### **3.3.- Identificación de los usuarios participantes y finales**

#### **3.4.- Identificación de subsistemas de análisis**

#### **3.5.- Establecimiento de requisitos**

#### **3.6.- Diagramas de Análisis**

## 1.INTRODUCCIÓN

Consistirá en una aplicación que te permitirá crear tus propios test tan populares hoy en día como los de BuzzFeed (aunque no dan la posibilidad de hacerlos tú mismo).

Los explicaré brevemente, son test bastante particulares con títulos atrayentes, por ejemplo: “Descubre cómo de cerca estas de ser un mendigo según tu forma de ducharte” o un gran clásico como “Qué Pokémon inicial eres” o por supuesto “Responde estas 5 preguntas y sabrás con que Supernena tienes más afinidad”.

Son test cuyo propósito principal es ser absurdo y no tener una relación y veracidad demasiado grande, pero igualmente algo tiene además de que consiguen ser adictivos.

En la aplicación tendremos una gestión de usuarios, gestión de test y sistema de clasificación y puntaje de test. Lo principal de esta aplicación es que los usuarios puedan crear sus propios test mediante una interfaz intuitiva y veraz, en la que diseñen las preguntas, las respuestas, y soluciones, y que sean capaces de configurar cada respuesta y la afinidad que tiene con cada solución para así ir concretando poco a poco la solución en la que acabará la persona que haga el test.

También incluirá posibilidad de seguimiento.

## 2. ESTUDIO DE VIABILIDAD

### 2.1. Alcance del proyecto

El objetivo general del proyecto será la realización de una página web.

En primer lugar, abordaremos el análisis del problema y en función de los requerimientos obtenidos se elaborará el diseño de la solución más óptima. A continuación, se procederá con la fase de codificación y finalmente la subida de la web a un dominio.

La aplicación está destinada a un público joven, con un hambre voraz de la curiosidad y en búsqueda del entretenimiento, a su vez, que pueda convertir en algo que compartir con sus amistades.

La duración estimada del proyecto es de 3 meses teniendo como plazo límite el día 19 de junio de 2019, fecha en la que la versión definitiva de la web debe estar totalmente terminada.

### 2.2. Descripción del sistema actual

El sistema actual, más representativo sería el de la web BuzzFeed, en el que tienen diferentes departamentos según el país.

En cada departamento contratan ciertas personas denominadas "Staff" que son los que se encargan de realizar los quizzes para los visitantes de la web, es decir, se encarga la propia web de hacer los quizzes y los visitantes no tienen ninguna forma.

En estos, simplemente entras, buscas, y lo haces, no tiene sistema de clasificación ni poder seguir usuarios ni nada.

## 2.3. Descripción del sistema nuevo

El nuevo sistema que planeo implementar, será una web, mitad lo que sería BuzzFeed, mitad red social, en la que pueda haber interacción entre los propios usuarios, puedan votar y en cierto punto puedan autogestionarse. Y lo más importante, posean una interfaz con la que puedan crear sus propios Quiz y publicarlos.

**Se intentará dar solución a los diferentes problemas existentes de la siguiente forma:**

Ficha de usuarios: La aplicación permitirá el registro de nuevos usuarios

Creación de Quizzes: La aplicación deberá otorgar una interfaz intuitiva para que los nuevos usuarios sin conocimiento alguno sean capaces de crear quizzes.

Buscador de usuarios: La aplicación deberá permitir poder buscar otros usuarios

Explorador de Quizzes: La aplicación deberá mostrar los quizzes que el usuario desee según las personas que sigue, o lo más populares.

Los datos recogidos serán almacenados en una base de datos interna de la aplicación y podrán ser exportados tanto en formato

La persistencia de los datos se hará mediante el sistema gestor de bases de datos relacional SQLite que permite bases de datos de hasta 2 TB de tamaño.

Como herramienta de desarrollo se usará el entorno Visual Studio Code, que proporciona terminales de comandos que funcionan bien con los lenguajes a utilizar. Este software es publicado de forma gratuita bajo licencia Apache 2.0 para plataformas Microsoft Windows, GNU/Linux y Mac OS X.

## 2.4. Identificación de requisitos del sistema

A continuación, se describen los requisitos identificados en el sistema clasificados en las siguientes categorías:

- Requisitos de información: describen qué información debe almacenar el sistema.
- Requisitos funcionales del usuario: definen la naturaleza del funcionamiento del sistema desde el punto de vista de la interacción con el usuario.
- Requisitos funcionales de la aplicación: definen la naturaleza del funcionamiento del sistema independientemente de la interacción con el usuario.

### 2.4.1 Requisitos de información del sistema

RI_01 - Usuarios	
<b>Descripción</b>	La base de datos almacenará la información de cada usuario que se registre en la web.
<b>Datos específicos</b>	Id, nombre, correo, contraseña y avatar
<b>Volumen de información</b>	Tantos como personas registradas haya. Puede aumentar constantemente.
<b>Observaciones</b>	

RI_02 - Quizzes	
<b>Descripción</b>	La base de datos almacenará la información de un Quiz creado por un usuario
<b>Datos específicos</b>	Id, creador, titulo, contenido(todas las preguntas,soluciones,respuestas y afinidades), estrellas, fecha de creación,publicado(si está público en la web), privado(si tiene valor, será la contra para acceder al quiz)
<b>Volumen de información</b>	Tantos como quizzes creados haya. Puede aumentar constantemente.
<b>Observaciones</b>	El campo contenido es un objeto del modelo Quiz que lleva las preguntas, soluciones, y posibles respuestas

RI_03 - Seguimientos	
<b>Descripción</b>	La base de datos almacenará la información de los seguimientos, que es cuando un usuario sigue a otro para ver sus quizzes en su timeline

<b>Datos específicos</b>	UsuarioOrigen,UsuarioDestino
<b>Volumen de información</b>	Tantos como seguimientos haya
<b>Observaciones</b>	

<b>RI_04 - Votaciones</b>	
<b>Descripción</b>	La base de datos almacenará la información los votos que ha recibido cada quizz
<b>Datos específicos</b>	Id, origen, quizz, cantidad(1-5)
<b>Volumen de información</b>	Tantos como votos se hayan realizado.
<b>Observaciones</b>	El campo quiz es una referencia al código del Quizz

<b>RI_05 - Moderación</b>	
<b>Descripción</b>	La base de datos almacenará información sobre las acciones de moderación sobre los Quiz
<b>Datos específicos</b>	quizz,usuario,decisión
<b>Volumen de información</b>	Tantos como quizzes estén pendientes de publicación
<b>Observaciones</b>	Decisión reflejar si el usuario que ha moderado, lo ha aprobado o rechazado

<b>RI_05 - Notificaciones</b>	
<b>Descripción</b>	La base de datos almacenará información sobre las notificaciones que los usuarios reciban y si las han leído
<b>Datos específicos</b>	id,usuario,mensaje,leido
<b>Volumen de información</b>	Tantos como notificaciones hayan recibido los usuarios
<b>Observaciones</b>	Las notificaciones que existen por ahora son si les han publicado o borrado un Quiz

#### 2.4.2. Requisitos funcionales del sistema

<b>RF_01 – Crear nuevo usuario</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante pueda registrarse como un nuevo usuario.

<b>RF_02 – Iniciar Sesión</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante inicie sesión con su perfil.

<b>RF_03 – Modificar perfil</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un usuario pueda modificar su nombre,avatar, y contraseña



<b>RF_04 – Crear Quiz</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante registrado pueda crear Quizzes.

<b>RF_05 – Borrar Quiz</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante registrado pueda borrar un Quiz que él haya creado.

<b>RF_06 – Realizar Quiz</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante registrado pueda realizar un Quiz y obtener su resultado.

<b>RF_07 – Votar Quiz</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante registrado que haya realizado un quiz pueda puntuar el quiz que ha hecho.

<b>RF_08 – Seguir/Dejar de seguir a un usuario</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante registrado pueda seguir a otros usuarios y ver sus quizzes en la timeline

<b>RF_09 – Moderar Quiz</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante registrado moderar un Quiz decidiendo si lo aprueba o rechaza, aunque no se publicará hasta que el administrador lo decida.

<b>RF_10 – Privatizar/Desprivatizar Quiz</b>	
<b>Descripción</b>	La web permite que un visitante registrado pueda poner en privado un Quiz del que sea creador

### 2.4.3 Otros requisitos

<b>Hosting</b>
El servicio de hosting contendrá la aplicación y la base de datos

<b>Dominio</b>
Se tendrá que contratar un dominio para poder acceder a los servicios alojados en el hosting.

## 2.5.- Descripción de la solución

Se utilizará NodeJS, Angular, y Express(API REST) para la aplicación en sí.

La solución propuesta es en un hosting, tener una máquina ejecutando nuestra aplicación y a la vez la base de datos(MARIADB). Además de esto usaremos el servicio de Storage de Firebase de Google para las imágenes de los perfiles y quizzes.

## 2.6. Planificación del proyecto

### 2.6.1. Equipo de trabajo

La aplicación tiene como objetivo servir de proyecto fin de curso para el CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web impartido en el IES Julio Verne de Sevilla. Todo realizado por Alejandro Ramírez Jiménez.

### 2.6.2. Planificación temporal

Se ha fijado un plazo de 2 meses y medio para la realización del proyecto desde la entrega del informe de anteproyecto inicial hasta la entrega y defensa del proyecto terminado.

Durante este periodo el proceso de desarrollo se ha descompuesto en distintas tareas programadas en el tiempo según el modelo como se describe a continuación

<b>Fecha</b>	<b>Estado</b>
<b>22/03/2019 a 24/03/2019</b>	Diseño y creación de la base de datos y el modelo de datos y comienzo del desarrollo web
<b>24/03/2019 a 19/04/2019</b>	Todos los objetivos principales del desarrollo realizados y comienzo de la documentación y análisis
<b>19/04/2019 a 21/04/2019</b>	Documentación y análisis terminado

Los principales hitos durante el proceso de desarrollo son los siguientes:

<b>Fecha</b>	<b>Hito</b>
<b>22/03/2019</b>	Entrega de la documentación de anteproyecto
<b>26/04/2019</b>	Entrega de la documentación de análisis
<b>¿?</b>	Entrega del proyecto

## 2.7. Estudio del coste del proyecto

Para la estimación del coste del proyecto se emplea la técnica LDC o `Líneas de código` basada en el tamaño del producto. Esta técnica trata de definir el tiempo y el costo del proyecto en base a la cantidad de líneas de código, el costo por línea y la tasa de desarrollo de líneas de código en función del tiempo.

Para la estimación es imprescindible hacer una descomposición funcional del proyecto y en este caso se toma como referencia la definición de subsistemas identificados en función de los requisitos funcionales del sistema que se detallan en el apartado 3.4 del documento

El valor esperado de líneas de código (E) se obtiene como una media ponderada de las estimaciones óptima (A), más probable (M) y pesimista (B).

$$E = (A + 4M + B) / 6$$

/6

Función	Optimista	Más probable	Pesimista	Esperado	Precio por línea	Costo
Gestión de usuarios	700	900	1000	800	,50	883 €
Creación Quizz, realización y puntuación	1300	1500	1600	1400	,50	1450 €
Seguimiento	200	400	500	300	,50	383€
Base de datos y API REST	800	1000	1100	900	,50	924€
Interfaz del usuario	700	900	1000	800	,50	950€

## 3. ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)

### 3.1. Identificación del entorno tecnológico

A continuación, se definen en detalle los distintos elementos de la infraestructura técnica que dará soporte al desarrollo de la aplicación.

### 3.1.1 Hardware

Se requiere una única estación de trabajo para las tareas de desarrollo, como mínimo, estas características.

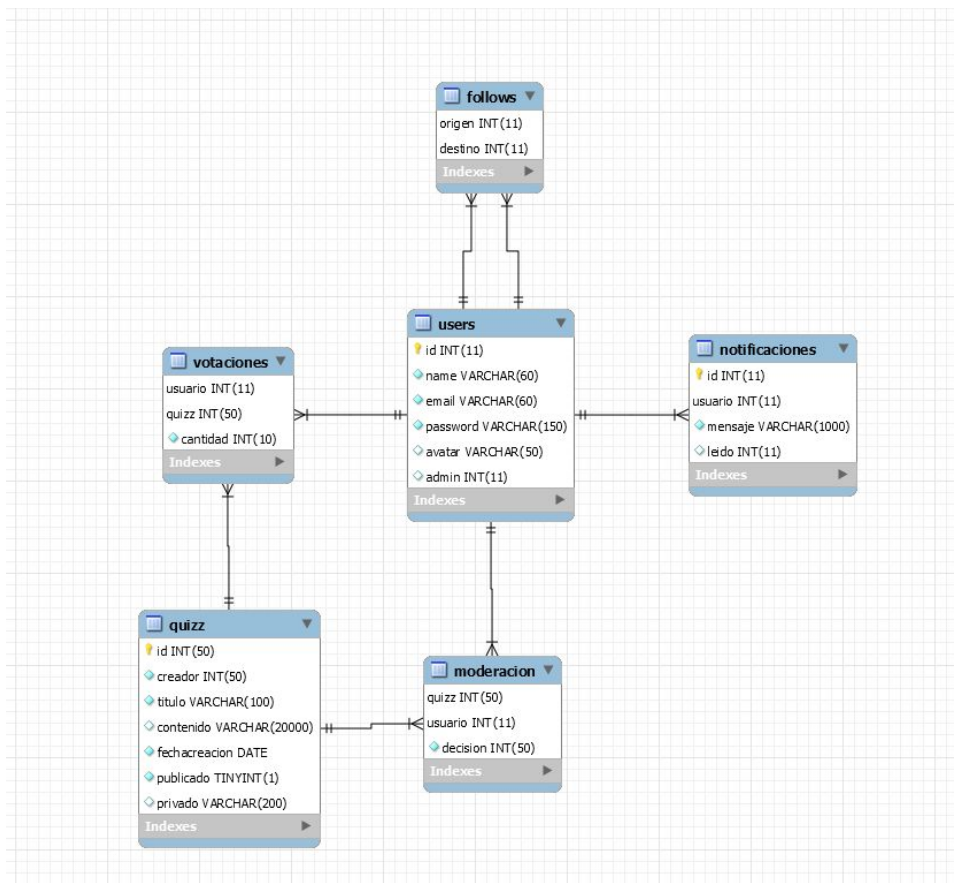
- 8 GB RAM
- I5
- 500GB almacenamiento

### 3.1.2 Software

- Sistema operativo Windows 10 Home 64 bits
- Visual Studio Code
- NodeJS
- MariaDB

## 3.2. Modelado de datos

### 3.2.1. Modelo Entidad-Relación



### **3.1.2. Esquema de la base de datos y datos de prueba**

Se adjunta un fichero llamado buzzflix.sql con la creación de la base de datos.

Se adjunta un fichero llamado datos.sql con la inserción de los datos de prueba.

### **3.3. Identificación de los usuarios participantes y finales**

La aplicación solo dispone de un tipo de usuario, el usuario registrado, que se podrá dar de alta libremente. Este tendrá acceso a todas las funcionalidades de la web explicadas.

### **3.4. Identificación de subsistemas de análisis**

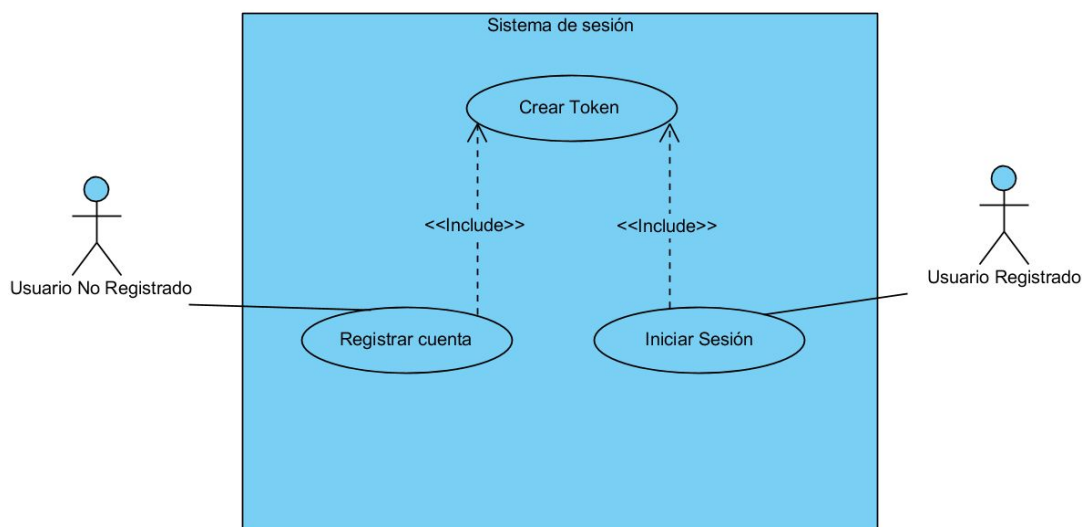
La aplicación estará dividida en los siguientes subsistemas:

- Subsistema de sesión: Agrupa las funcionalidades del registro e inicio de sesión de un usuario.
- Subsistema de Quizz: Agrupa las funcionalidades de creación, realización de Quizzes, su votación y su moderación.
- Subsistema social: Agrupa las funcionalidades de la visibilidad del perfil, edición, búsqueda de otros usuarios y el seguimiento.

### 3.5 Establecimiento de requisitos

#### Subsistema de sesión:

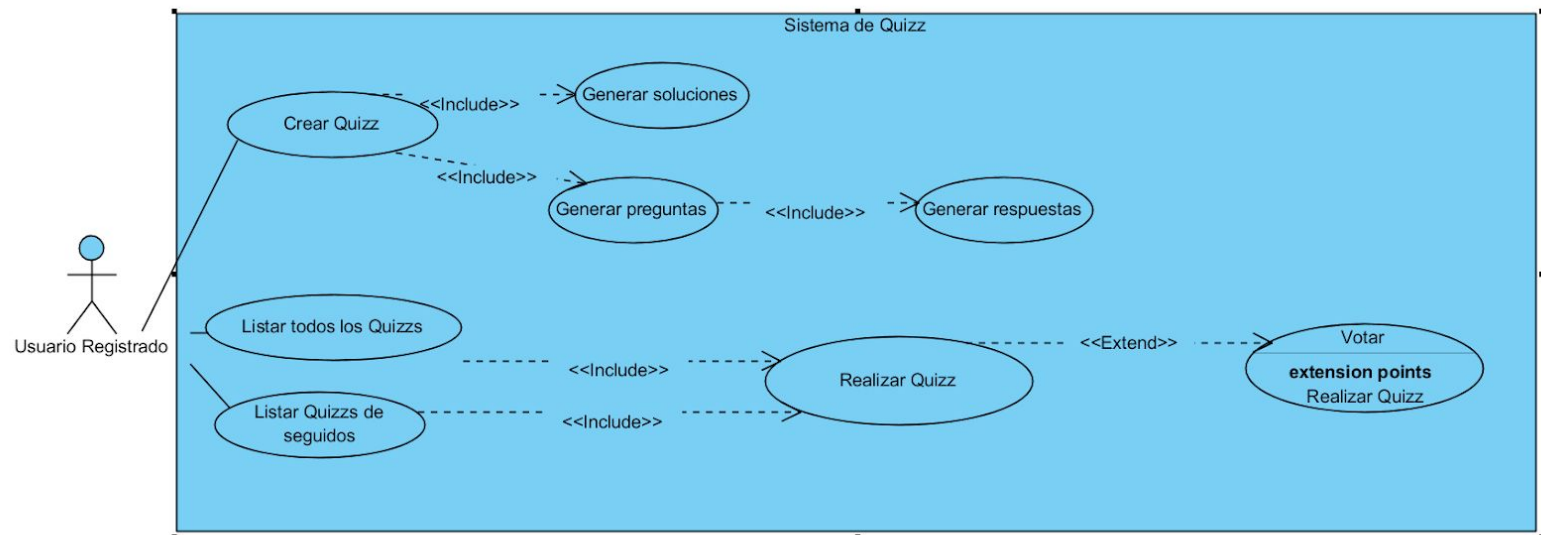
- Registrar: El visitante sin registrar podrá crearse una cuenta introduciendo sus valores y automáticamente será logueado por lo que se crea su token.
- Iniciar Sesión: El visitante introduce ciertos valores que si son correctos le proporcionarán un token y por ende acceso a la web.



#### Subsistema de Quizz:

- Crear Quizz: Permite al usuario registrado, poder crear su propio quiz generando sus soluciones, preguntas, y respuestas.
- Listar todos los Quizzes: Permite al usuario registrado, poder obtener una lista con todos los quizzes de la web, ordenados por popularidad.
- Listar Quizzes de seguidos: Permite al usuario registrado, en caso de que tenga usuarios seguidos, obtener sus quizzes ordenados por fecha.

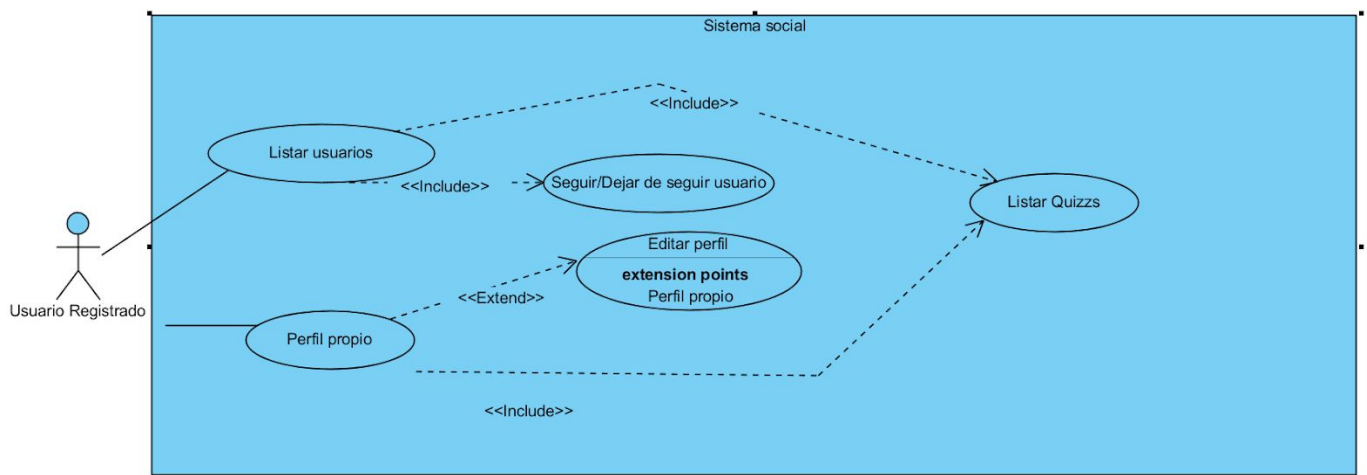
- Realizar Quizz: Permite al usuario registrado, realizar un quiz y obtener un resultado.
- Votar: Permite al usuario registrado, tener la opción de votar un quiz una vez realizado.



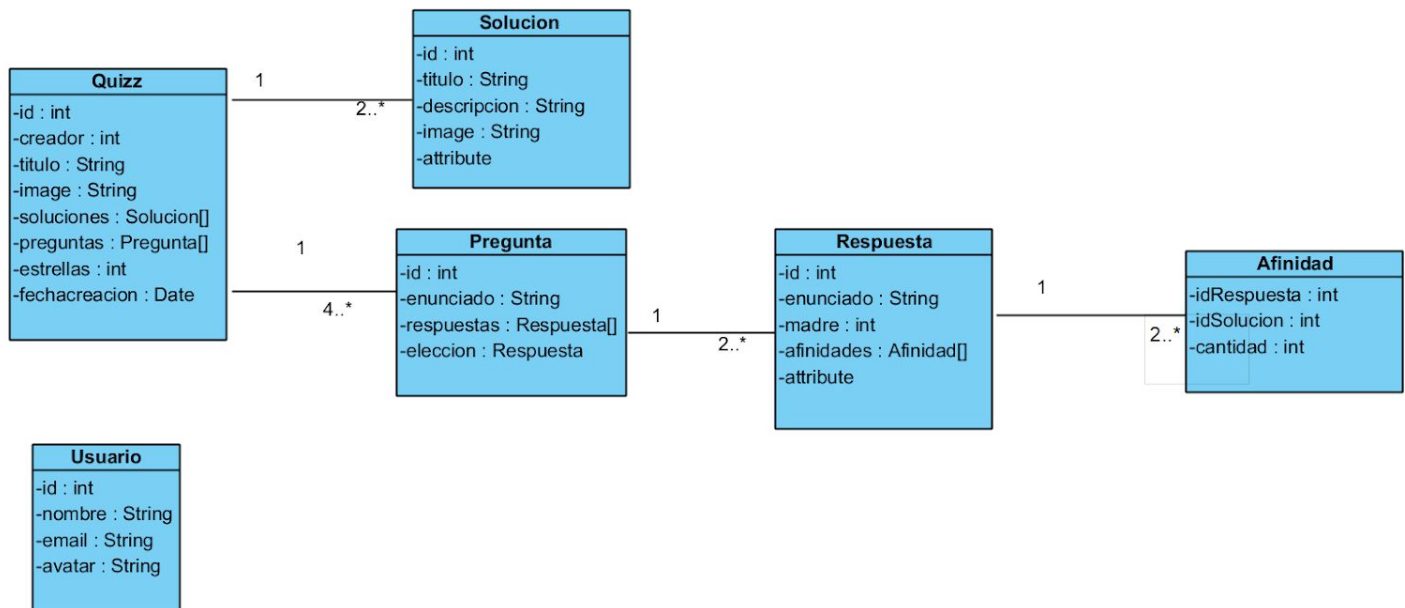


## Subsistema social:

- Listar usuarios: Mediante una búsqueda filtrada, listará los usuarios con las coincidencias y podrá acceder a sus perfiles.
- Seguir/dejar usuario: Permite al usuario comenzar a seguir a otro usuario ajeno o dejar de seguirlo
- Perfil propio: Muestra al usuario su propio perfil e información
- Editar perfil: Permite al usuario modificar la información de su propio perfil.
- Listar Quizz: Muestra todos los quizzes del perfil en cuestión.



### 3.6. Análisis de clases



## 3.7. Definición de interfaces de usuario

### 3.7.1. Especificación de principios generales de interfaz

Todas las pantallas y elementos de la aplicación seguirán un estilo único para mantener una estética homogénea en cuanto a colores, tipografías, iconos y botones. En este caso se opta por un estilo arriesgado, de tema oscuro que está en auge.

- Colores :

**#ffffff** Textos Primarios -> Utilizado para los textos.

**#dde19c** Textos elementos -> Utilizado para resaltar textos en elementos sociales.

**#271553** Fondo -> Utilizado para el fondo de la web.

**#5a458d** Fondo secundario -> Utilizado para la barra de navegación, bordes, y perfil.

**#e14705** Acentuación -> Utilizado para las votaciones, algunos botones, y hovers.

- Tipografías :

Se utiliza en toda la web la siguiente tipografía: Roboto,"Helvetica Neue",sans-serif

### 3.7.2. Especificación de formatos individuales de la interfaz de pantalla.

- Pantallas de inicio

Como pantallas de inicio, tendremos la página de registro, y la de inicio de sesión siendo esto obligatorio para acceder al contenido de la web.

Registro:

Hasquíz

Registro

Nombre

Correo electrónico

Contraseña

Registrarse

Registrarse

Iniciar sesión

Apertura del menú con las opciones de registro e inicio de sesión

Una vez los datos estén validados, podrá darse de alta un nuevo usuario

En esta pantalla, podrá el visitante crearse una cuenta, además de navegador por el menú desplegable por si quiere iniciar sesión.

Inicio de sesión:

Hasquiz

Menú

Inicio de sesión

Correo electrónico

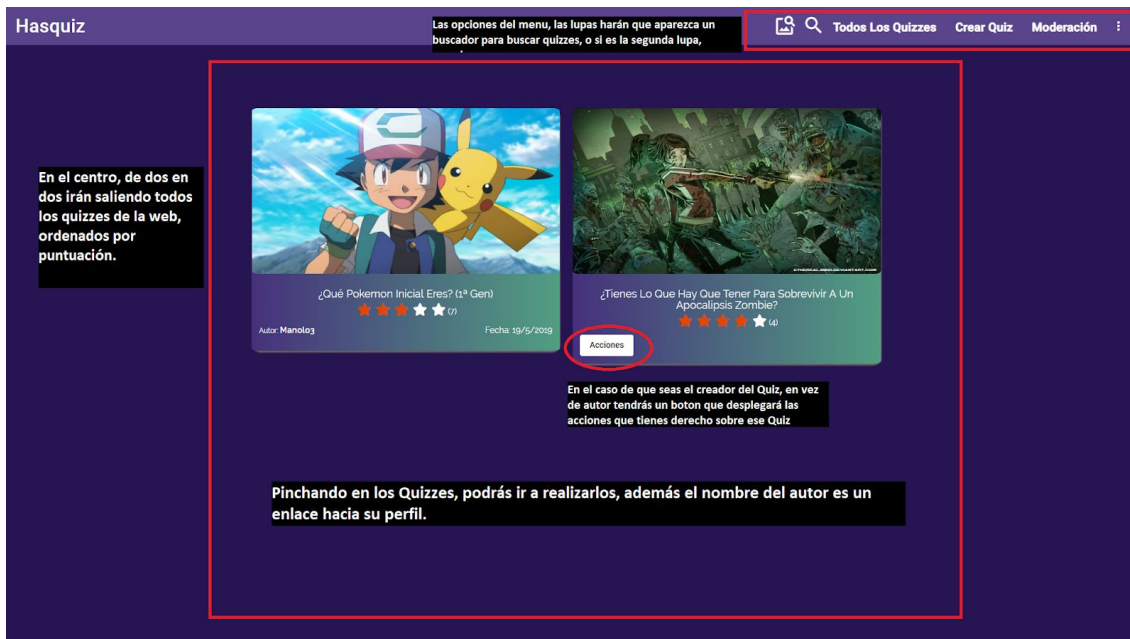
Contraseña

Iniciar sesión

Para acceder a la página una vez los datos estén correctos

En esta pantalla, el usuario podrá rellenar los datos sobre su cuenta, para poder acceder a la web, además de usar el menú e ir al apartado de registro.

## Página principal/Ver todos



En esta pantalla podremos elegir Quizzes que queramos realizar, aparecen todos los de la web. También tenemos los buscadores que te llevará el de Quiz a una página con la misma apariencia pero con los Quizzes que haya habido coincidencias, y el de usuarios a otra que se verá más tarde.

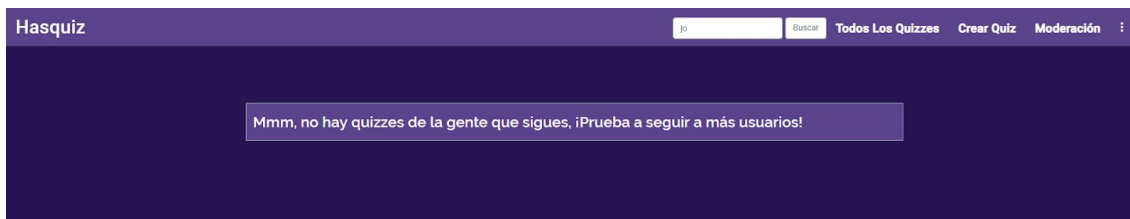
Acciones sobre Quiz propio:



## Búsqueda de usuarios:

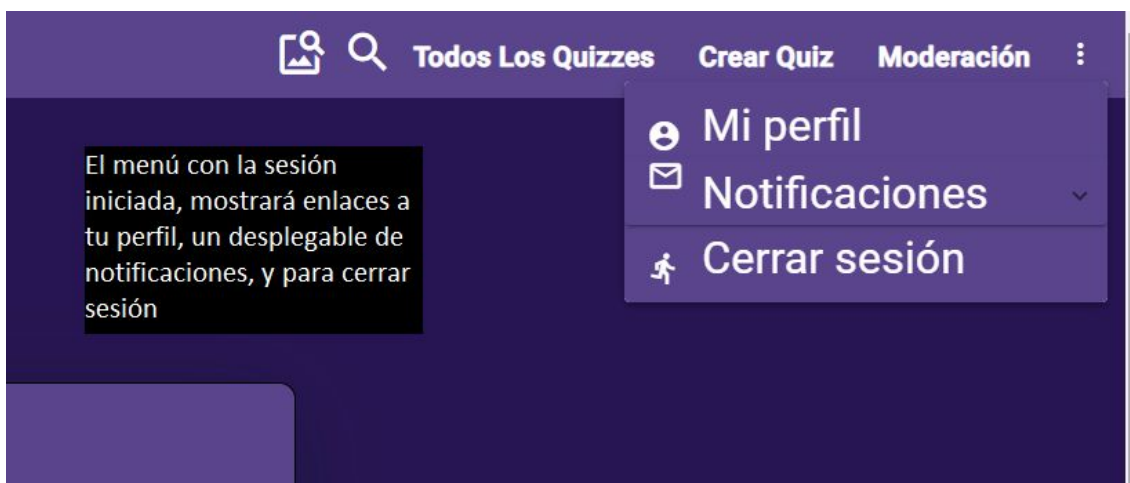


## Hasquiz/Seguidos

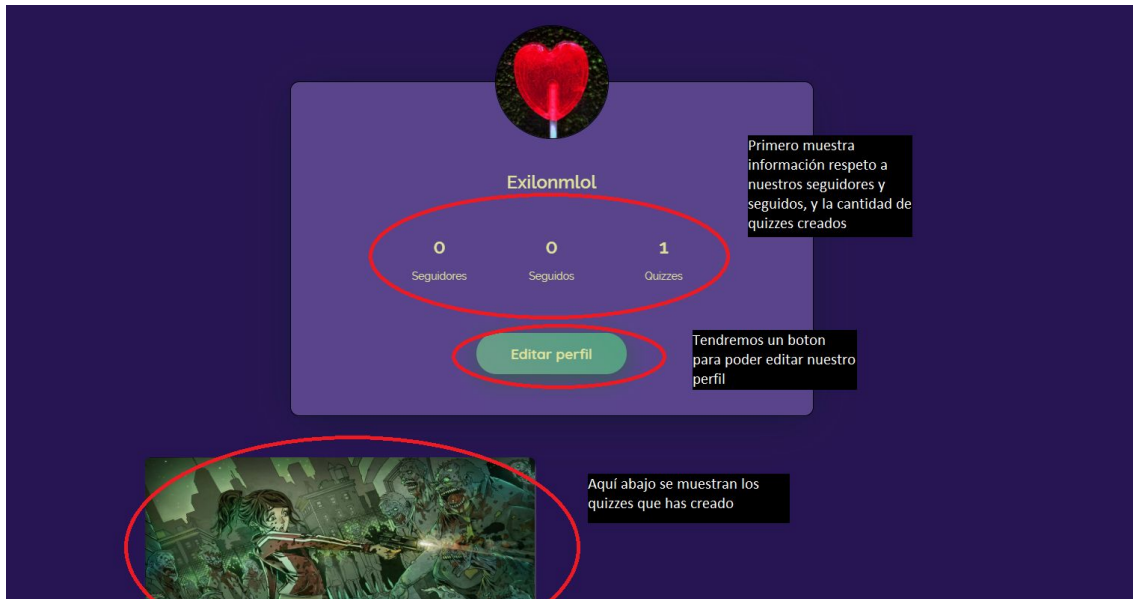


Cuando pulsamos en Hasquiz, nos lleva al apartado de Seguidos, aquí cuando empezamos a seguir a usuarios, nos saldrá los quizzes que vayan haciendo ordenados por fecha de publicación, para ir viendo los más recientes.

## Menú desplegable con sesión iniciada

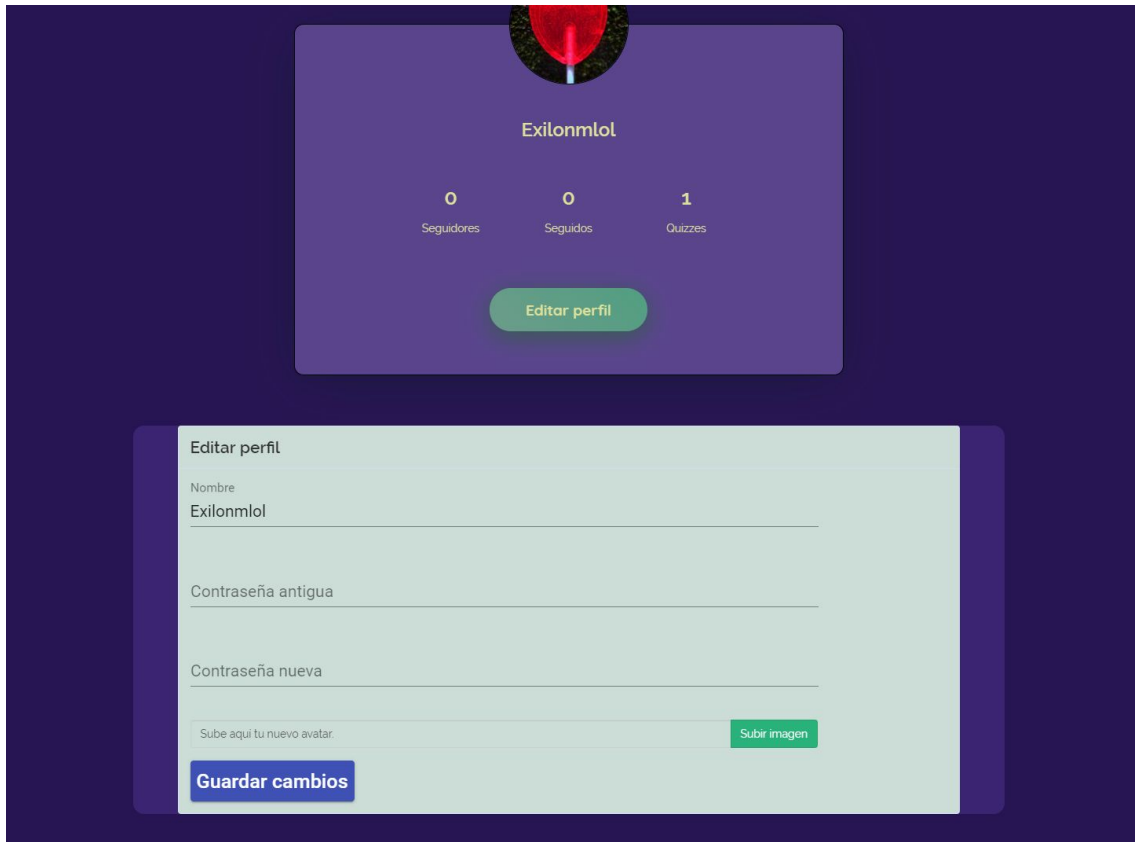


## Mi perfil





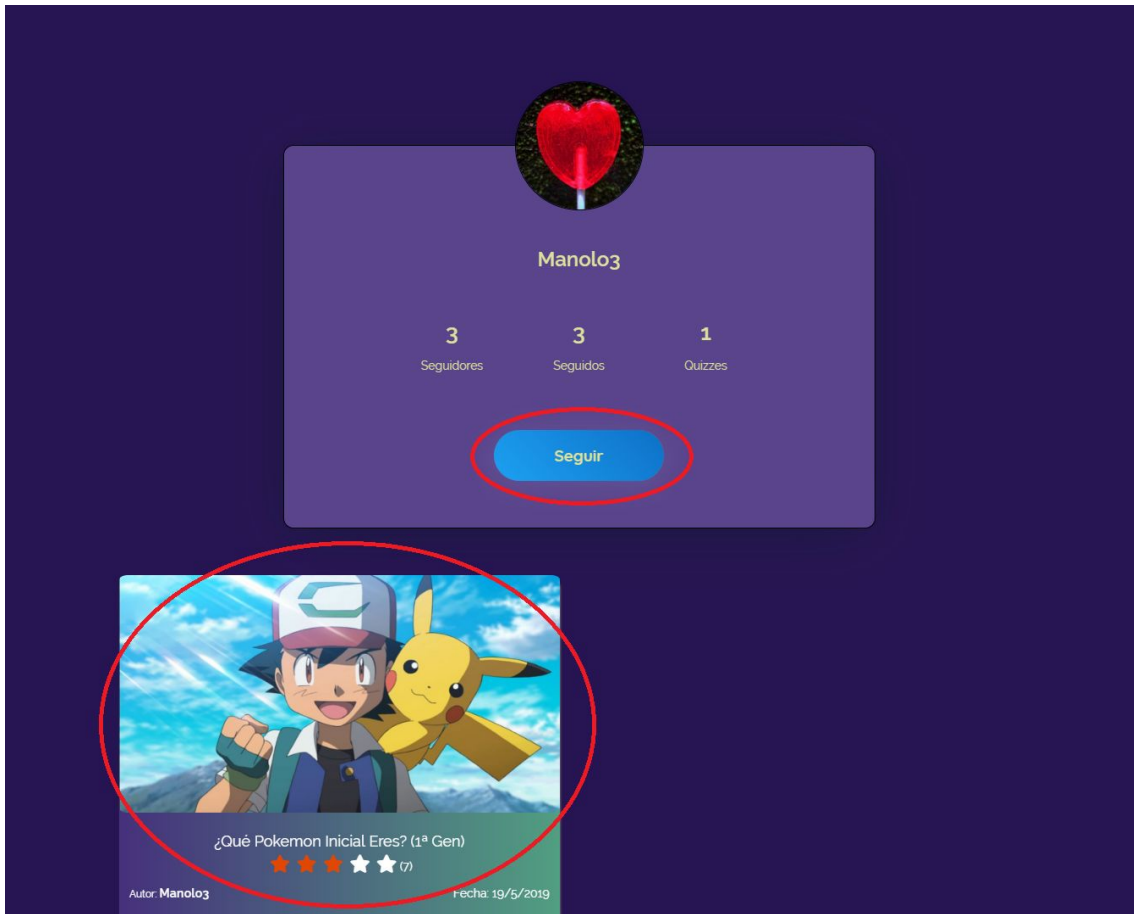
## Edición de perfil.



The screenshot shows a user profile interface. At the top, there is a circular profile picture of a red heart. Below it, the username 'Exilonmlol' is displayed. Under the username, there are three statistics: '0 Seguidores', '0 Seguidos', and '1 Quizzes'. A green button labeled 'Editar perfil' is positioned below these statistics. Below the main profile card, there is a light green modal box titled 'Editar perfil'. This modal contains four input fields: 'Nombre' (with 'Exilonmlol' entered), 'Contraseña antigua', 'Contraseña nueva', and 'Sube aquí tu nuevo avatar'. A green button labeled 'Subir imagen' is next to the avatar field. At the bottom of the modal is a blue button labeled 'Guardar cambios'.

Si le damos a editar perfil, se nos sustituirá la lista de quizzes, por una caja donde podremos modificar nuestro nombre, nuestra contraseña, y cambiarnos el avatar que por defecto viene el corazón.

## Perfil ajeno

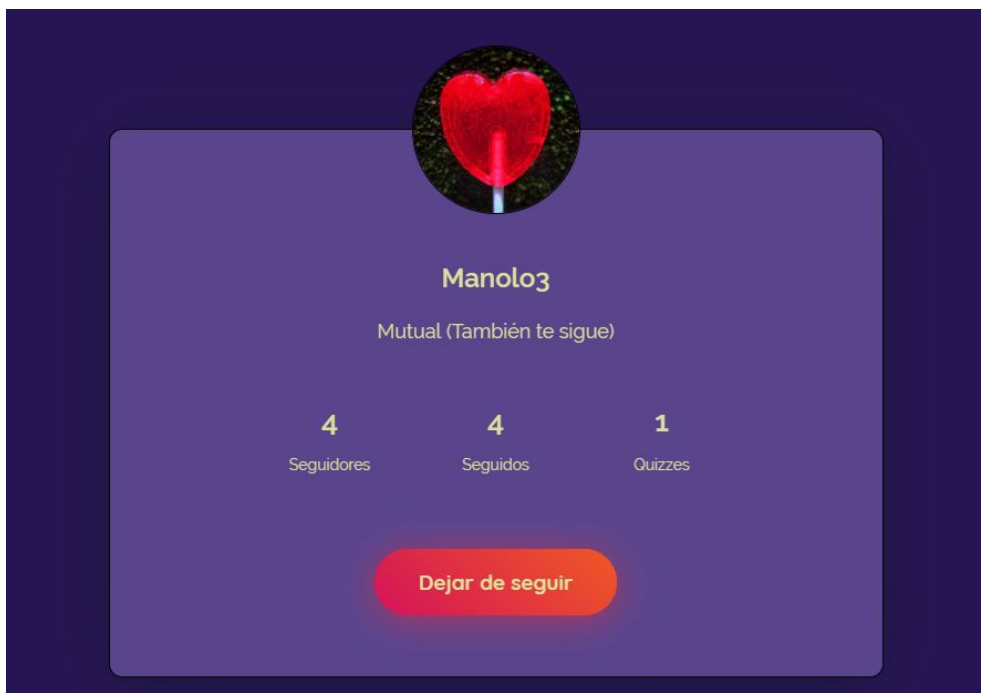


Tendremos en el perfil de otro usuario, un botón para seguir, que esto hará que en el apartado anteriormente mencionado, Hasquiz/Seguidos, aparecerán los quizzes que haya creado este usuario junto a los demás que hayas seguido, además abajo saldrán los quizzes que haya creado el usuario.

## Perfil cuando lo estás siguiendo



## Perfil cuando os seguís mutuamente



## Creación de Quiz (Primer apartado)

Crear Quiz

Titulo del Quiz

Banner del Quiz Subir imagen

Cantidad soluciones

Cantidad preguntas

Configuración

Quiz privado ☐

Generar Soluciones

En la creación de Quiz, lo iremos creando por apartados, primero, el título, una imagen a mostrar para cuando aparezca, la cantidad de soluciones y preguntas que necesitaremos, y si será un Quiz privado o no, una vez que esté todo esto relleno, le daremos a generar soluciones.

Creación de Quiz (Segundo apartado)

Cantidad soluciones

2

Cantidad preguntas

2

Configuración

Quiz privado ☐

Generar Soluciones

## Soluciones

### Solución N° 1

Nombre de la solución

Explicación de la solución

Imagen de la solución

### Solución N° 2

Nombre de la solución

Explicación de la solución

Imagen de la solución

Generar Preguntas

Cuando le hayamos dado a generar soluciones, se nos creará una caja por cada solución, donde rellenaremos el nombre de la solución, una explicación, y una imagen. Una vez hecho esto, generamos las preguntas.

## Creación de Quiz (Tercer apartado)

Sol2

exp2

fq5px9xienn.PNG Subir imagen

Generar Preguntas

Preguntas

Pregunta N° 1

Titulo pregunta

Cantidad respuestas

Generar respuestas

Pregunta N° 2

Titulo pregunta

Cantidad respuestas

Generar respuestas

Aquí iremos rellenando los títulos de preguntas que hará el Quiz, y la cantidad de respuestas posibles.

## Creación de Quiz (Cuarto apartado)

The screenshot displays a quiz creation interface with a dark blue background and a central orange panel. The panel contains two question sections, 'Pregunta N° 1' and 'Pregunta N° 2'. Each section has a text input field for the question, a dropdown for the number of answers, and a 'Generar respuestas' button. Below each question, there are two answer boxes, 'Respuesta N° 1' and 'Respuesta N° 2'. Each answer box contains a text input field for the answer, two affinity score dropdowns labeled 'Afinidad 1 (Sol1)' and 'Afinidad 2 (Sol2)', and a 'Generar respuestas' button. The values shown in the dropdowns are 5, 0, 0, and 10.

**Pregunta N° 1**

¿Gatos o perros?

2

Generar respuestas

**Respuesta N° 1**

Gatos

Afinidad 1 Afinidad 2  
(Sol1) (Sol2)

5 0

**Respuesta N° 2**

Perros

Afinidad 1 Afinidad 2  
(Sol1) (Sol2)

0 10

**Pregunta N° 2**

Una vez que generamos las respuestas, te genera según la cantidad que hayas fijado, y luego fijas las afinidades, es decir, de qué manera afecta esa respuesta, a cada una de las soluciones posibles, para que vaya acercándose un resultado.

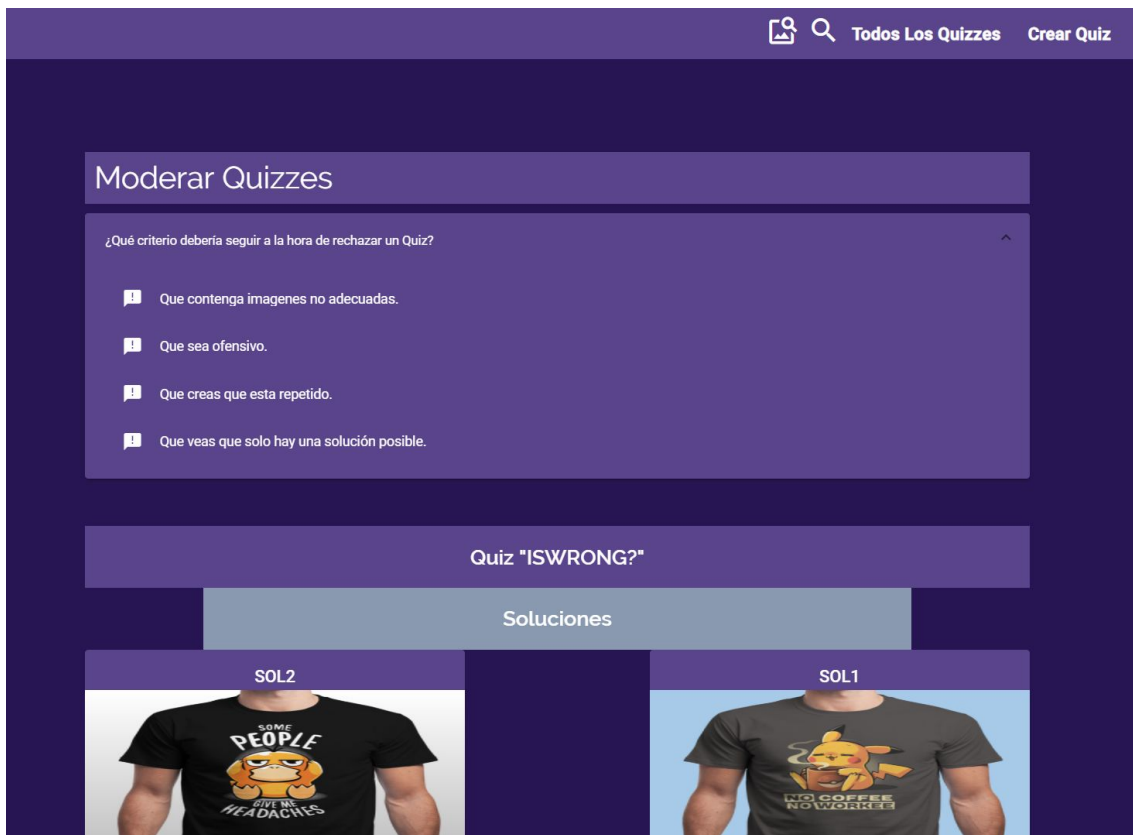
## Creación de Quiz (Quinto apartado)

The screenshot displays a web interface for creating a quiz. At the top, there is a text input field containing 'dwadawd' and a numeric input field containing '2'. Below these is a red button labeled 'Generar respuestas'. The main area contains two green boxes, each representing a question and its answer. The first box is titled 'Respuesta N° 1' and contains a text input field with 'clawdawd', followed by two similarity score inputs: 'Afinidad 1 (Sol1)' and 'Afinidad 2 (Sol2)', both set to '0'. The second box is titled 'Respuesta N° 2' and contains a text input field with 'clawd|', followed by similar similarity score inputs, also set to '0'. At the bottom of the interface is a green button labeled 'Guardar Quizz'.

Una vez hayamos rellenado todas las soluciones, preguntas, respuestas, y afinidades, podremos guardar el Quiz, con lo que pasará al sistema de moderación donde se decidirá si se publica o no.



## Moderación



En el apartado de moderación, primero tendremos un desplegable con las pautas a seguir a la hora de decidir si aprobamos o no un Quiz, nuestra decisión se sumará a la de la comunidad, hasta que venga un administrador, vea los votos totales, y lo publique o rechace.

## Moderación (Segunda parte)



Una vez acabado el desplegable, veremos el Quiz desglosado con todas sus soluciones, preguntas, y respuestas, y después tendremos dos botones para decidir si lo rechazamos o publicamos, una vez hayamos elegido pasaremos al siguiente Quiz que se encuentre en moderación.

## Realización de Quiz (Uno creado)

The screenshot shows a quiz interface with a dark purple background. At the top right, there is a search icon and the text "Todos Los Qui". The quiz consists of several questions and answer options, each in a green button. The questions are: "¿Viajarías solo?", "¿Cuántas personas tendrías en tu equipo de supervivencia?", "Elige un arma", and "¿Sacrificarías a alguien de tu equipo si eso asegura TU supervivencia?". The answer options for "¿Viajarías solo?" are "Si" and "No". The answer options for "¿Cuántas personas tendrías en tu equipo de supervivencia?" are "1", "2", "3", "4", "5", and "6". The answer options for "Elige un arma" are "Escopeta", "Espada", "Motosierra", and "Arco".

¿Viajarías solo?

Si No

¿Cuántas personas tendrías en tu equipo de supervivencia?

1 2

3 4

5 6

Elige un arma

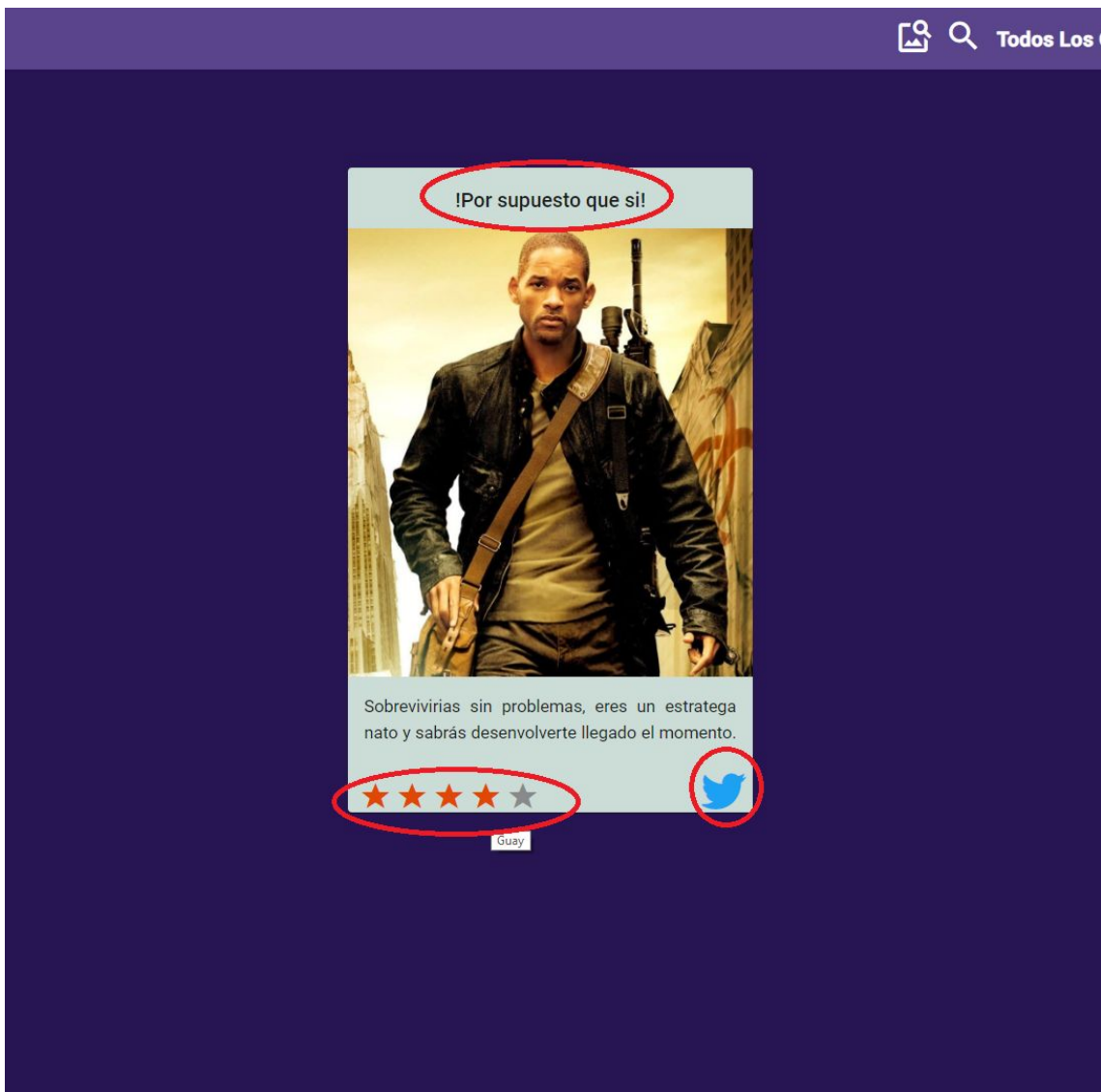
Escopeta Espada

Motosierra Arco

¿Sacrificarías a alguien de tu equipo si eso asegura TU supervivencia?

Una vez hayamos elegido un Quiz, accederemos a una página donde podremos ir eligiendo las respuestas que se hayan propuesto, cuando se hayan elegido todas, se nos mostrará el resultado.

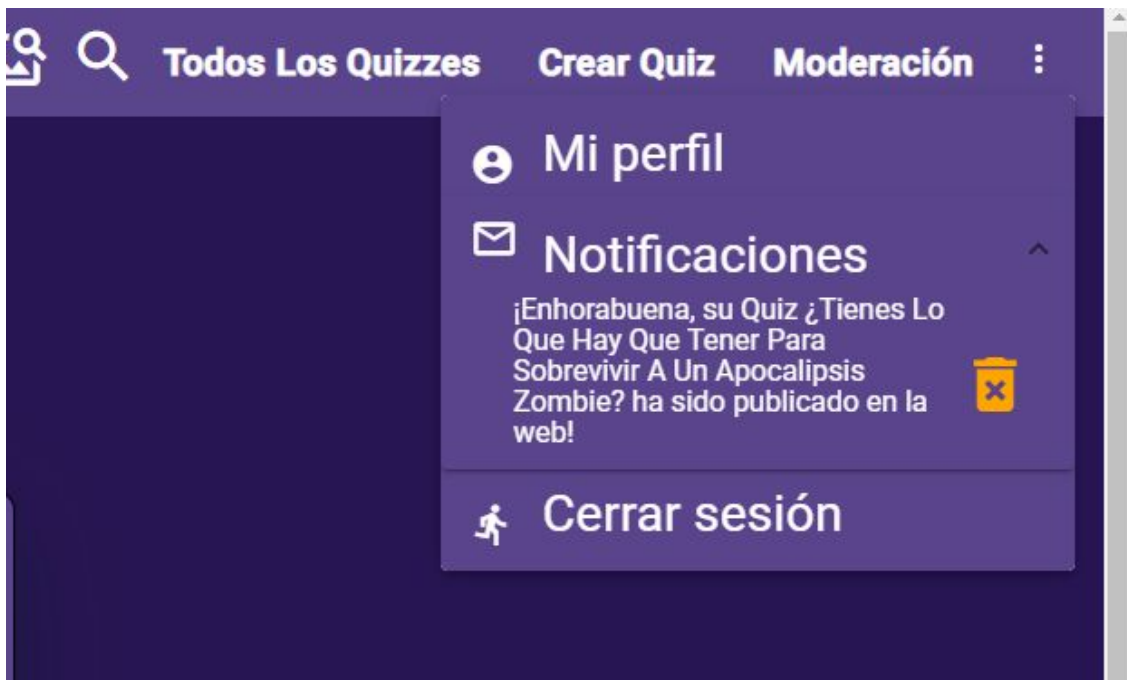
## Resultado del Quiz



Cuando obtengamos el resultado, nos aparecerá mediante una especie de carta, con la imagen, una explicación, y unas estrellitas que si las clicas, habrás votado a ese Quiz la cantidad elegida.

Además hay un botón con el logo de Twitter, que nos permitirá compartir el resultado que hemos obtenido y el enlace a este Quiz.

## Notificación



En notificaciones, recibiremos un mensaje cuando un Quiz que hayamos creado y mandado a moderación, haya sido aprobado o rechazado.

Además con el icono de la papelera, eliminaremos la notificación marcandola como leído.