

Mock up Entrega 1

ASUSERVICE

CRISTOBAL SEVERINO

AGUSTÍN URZUA

Landing Page



¡Bienvenido a ASU Cariocas!

Tu juego favorito, digitalizado.

Nombre de usuario:

Contraseña:

Landing Page

Esta es la página que llega al abrir la aplicación, actualmente te permite ingresar solo con presionando el botón de “log in”, ya que acepta al usuario con credenciales vacías.


En un futuro se debe agregar el típico sistema de corroboración de identidad y además la opción de “sign in” para nuevos usuarios. Esto lo hemos realizado en otros trabajos por lo que no será un costo tan grande.

Home Page

[Log In](#) [Home](#) [About](#)

ASU Cariocas

Según ChatGPT, un modelo de lenguaje entrenado por OpenAI (2021), "Cariocas es un juego de cartas con una baraja española de 40 cartas, que se juega por dos a seis jugadores. El objetivo es ser el primero en quedarse sin cartas, siguiendo una serie de reglas específicas de descarte y utilizando cartas especiales con efectos diferentes. Es un juego divertido y emocionante que requiere habilidad y estrategia para ganar."



Estos son los Mejores Jugadores

Ranking	Username	Puntaje
1	aurzuav	50560
2	jjsanchez	40999
3	mgarcia	40501
4	severino00	10

[Partida Rápida](#)

[¿Cómo jugar?](#)

Home Page

Luego viene la página de “Home”, la cuál cuenta con un componente Navbar (al igual que todas las páginas de la app), la cuál nos permite navegar en todas las páginas disponibles. Aquí se muestra una pequeña descripción de juego y un tablero con los mejores puntajes de los jugadores.

El listado de los mejores puntajes cuenta con un aspecto dinámico del tipo “Hover”, cuando el puntero se posiciona sobre los nombres. La idea es actualizar esta lista periódicamente, para eso es necesario tener una Base de Datos de los puntajes de cada partida, lo cuál probablemente sea parte de las funciones a agregar en las próximas entregas.

About Page

About Us



Agustín Urzúa

Agustín es un apasionado del desarrollo web y la programación en general. Con experiencia en múltiples lenguajes de programación, se enfoca en construir soluciones escalables y robustas para problemas complejos. En su tiempo libre, le encanta tocar la guitarra y jugar videojuegos.



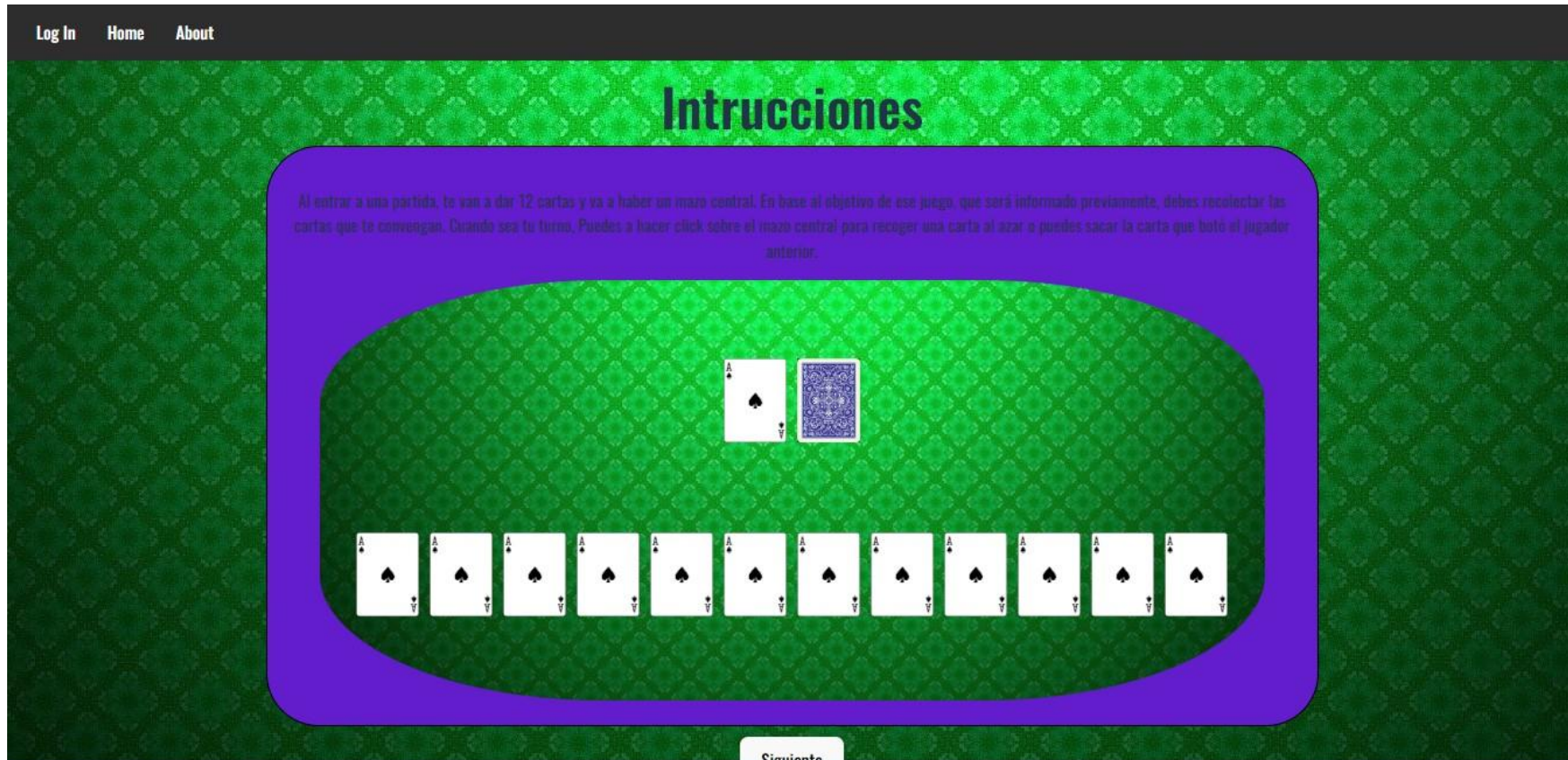
Cristóbal Severino

Cristóbal es un diseñador gráfico con habilidades en múltiples herramientas de diseño, desde Adobe Photoshop hasta Sketch. Siempre busca la manera de crear diseños únicos y creativos que ayuden a los usuarios a tener una mejor experiencia en línea. En su tiempo libre, disfruta de la lectura y el cine independiente.

About Page

Esta página cuenta con un aspecto dinámico al posicionar el puntero sobre las “card” de los participantes, no se agregaran más funciones a esta página en las próximas entregas.

Como Jugar



Como Jugar

Esta es la última página realizada en esta entrega, en esta se explica como jugar de manera visual, para ello se presenta una idea de tablero que mostrará las cartas y los jugadores en una partida dada.

Se aplició el aspecto dinámico de como se moverán las cartas cada vez que se elija una carta a jugar y como se “mostrará” sus cualidades. En este caso es un “As” de “pica”, la idea es mostrar todas las cartas posibles y las acciones que estas nos presentan.

Esta página a futuro presentará, al menos una jugada entre jugadores para que el usuario pueda realmente aprender a jugar.

Futuro Tablero



Futuro Tablero

Ahora se comienzan con las que son futuras implementaciones de la aplicación web, aquí mostramos como se debería ver un futuro tablero, esto sería implementando los componentes de cada jugador, de todo el mazo y las fichas o puntos que ganen los jugadores por la partida.

Tal como se mencionó anteriormente, incluir los componentes mencionados requiere de un gran costo, ya que cada uno tendría distintas cualidades y “cartas”.

Además el tablero de cada usuario debe tener una interfaz que muestre un resumen de la partida.

Futuro Game Room



Game Room

Luego tenemos lo que es una idea de las “salas de juego” que tendrá la aplicación, ya que la idea del proyecto es que existan distintas partidas simultaneas y que los usuarios elijan a cuál incluirse (tal como muestra la imagen anterior)

Para incluir esto es necesario el desarrollo de un “servidor” y que los “clientes” se conecten a esto

Usuarios y sus características



Usuarios y sus características

Por último tenemos los usuarios, ya que en nuestra aplicación existirán distintas responsabilidades para los usuarios, por ejemplo uno en particular quién elige que “nivel” del carioca se jugará, es decir que trio o escala se juntará en aquél momento.