

Entrega 1 proyecto de WEB

Integrantes:

- Sebastián Allende
- Juan Pablo Gelmi
- Benjamín Langlois
-

Propósito del juego

Este es el clásico juego de escaleras y toboganes para 4 jugadores, pero con drástico giro que agrega un toque de fantasía, batalla y sabotaje para lograr la entretenición del público actual.

Comportamiento

Para comenzar la experiencia de juego, el usuario debe acceder a la página web donde en el *header* de la *landing page* tendrá las opciones de iniciar sesión o registrarse para crear una nueva. Una vez dentro, se le ofrecerá crear una nueva partida multijugador o unirse a una ya existente. Al unirse a una partida, el usuario deberá esperar a que se unan los otros tres jugadores. Sin embargo, se puede iniciar la partida con dos jugadores conectados. Una vez que el grupo esté completo, el usuario recibirá su turno y se presentará el tablero del juego. Durante la partida, el jugador podrá interactuar con el juego únicamente mediante *clicks*, siempre con visibilidad del tablero y esperando su turno para lanzar los dados y realizar su jugada. Al final, cuando uno de los jugadores logra la victoria, se mostrará una pantalla de victoria para él, mientras que los demás verán una pantalla de derrota, con opción a todos a volver a jugar o regresar al menú principal con click.

Reglas del servidor

- El servidor elige al azar el orden en que parten los jugadores.
- En su turno, un jugador lanza los dados y avanza su ficha el número de casillas indicado por la suma de los dados.
- Dependiendo de la casilla en la que caiga la ficha del jugador, pueden ocurrir 5 cosas:

- 1) Si caes en una casilla con una escalera, avanzas hacia arriba por la escalera hasta la casilla a la que conduce.
 - 2) Si caes en una casilla con un tobogán, retrocedes por el tobogán hasta la casilla a la que conduce.
 - 3) Si caes en una casilla normal, simplemente esperas tu próximo turno.
 - 4) Casilla con caja de sorpresas: aquí te pueden tocar objetos y poderes aleatorios para cada jugador.
 - 5) Si un jugador cae en una casilla que es ocupada por otro jugador, deberán tener un duelo por quien se queda en la casilla. El que gana se queda en la casilla y el que pierda retrocede 2 puestos y pierdes una vida.
- El primer jugador en llegar a la casilla final del tablero es el ganador.
 - Durante el turno de un jugador, puede usar uno o más de sus poderes si tiene alguno.
 - El turno de un jugador termina cuando este presiona el botón, “Terminar turno”. El cual solo puede ser presionado después de tirar los dados. Luego es el turno del siguiente jugador.
 - Cada jugador tiene tres vidas.
 - Si algún jugador pierde sus tres vidas, este vuelve al inicio y pierde todos sus objetos.
 - Si un jugador le quita la última vida a otro jugador en un duelo, este se puede quedar con uno de sus objetos.
 - Duelos entre jugadores:
 - Los duelos serán estilo Pokémon, en que los jugadores se turnarán por atacar. Hasta que uno pierda su barra de vida.
 - Los jugadores en su turno pueden intercambiar poderes u objetos con otros jugadores.

Lista de Poderes y objetos

Poderes:

- Reducción de velocidad: Un jugador a elección avanza la mitad de lo que le sale en los dados. Si es un numero impar, avanza el entero más grande.
- Aprisionado: Un jugador a elección pierde un turno.
- Sin recompensa: Un jugador a elección no podrá reclamar recompensas en su próximo turno.
- Solo di no: este poder bloquea algún poder que haya usado otro jugador.

- Doble de velocidad: Puedes avanzar el doble de lo que dicen los dados.
- Ataque: Puedes atacar a algún jugador con un duelo. El que pierda, pierde 1 vida.
- Intercambio: Puedes intercambiar puestos con el jugador más cercano.
- Robo: puedes robar algún poder de un jugador a elección.
- Alto al fuego: eliges un jugador y ese jugador no te puede atacar por 2 rondas, pero tu al tampoco.

- Muerte súbita: Puedes tener un duelo con otro jugador, el que pierde, pierde todas sus vidas.
- Ultima vida: Todos los jugadores quedan con una vida (No se puede bloquear con solo di no).

Objetos:

- **Gatito explosivo:** Si te toca esto en una casilla pierdes una vida.
- Corazón: Ganas una vida extra.
- Poción de salud: Recuperas una vida con un máximo de tres vidas
- Veneno: Parece poción de salud, pero te quita una vida.
- Armadura: Te infligen menos daño en los duelos. Hay tres tipos de armadura:
 - Armadura de hierro: Te hacen -1 menos de daño por ataque. Dura por 2 ataques.
 - Armadura de oro: Te hacen -1 menos de daño por ataque. Dura por 3 ataques.
 - Armadura de diamante: Te hacen -1 menos de daño por ataque. Dura 4 ataques.
- Espada: Infringes más daño atacando. Hay 3 tipos de espada:
 - Espada de hierro: Te hacen +1 de daño por ataque. Dura por 4 ataques.
 - Espada de oro: Te hacen +2 más de daño por ataque. Dura por 3 ataques.
 - Espada de diamante: Te hacen +3 de daño por ataque. Dura 5 ataques.
- Muralla: puedes usarla para bloquear el camino. Esta se puede romper con bombas o martillos.
- Bombas. Puedes lanzarla hasta un máximo de 3 casillas de distancia. Si explota en una casilla con un jugador este pierde una vida.
- Martillos: Se puede usar en un duelo (+1 de daño y solo dura un duelo) o para romper murallas (2 murallas).

Protocolo de comunicación

Al buscar partida privada el computador envía un JSON con el ID del jugador, el nombre de usuario del jugador y el ID de la partida, a lo cual el servidor retorna un JSON con el ID del jugador, el ID de la partida y un True si el jugador fue aceptado en la partida o un False si no es así.

Al buscar un apartida normal, el computador envía un JSON con el ID y el nombre de usuario del jugador, el servidor responde con un JSON que contiene el ID del usuario y el ID de la partida una vez encuentre una.

Al unirse a la partida se le asocia un turno al jugador (del 1 al 4) y el servidor envía un JSON con el ID del jugador y su turno.

Cuando el usuario hace una acción, el servidor envía un JSON con el ID, su acción y su casilla actual, a lo que responde con un JSON con la nueva posición del jugador y los efectos de las acciones.

Cuando se acaba la partida el servidor envía un JSON con un True si el jugador gano y un False si el jugador perdió.

Usuario no registrado

Un usuario no registrado, puede acceder a la *landing page*. En la *landing page* puede ir a los botones *iniciar sesión*, o *registrarse*. También puede leer las instrucciones de juego en la sección de las reglas. Este usuario puede unirse a una partida publica, pero no puede crear ni unirse a una partida privada. Sus datos no quedaran guardados por lo que no podrá ver su historial de partidas.

Un usuario registrado, puede acceder a las mismas cosas que un usuario no registrado, y además puede acceder a partidas privadas. También puede acceder a un historial de sus partidas.

Tipos de usuarios registrados

Admin: Este usuario es administrador de la página. Puede cerrar o abrir partidas de otros jugadores. Puede eliminar usuarios.

Jugador: Puede unirse a partidas y jugar.

Host de una partida: Puede aceptar o rechazar jugadores en la partida. También los puede echar durante la partida. Puede terminar la partida en cualquier minuto. También puede ajustar ciertos parámetros de la partida, como la dificultad o los poderes que existirán en la partida.

Unirse a una partida

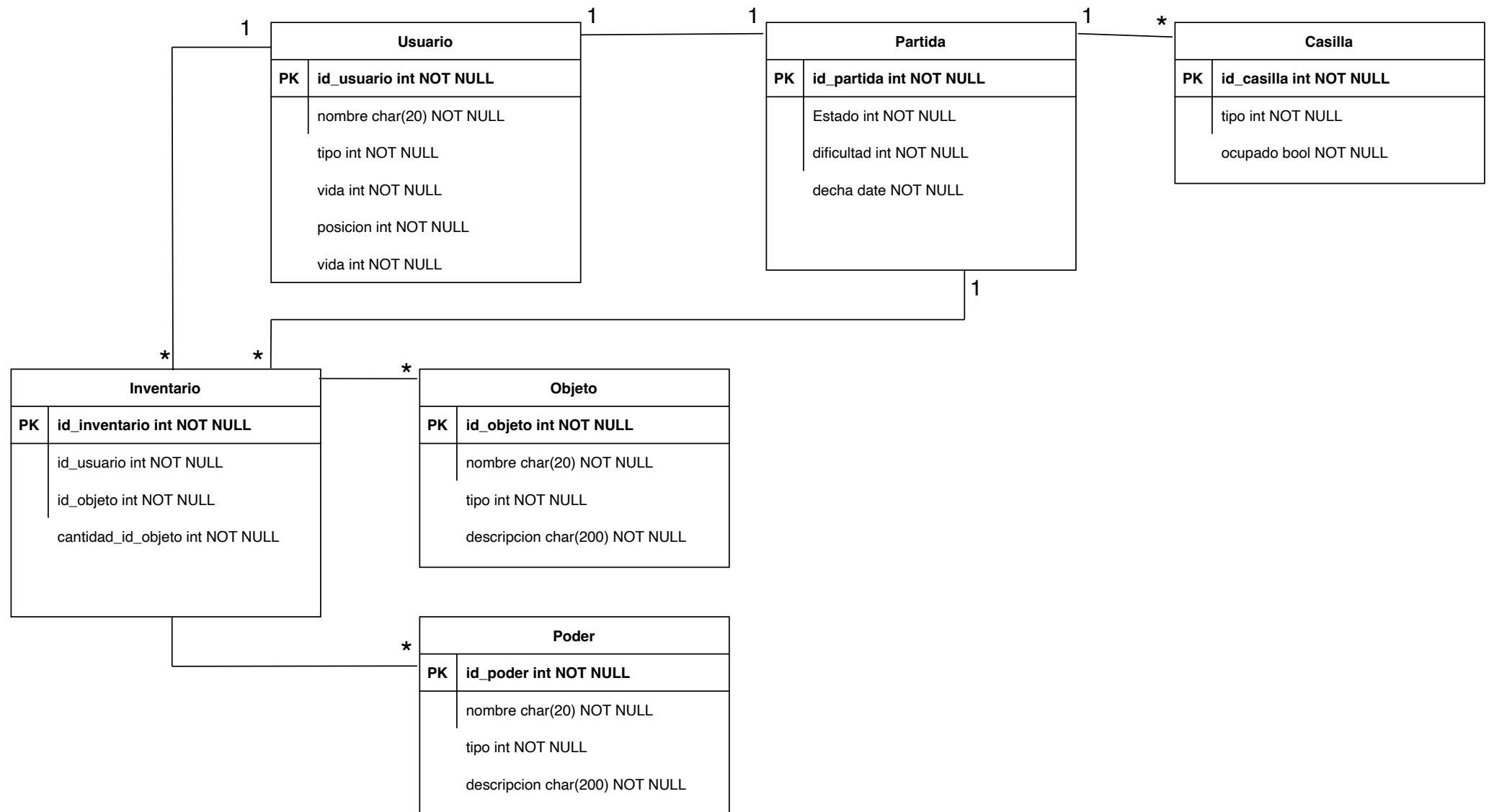
Para unirse a una partida el jugador entrará en una cola de prioridad, en la que cuando haya cuatro jugadores, se creará la partida y se le unirá a esta. De esta forma el jugador no esperara tanto tiempo a encontrar una partida que solo le falte un jugador, y tampoco entrara a una sesión solo. Pondremos un timeout de 10 minutos, ya que si hay pocos jugadores en línea, esta cola puede demorarse un poco en encontrar una partida.

Para unirse a una partida privada, el jugador deberá ingresar el id de la partida específica para ingresar, y entrará directo sin cola de espera. El host de esa partida, al crearla también entra directo y tendrá que esperar a que se unan los otros jugadores para comenzar el juego.

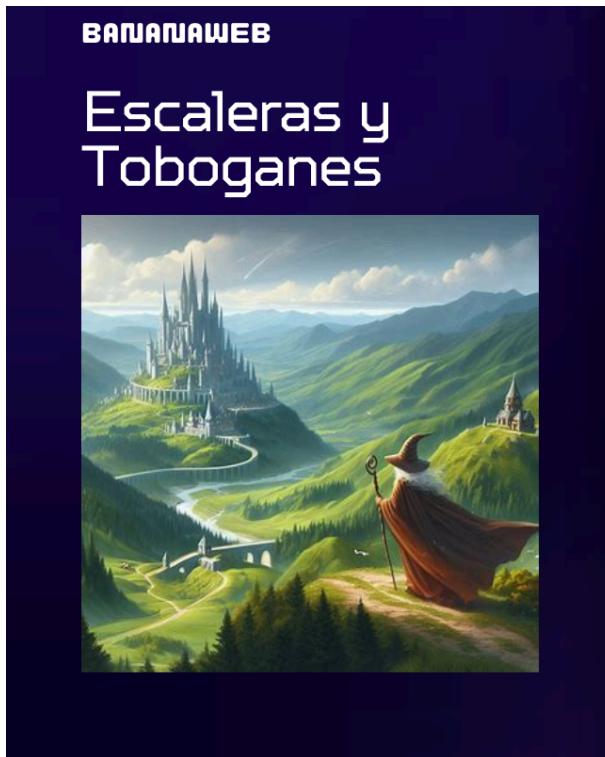
Descripción preliminar de objetos y clases

Tendremos las siguientes clases:

- Usuario, que contendrá la información personal del jugador, como también información relevante de la partida.
- Partida: Contiene la información de la partida misma, como el estado, id y fecha.
- Casilla: Tiene información de la casilla, como el tipo de casilla y si esta ocupada por otro jugador o no.
- Inventario: Este asociado a un jugador, y contiene los objetos y poderes del usuario.
- Poder: Poder usable por un jugador, se usa una vez y se desecha.
- Objeto: Objeto usable por un jugador, la cantidad de usos depende del objeto.



Este es el mockup del registro y el inicio de sesión:



BANANAWEB

Escaleras y Toboganes



¡Bienvenido nuevo aprendiz de mago!

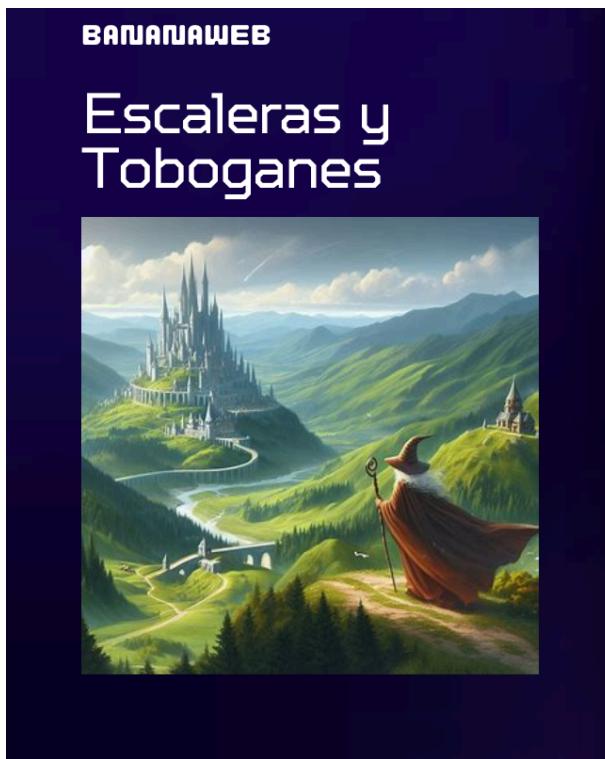
Nombre de usuario

Correo electrónico

Contraseña

Contraseña nuevamente

Registrarse



BANANAWEB

Escaleras y Toboganes



¡Bienvenido nuevo aprendiz de mago!

Correo electrónico

Contraseña

Iniciar sesión

Recordar contraseña

¿Todavía no tienes una cuenta? [Regístrate](#)

A continuación tenemos la página web:

[REGISTRARSE](#)[INICIAR SESIÓN](#)

Escaleras y toboganes y **MAGOS!!!!**

Este es el clásico juego de escaleras y toboganes para 4 jugadores, pero con giro que agrega un toque de fantasía, batalla y emoción.





UNETE A UNA PARTIDA

Te invitamos a unirte una partida pública y enfrentarte a jugadores de todo el mundo

BUSCAR PARTIDA



PARTIDA PRIVADA

Crea o únete a una partida privada con tus amigos

UNIRTE



SER HOST



REGLAS DEL JUEGO

Aprende a jugar este increíble juego leyendo las reglas. Los desarrolladores no quisieron hacer un tutorial inicial.

[VER REGLAS →](#)

Sobre Nosotros

SEBASTIAN ALLENDE

Mago sabio de aplicaciones web

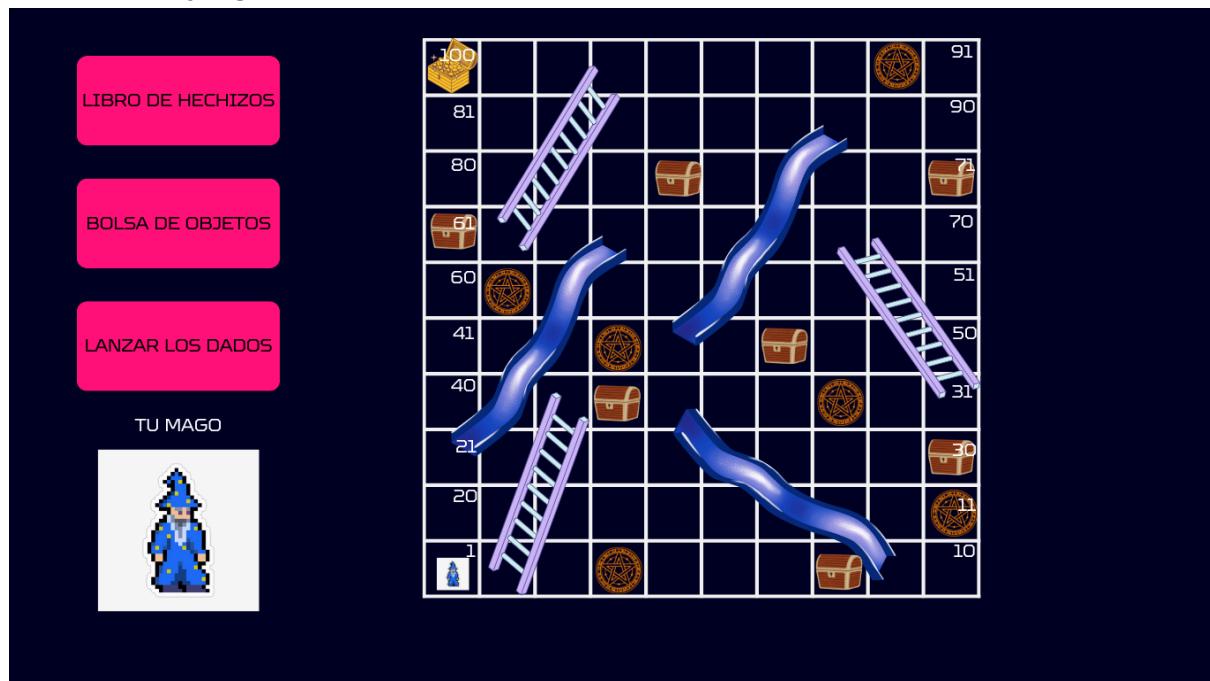
JUAN PABLO GELMI

Mago supremo del backend

BENJAMIN LANGLOIS

Mago poderoso en diseño de web

El tablero de juego:



LIBRO DE HECHIZOS

BOLSA DE OBJETOS

LANZAR LOS DADOS

TU MAGO



91

HAZ ENCONTRADO UN COFRE Y EN EL HABIA UN...



GATITO EXPLOSIVO
PIERDES UNA VIDA DEVIDO A
LA EXPLOSIÓN

LIBRO DE HECHIZOS

BOLSA DE OBJETOS

LANZAR LOS DADOS

TU MAGO



91

HAZ CAIDO EN UN CIRCULO MAGICO
ELIGE TU NUEVO HECHIZO



REALENTIZAR



APRISIONADO



Como se puede apreciar en las fotos el juego consiste en un tablero como el de escaleras y toboganes pero se le agregan los “círculos mágicos” y “cofres” en los cuales te pueden salir hechizos aleatorios u objetos aleatorios respectivamente. todo el juego funciona a base de clicks y lo unico que podran ver es el movimiento de los otros jugadores y una notificación cuando les hayan hechizado o utilizado un objeto en ellos.