

Alcance del Proyecto

El objetivo de este proyecto es desarrollar una página web que permita a los usuarios jugar el juego de mesa “*El Switcher*”, en formato multijugador y en tiempo real. Las reglas del mismo se encuentran en este [link](#).

El sitio web contará con tres grandes partes: una de *inicio*, donde se pedirá al usuario y/o jugador que ingrese un nombre con el cual se lo identificará a la hora de participar en una partida. Este nombre sólo durará la cantidad de tiempo que el jugador se mantenga en la página, es decir, no habrá registro de usuarios, así como tampoco ranking de puntuaciones.

Una vez ingresado el nombre, el jugador podrá decidir entre unirse a un juego ya existente, o crear uno propio. Al crear un juego/partida propia, primero deberá ingresarse un nombre para la misma y luego decidir si ésta estará en modo público, es decir, cualquier otro jugador que ingrese al sitio y provea un nombre podrá unirse a la partida; o en modo privado, el jugador deberá proporcionar una contraseña la cual deberán ingresar los demás jugadores para unirse. En cambio, si el jugador desea unirse a una partida, se le mostrarán únicamente las partidas disponibles, es decir, aquellas que todavía no hayan comenzado y tengan menos del máximo de jugadores permitidos (4).

Una vez que el jugador creó o se unió a una partida, se lo redirigirá a una *sala de espera*, donde se aguardará a que el anfitrión le dé inicio para así comenzar a jugar. Para que se pueda llevar a cabo esta acción, la cantidad de jugadores dentro de la sala debe cumplir con el mínimo requerido (2). Los jugadores podrán abandonar la sala de espera en cualquier momento si así lo desearan. De abandonar la *sala de espera* el anfitrión de la partida, esta dejará de existir automáticamente.

Una vez el anfitrión haya iniciado la partida, el sitio web conducirá al jugador a *la partida* en sí. Los jugadores también podrán abandonarla en cualquier momento si así lo desearan. De abandonar todos los jugadores menos uno, éste pasará automáticamente a ser el ganador de la partida y ésta finalizará.

Otra de las funcionalidades que ofrecerá el sistema es un chat exclusivamente de texto donde los usuarios podrán comunicarse únicamente en la sala de espera y durante la partida. Una vez finalizada la partida, el chat de la misma dejará de existir y hasta que el jugador no se una/ cree a una nueva no contará con esta función.