# Funcionalidad del sistema por usuarios

## Administrador

Lista de funcionalidades a las cuales tendrá acceso

* Inicio de Sesión
* Actualización de información
  + Actualizar contraseña y correo electrónico
* Gestión de Usuarios
  + Profesor
  + Alumnos
  + Administradores
    - Solo se podrán crear administradores
* Gestión de Cursos
  + Condiciones de gestión
    - Crear cursos
      * No es necesario agregar el profesor
      * Asignar grupo al curso
    - Actualizar
      * Asignar profesor al curso
      * Reasignar profesor al curso
    - Eliminar cursos
      * Solo si el curso no está en marcha
* Respaldo de base de datos
  + Se realiza el respaldo de la base de datos completo

## Profesor

Lista de funcionalidades a las cuales tendrá acceso

* Inicio de Sesión
* Actualización de información
  + Actualizar contraseña y correo electrónico
* Selección de curso
  + Gestión de pruebas
    - Tipo de prueba
      * Contra-reloj
        + Tiempo limitado para cada pregunta

Si se excede el límite de tiempo se tomará como respuesta incorrecta

* + - * + Tiempo tardado en realizar

Contemplado si hay empates

* + - * Último en pie
        + Tres vidas por alumno

Si se equivocan tres veces al responder termina su recorrido

* + - * + Tiempo tardado en realizar

Contemplado si hay empates

* + - * Batalla Campal
        + Alumno contra alumno

Duelos realizados al azar

Batallas por eliminación directa

Cantidad de preguntas por duelo de acuerdo al total de preguntas del cuestionario

Tiempo Limite

Si un contrincante no contesta en un lapso de tiempo pierde por default

Si ambos contrincantes no contestan en el lapso de tiempo la batalla se da por perdida y el que iba ser el futuro contrincante gana la batalla

Si la batalla final no se realiza (ambos jugadores no contestan) el “torneo” queda cancelado y no hay recompensas.

Pierde la batalla el que más errores tenga

Si ambos tienen el mismo número de errores y aciertos el ganador será al que menos tiempo haya tomado para contestar

* + - Recompensa
      * Monto y cantidad máxima de ganadores
    - Añadir cuestionarios
      * Tipo de cuestionarios
        + Cierto y Falso
        + Opción múltiple
    - Actualizar cuestionarios
      * Solo si no han sido asignados
  + Gestión de recompensas
    - Costo
    - Descripción
  + Generar reportes
    - Incluyen clasificación de alumnos en el curso
      * Semanal
      * Mensual
      * Cuatrimestral
    - Reporte de monedas
    - Pruebas
  + Establecer monto máximo de transferencias.
  + Consultar alumnos por:
    - Número de pruebas concluidas
      * De cada tipo de prueba
      * De cualquier tipo
    - Histórico de monedas
      * Máximo ganador de monedas
    - Historial de transacciones
      * Cuáles son las transacciones más realizadas
  + Asignar recompensas directamente

## Alumno

Lista de funcionalidades a las cuales tendrá acceso

* Inicio de Sesión
* Actualización de información
  + Actualizar contraseñas y correo electrónico
* Realizar pruebas
  + Se obtendrán recompensas (monedas)
* Ver posición en ranking del curso
  + Si el curso ya inicio y se ha realizado al menos una prueba
* Comprar beneficios
  + Canje con monedas
* Realizar transferencias
  + Solo se puede transferir una cantidad limitada de monedas establecida por el profesor una vez por mes.
    - Si el usuario ya ha hecho una transferencia en el mes no podrá realizar más.