



Pontificia Universidad Católica de Chile

Escuela de Ingeniería

Departamento de Ciencia de la Computación

IIC 2513 – Tecnologías y Aplicaciones Web

LIFE EXPERIENCE

Entrega n°1

Dominga Browne

Josefina Fuenzalida

Constanza Jugo

Características básicas de Life Experience

"Life Experience" (LX) será una aplicación web que recrea la experiencia de un juego de mesa clásico, pero con un enfoque renovado y distinto. Este juego, para un máximo de 4 jugadores, simula la vida de las personas a través de distintas etapas y decisiones clave, como la educación y la carrera, hasta la formación de una familia, si se desea.

En cuanto al funcionamiento del juego, "Life Experience" se desarrolla por turnos, donde cada jugador tiene la oportunidad de realizar una serie de acciones en su turno. Primero, un jugador tira un dado virtual para determinar cuántos espacios avanzará en el tablero. Luego del movimiento, la ficha del jugador entonces queda en la casilla correspondiente. Cada casilla representa distintos eventos (desafíos para ganar puntos) o decisiones en la vida del jugador (adquirir educación, adquirir un trabajo, cambiar de trabajo, comprar una propiedad, entre otros), o simplemente puede no tener nada. Entonces, dependiendo de la casilla que se caiga, se toman decisiones o se reciben beneficios que afectan al puntaje de experiencia de vida (EV). Luego, sigue el turno del otro jugador y así sucesivamente. El objetivo es ir avanzando por el tablero e ir acumulando puntos de experiencia, hasta llegar a la meta.

La idea de este juego es representar el ciclo de la vida, pero con un giro importante, en vez de acumular dinero como en el juego "Life", los jugadores deberán acumular puntos de experiencia de vida (EV), que reflejan su desarrollo personal y madurez a lo largo del juego. Además, este nuevo juego no hace diferencias de género. Los puntos de experiencia se ganan al ir superando desafíos, cumplir metas y tomar decisiones acertadas en el tablero. Este nuevo enfoque de "Life Experience" además, busca fomentar la diversidad de opciones y experiencias, permitiendo a los jugadores verse enfrentados a adversidades que reflejan el mundo real. Entonces, este juego tiene como objetivo ser el primero en alcanzar la meta, pero los puntos de EV tienen un papel crucial: afectan la capacidad de los jugadores para avanzar y tomar decisiones.

Comportamiento detallado de Life Experience

Registro e Inicio de Sesión: El usuario accede a la página web de "Life Experience" y se le presenta la opción de iniciar sesión. Si el usuario ya tiene una cuenta, ingresa su nombre de usuario y de lo contrario debe presionar "Crear Cuenta" para poder crearse una, ingresando su mail, un nombre de usuario y una contraseña. Además, seleccionado "Elige tu Avatar" puede escoger un avatar. Una vez registrado, el usuario puede iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña.

Inicio de Partida: Una vez iniciada la sesión, el usuario puede crear una nueva partida (convirtiéndose en el usuario jefe) o unirse a una partida existente (creada por otro usuario, pero que no haya iniciado aún). En caso de que no haya ninguna partida creada, volverá al menú dónde se elige crear o unirse a una partida. Para comenzar una nueva partida, el usuario selecciona "Crear" y con eso entra a una Sala de espera a la que se podrán unir hasta cuatro jugadores. Cuando el jugador jefe quiera comenzar (para esto debe haber entre dos y cuatro jugadores en la sala) debe presionar el botón jugar, que da inicio al juego. Para unirse a una partida existente, el usuario selecciona "Unirme", el que lleva a dos escenarios posibles; el primero, ya hay un usuario jefe que creó una partida por lo que se une a la sala de espera, y el segundo, no hay salas creadas por lo que el usuario deberá seleccionar la opción "Volver".

Distribución Inicial de Recursos: Antes de comenzar el juego, se distribuyen recursos iniciales entre los jugadores. Estos recursos son 10 puntos de EV (Experiencia de Vida). Los puntos de experiencia ayudan al jugador a completar desafíos.

Desarrollo del Juego: Durante el juego, la dinámica se da por turnos no sincrónicos para avanzar por el tablero. El jugador tira un dado virtual para determinar cuántos espacios avanzará y luego realiza acciones según la casilla en la que caiga. Puede interactuar con la casilla, otros jugadores y tomar decisiones estratégicas para acumular puntos de experiencia y avanzar hacia la meta. Los recursos limitados entre los participantes requieren negociación, cooperación o competencia para obtenerlos y mejorar su posición en el juego. La EV de cada jugador es un recurso limitado, pues cuando no puede cumplir con lo pedido en la casilla, debe retroceder 5 casillas. Otro recurso limitante son las 8 profesiones disponibles en el juego; cada jugador debe elegir una, pero no puede haber más de un jugador con la misma profesión. Cuando un jugador solicita servicios de una profesión de otro jugador, le debe entregar EV (según indique la casilla), de no haber ningún jugador con dicha profesión, se le debe entregar la EV al banco de EV.

Interacción entre Jugadores: Los jugadores pueden interactuar de diversas formas durante el juego, como intercambiar recursos, formar alianzas estratégicas o competir por el control de ciertas casillas. La comunicación entre jugadores puede realizarse a través de un chat integrado en la interfaz del juego, lo que permite una interacción más fluida y dinámica.

Paso de turno: Una vez que el jugador lanzó el dado, avanzó a la nueva casilla, y cumplió todo lo que esta le pedía (entregar EV, pagar seguro, etc.), o bien, retrocedió las casillas que se le indicaron, se acaba su turno y comienza el del jugador siguiente.

Fin del Juego: La partida continúa hasta que uno de los jugadores alcanza la meta en el tablero. Una vez que se cumple el objetivo de la partida, se muestra un mensaje de felicitación al ganador y se ofrece la opción volver, se llega a la página de crear una partida nueva, unirse a una existente, o bien salir del juego. Los resultados finales se registran en el servidor backend y se actualiza el estado del juego.

Almacenamiento de Datos y Visualización del Juego: Todos los estados del juego se almacenan en el servidor backend, donde se dirige y comunica el resultado del turno. Es decir, el juego tiene un sistema para ir almacenando el estado actual del juego, incluyendo la posición de los jugadores en el tablero, sus estadísticas, las propiedades, profesiones, etc. Este estado almacenado se usa para entregar una visualización del juego en un tablero virtual, y así los jugadores sigan y entiendan el desarrollo del juego en tiempo real.

Reglas que gestionará el servidor

**Iniciar partida*

1. Cuando un jugador inicia una partida, se registra en la base de datos del servidor. Si se detecta una partida comenzada, el servidor inicia el procesamiento del juego.

*Una vez que se inicia el servidor espera si se conecta algún jugador, cuando cumpla el mínimo de 2, el usuario jefe puede apretar el botón “Jugar” cuando desee para continuar, y se inicia la partida con los jugadores que estaban en la sala de espera.

2. Con una partida iniciada, se genera el mapa con la distribución de desafíos y misiones en las casillas, además de eventos fortuitos. A la derecha de la pantalla se visualizará un chat en el que los usuarios podrán conversar vía mensajes de texto. Se determina la posición inicial de los jugadores, se muestra la ventana del tablero y las estadísticas de cada jugador (comienza con 20 EV).

3. Todos los jugadores deben lanzar el dado virtual, el que aparecerá en medio de la pantalla de cada uno, estos son independientes. Aquel jugador con el número más alto es quien parte con su turno.

**Ciclo de partida*

Comienza el turno del primer jugador:

1. Fase de movimiento: el jugador tira un dado virtual para ver cuántos espacios avanzará en el tablero.

- El servidor verifica si el movimiento es válido, teniendo en cuenta las reglas del juego y la posición actual del jugador.

- Se actualiza la posición del jugador en el tablero de acuerdo con el resultado del dado. El servidor guarda la nueva posición del jugador en el tablero.

2. Fase de acción: el jugador interactúa con la casilla que ha caído. Según el tipo de casilla en la que cayó se verá cómo debe proceder el jugador.

*Cabe destacar que en cualquier caso de tipo de casilla donde el jugador no tenga la cantidad de EV suficiente para cumplir la acción de la casilla, el jugador deberá retroceder 5 casillas en el tablero. El servidor deberá actualizar en la base de datos la nueva posición del jugador.

A continuación, se presentan los tipos de casillas y cómo debiese interactuar el jugador. En todos los casos el servidor actualizará las nuevas estadísticas del jugador y de los jugadores involucrados en la jugada.

-Carrera preparatoria (inicio del tablero):

- “Necesitas libros y útiles”: jugador perderá 2 EV
- “Trabajo medio tiempo”: jugador ganará 3 EV
- “Enciértrate a estudiar”: jugador no deberá hacer nada

-Carrera profesional:

- “STOP PROFESION”: jugador deberá elegir una profesión al azar entre todas las cartas existentes restantes. Además, deberá escoger una tarjeta de sueldo al azar (se indica su sueldo y monto de impuesto a pagar, en EV, por su profesión en las siguientes rondas).
- “STOP PROPIEDAD”: jugador deberá elegir una propiedad al azar entre todas las cartas existentes restantes. Además, perderá la cantidad de EV que cueste la propiedad (varía).
- Ítem Casa:
 - Amuebla la pieza de tu casa: jugador perderá 5 EV
 - Compraste televisión: jugador perderá 4 EV
 - Vendes tu casa: jugador ganará: (valor de propiedad inicial – 5 EV)
 - Se inunda la casa: si el jugador no posee tarjeta de seguro, perderá 8 EV
 - Te entraron a robar a la casa: si el jugador no posee tarjeta de seguro de inmueble, perderá 8 EV
- Ítem Auto:
 - Accidente automovilístico: si el jugador no posee tarjeta de seguro de auto, perderá 4 EV
- Profesión propia:
 - Día de pago: jugador ganará la cantidad de EV que dice en su tarjeta de sueldo
 - Cambia tu profesión con otro jugador que tú eliges: jugador deberá intercambiar tarjeta de profesión y de sueldo, con otro jugador que escoge él. Al involucrar a otro jugador, el servidor deberá notificarle al otro jugador involucrado que deberá intercambiar tarjetas.
 - Estás despedido: el jugador deberá devolver la tarjeta de su profesión al montón inicial, y luego deberá sacar otra tarjeta de profesión. Este proceso el jugador lo repetirá con las tarjetas de sueldo.
- Por caer en una profesión: estas casillas tienen un símbolo que indica a quién le deberá pagar el jugador, ya que cada una de este tipo de casillas está asociada a una profesión. Si el jugador cae en una casilla de una profesión que no la posee ninguno de los participantes actuales del juego, el jugador deberá pagar al “Banco de Experiencia” la cantidad solicitada.
 - Te enfermaste: el jugador perderá 5 EV. Si hay un doctor en juego, aquel ganará esos 5 EV
 - Ves una película: el jugador perderá 3 EV. Si hay Superestrella, este ganará 3 EV
 - Ves una carrera: el jugador perderá 2 EV. Si hay Atleta, este ganará 2 EV
 - Compras un cuadro: el jugador perderá 4 EV. Si hay un artista, ganará 4 EV
 - Compras un sillón: el jugador perderá 3 EV. Si hay ejecutivo de ventas, ganará 3 EV

- Pagas jardín infantil: el jugador perderá 5 EV. Si hay profesor, ganará 5 EV
 - Vencimiento de impuestos: el jugador pierde la cantidad de EV que dice los impuestos a pagar en la tarjeta de sueldos. Si hay contador, ganará esa cantidad
 - Ibas a exceso de velocidad: esto no es una casilla. Si un jugador arroja en el dado un número mayor o igual a 7, el jugador deberá pagar 4 EV al policía si es que hay uno en juego. De lo contrario, no corre esta regla
- "LIFE": al caer en una casilla life, el jugador deberá retirar al azar una carta life, que le indicará una bonificación a su EV por haber realizado un buen acto. Dependiendo de la cantidad, el servidor deberá aumentar en la base las estadísticas de EV del jugador.
- En caso de restarle EV al jugador, el servidor verifica si el jugador tiene los recursos necesarios y ejecuta la acción si es posible. Entonces, se generan dos casos:
- a) Si el jugador tiene la EV necesaria y puede realizar la acción, el servidor procesa esta acción y actualiza las estadísticas del jugador en consecuencia. Si hay dos jugadores involucrados (no sólo uno con el banco), actualiza las estadísticas de ambos jugadores. Este mismo procedimiento se realiza cuando se debe aumentar el EV para el jugador.
 - b) Si el jugador no tiene la EV necesaria, debe retroceder 5 espacios para intentar recaudar la suficiente EV. El servidor por su parte actualiza la posición de tablero 5 casillas más atrás, y mantiene las estadísticas del jugador.

*En cualquier momento del turno del jugador, este puede escoger comprar distintas tarjetas que se muestran a continuación.

- Tarjeta Valores de Bolsa: estas tarjetas están enumeradas del 1 al 10. Se pueden comprar por 10 EV. Su funcionamiento es el siguiente, si el jugador 1 compra una tarjeta de este tipo con el número 3; cada vez que algún jugador (excepto el jugador 1) arroje el dado y obtenga el número 3, deberá pagarle al jugador 1 (dueño de la tarjeta de bolsa) una cantidad de 3 EV. El servidor deberá notificar a los usuarios involucrados, avisándole al jugador que deberá pagarle al otro (y restándole en sus estadísticas), y notificarle al dueño de la tarjeta que recibirá EV (sumándole en sus estadísticas).
- Tarjeta Seguro de Auto (hay un máximo de 2 por juego): se compra la tarjeta por 8 EV. Cada vez que caiga en una casilla relacionada con accidentes de auto, el jugador quedará liberado y no deberá desembolsar.
- Tarjeta Seguro de Inmueble (hay un máximo de 2 por juego): se compra la tarjeta por 9 EV. Cada vez que caiga en una casilla relacionada con accidentes de inmueble, el jugador quedará liberado y no deberá desembolsar.

**Fin del Turno*

1. Una vez completado el ciclo de partida (habiendo completado todas las acciones posibles en su turno), le toca al siguiente jugador repetir los mismos pasos descritos anteriormente.
2. Este ciclo de turnos entre jugadores se irá dando hasta que uno de los jugadores participantes llegue a la meta y se le adjudique la victoria.

Protocolo de comunicación

El protocolo de comunicación del juego describe cómo se llevará a cabo la comunicación entre los distintos componentes de la aplicación. En este, se deberán especificar elementos como la descripción de los endpoints, los parámetros de la solicitud, las respuestas del servidor, errores y manejo de excepciones, entre otros.

Para realizar este protocolo se dividió el proceso en distintas partes para que sea más claro, basado en la estructura de las reglas, expuesto en el inciso anterior.

- Registro/Inicio de sesión:
 - o En caso de registro, el cliente envía su nombre de usuario, contraseña y mail. El servidor procesa los datos y lo añade a la base de usuarios registrados.
 - o En caso de cliente anteriormente registrado, el cliente envía al servidor el nombre de usuario y la contraseña.
 - o El servidor procesa el inicio de sesión y devuelve una respuesta indicando si fue exitoso o no.
- Inicio de partida:
 - o Cuando un jugador inicia una partida, se registra esta partida en la base de datos del servidor.
 - o El servidor inicia el procesamiento del juego cuando se detecta una partida iniciada.
 - o Una vez que se conectan al menos dos jugadores, el usuario jefe puede iniciar la partida.
 - o El servidor ahí genera el mapa del juego y distribuye los desafíos y contenido en las casillas.
 - o Se determina la posición inicial de los jugadores y se muestra el tablero junto con las estadísticas de cada jugador.
 - o *Hay que recordar que cada jugador podrá ver su EV, tarjetas de seguro, propiedad y sueldo. Como información pública quedan las tarjetas descritas, pero el EV será personal para cada jugador.
- Turno de juego:
 - o Comienza el turno del primer jugador que arrojó el número más alto en el dado.
 - o El jugador lanza un dado virtual para determinar su movimiento en el tablero.
 - o Se le envía al servidor: ID del jugador y número del dado.
 - o El servidor verifica la validez del movimiento y actualiza la posición del jugador en el tablero.

- Se le envía al servidor el número de casilla, texto de la casilla y tarjetas que posea el jugador.
- El jugador interactúa con la casilla en la que ha caído, selecciona la acción que le corresponde según el tipo de casilla, y se le envía al servidor para que revise si es posible.
- El servidor verifica si es válida la acción que desea realizar, devuelve mensaje si aprobó o rechazó.
- Si se aprueba, se le permite al jugador realizar la acción.
- Si se rechaza, en caso de no tener suficiente EV para cumplir la acción, el jugador retrocede 5 casillas.
- El servidor actualiza las estadísticas del jugador y de los jugadores involucrados en aquella jugada.
- Compra de tarjetas:
 - En cualquier momento del turno, el jugador puede elegir comprar tarjetas disponibles.
 - El cliente envía al servidor la solicitud de compra junto con el tipo de tarjeta seleccionada.
 - El servidor procesa la compra y actualiza las estadísticas del jugador.
- Fin del turno:
 - Tras completar el turno, se pasa al siguiente jugador para repetir los pasos descritos anteriormente.
 - El ciclo de turnos continúa hasta que uno de los jugadores llegue a la meta y se le adjudique la victoria.
 - Si algún jugador se retira anticipadamente de la partida, se considerará como partida terminada.
- Protocolo de comunicación de una jugada en específico:
 - Cada movimiento realizado por un jugador envía al servidor: ID del jugador, número del dado, número de casilla, texto de la casilla, seguro y lista de acciones realizadas.
 - El servidor procesa la jugada y actualiza las estadísticas.

Este protocolo de comunicación facilita la interacción entre el cliente y servidor durante el juego, siguiendo las reglas establecidas y permitiendo que el juego tenga fluidez y funcione correctamente.

Landing Page

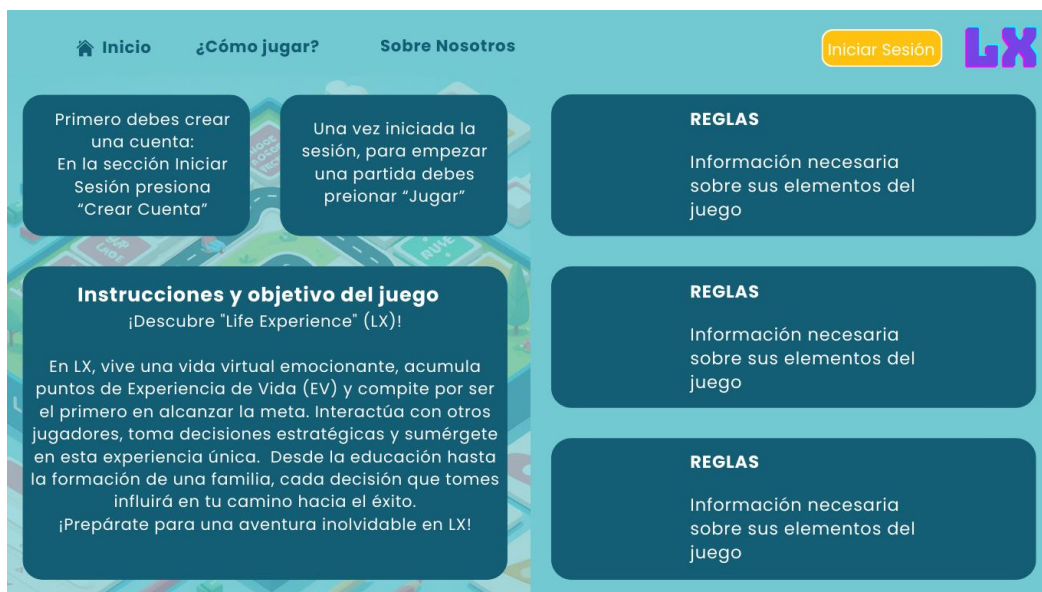
Esta es la página de inicio (index.html) que se llega por defecto cuando se va a la dirección WEB de "Life Experience". La primera página que el usuario ve al ingresar a "Life Experience" es la *landing page* que se presenta en la siguiente figura:



Figura 1: Landing Page de “Life Experience”

Desde la *landing page* el usuario puede moverse hacia otras páginas:

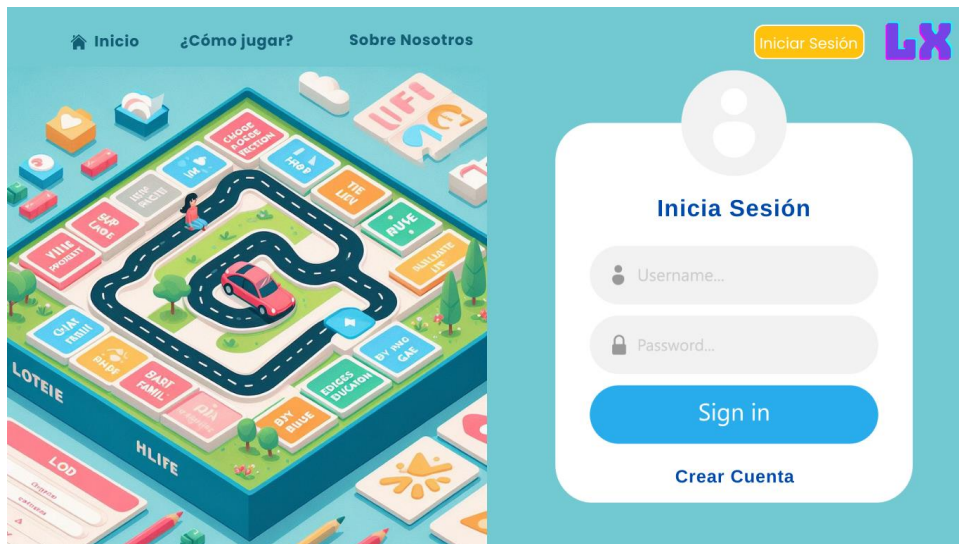
- **Página “Cómo Jugar”:** En esta página se muestra información sobre cómo crear una cuenta, cómo iniciar una partida, cuál es el objetivo del juego y cuáles son las instrucciones y reglas del juego.



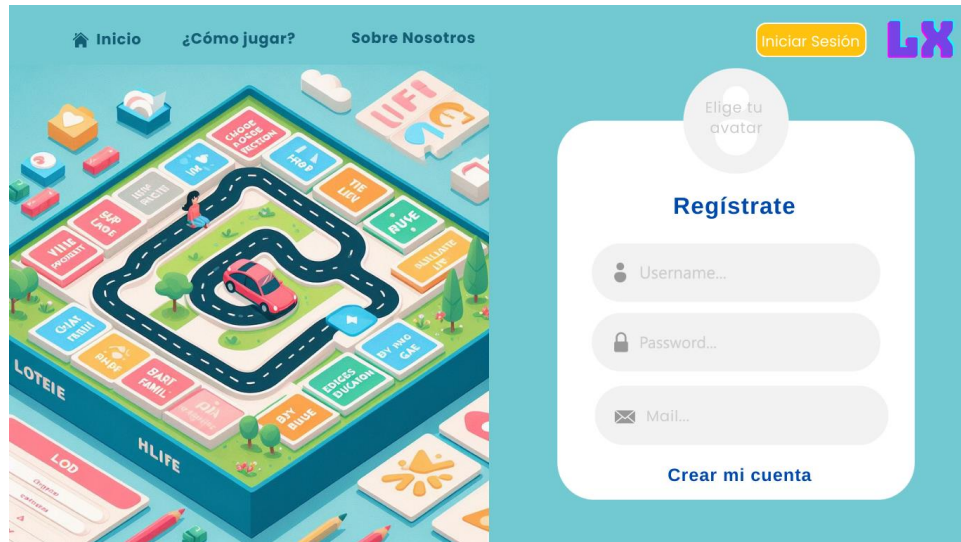
- **Página “Sobre Nosotros”:** Esta página muestra a quiénes son las creadoras de LX, con información aún por definir.



- **Página “Iniciar Sesión”:** Se abre al presionar el botón “Iniciar Sesión” o el botón “JUGAR”. Le pide al usuario que ingrese su nombre de usuario y contraseña. Si el usuario no tiene cuenta, deberá presionar crear cuenta.



- Si el usuario selecciona “Crear Cuenta”, se le derivará a la siguiente sección de registro:



- Luego de crear la cuenta, se redirige a la pestaña de “Elige tu avatar” donde se abre una ventana emergente para seleccionar un avatar. Ahí, el usuario debe presionar un avatar y luego apretar el botón de “seleccionar”.



- **Creación de partida:** Luego de haberse registrado o de iniciar sesión, se despliega una página en la que el usuario podrá crear una partida nueva, unirse a una que está por comenzar, o bien salir, lo que lo llevará a la página de “Iniciar Sesión”:



- Si el usuario selecciona “Crear”: Se crea una sala de espera, donde el usuario jefe es quién seleccionó “Crear”. Este debe esperar en esta sala a que se conecte otro u otros jugadores.



- Si el usuario selecciona “Unirme”, hay dos escenarios posibles:
 - o Si ya hay una partida creada: El usuario se agrega a la sala de espera.



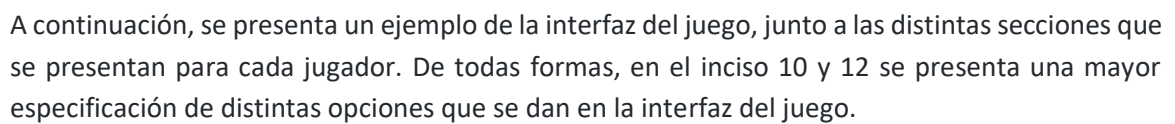
- Vista de la sala de espera de los demás usuarios: Sala con los otros usuarios y sin la opción de comenzar el juego



- Interfaz del juego

La interfaz del juego se compone de un tablero con casillas secuenciales (que siguen un orden) por los que los autos de las personas irán avanzando. Cada casilla es un rectángulo en el que dice qué evento se relaciona a esta y el número de casilla que le corresponde (comenzando desde el 1 y terminando en 60)

Tablero:



- Fin del juego: Al finalizar la partida, es decir, cuando uno de los usuarios cruzó la meta, se despliega una página que indica cuál jugador fue el ganador. Además, se incluye un botón de “Volver”, el que vuelve al menú de “Crear partida” o “Unirme a una partida”.



Usuario registrado vs no registrado

Un usuario no registrado tendrá acceso restringido a la página web. Este, al no entregar su información personal, solo podrá ver la página de inicio, la sección de “¿Cómo jugar?” y la sección de “Sobre Nosotros”. No tendrá acceso a temas relacionados con partidas existentes o comenzar una nueva.

En cambio, un usuario registrado puede navegar por las mismas páginas que un usuario no registrado, además de poder apretar el botón de jugar y, tras iniciar sesión, puede navegar creando una partida, o introduciéndose en una existente y disfrutar del juego.

El administrador es un único usuario que posee acceso completo a todas las ventanas de navegación y funciones disponibles. Además de tener las características de usuarios registrados, el administrador puede gestionar cuentas de usuarios registrados o terminar partidas ya iniciadas, en caso de uso indebido.

Perfiles y roles para usuarios registrados

Usuario administrador: como se explicó anteriormente, es un tipo de usuario registrado que tiene acceso completo a toda la web, puede iniciar una jugada, participar en una, eliminar usuarios, eliminar una partida, ver pestañas, etc.

Usuario jefe: es un tipo de usuario registrado, pero se diferencia en que es quien crea la partida. Entonces, es quien debe darle continuidad al juego, apretando botones y logrando que el juego mantenga su flujo correctamente. Es decir, encabeza la partida.

Usuario participante: es un tipo de usuario registrado, que se une a una partida ya existente. Participa en el juego y puede disfrutar de la experiencia.

Registro para comenzar o integrarse a una partida

Los jugadores se unen a una sala de juego donde hay dos opciones posibles; a) integrarse en una de todas las partidas ya creadas que están esperando por los demás jugadores que se integren, b) se puede iniciar una nueva partida para crearla y esperar que se unan jugadores. En este caso, es quien crea la partida quien será el jefe de la partida, apretando botones que inician y continúan el juego. En la sala de espera, luego de que el jefe la creó, se espera hasta que se integre un segundo jugador. Una vez que ya son dos en la sala de espera (mínimo para jugar), el usuario jefe (quien creó la partida) puede apretar un botón cuando desee para iniciar el juego. El juego no permite unirse a partidas que ya están en progreso.

Navegación en Life Experience

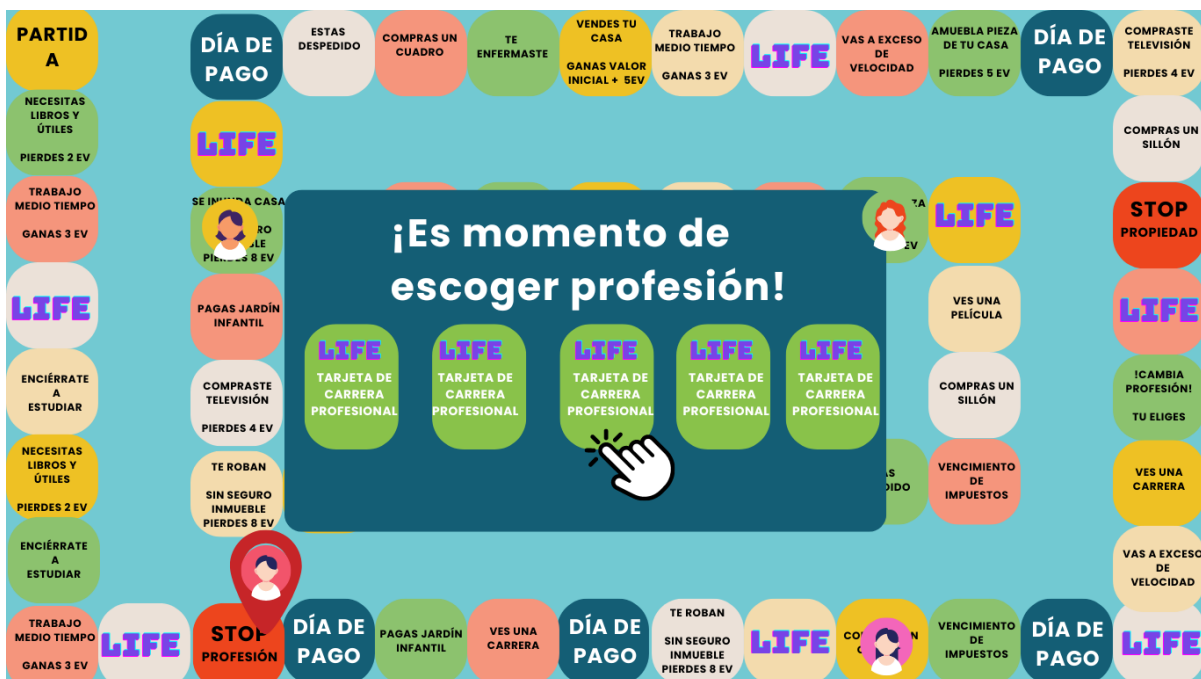
La navegación en Life Experience será principalmente a través de una selección de menús. Durante la partida, el jugador podrá tomar decisiones presionando una opción en cada menú que se desplegará.

A continuación, se mostrarán mock ups de cómo se verían las diferentes selecciones de menús en una jugada:

En una jugada, cuando sea el turno de cada jugador se le desplegará un menú con la opción de lanzar el dado:



Cuando el jugador presione lanzar el dado y avance a su casilla siguiente, se desplegará un menú en base a la casilla en la que llego. A continuación, se muestra el mock de cómo se vería cuando el jugador llega a una casilla "STOP Profesión":



El menú desplegado variará por casilla, pero tendrá la misma idea. Una vez que el jugador presione una tarjeta, esta pasará a ser de él.

Inicio

Cómo jugar?

Sobre Nosotros


Iniciar Sesión

LX



PUNTOS DE EXPERIENCIA:



33

Seguros: Auto Inmueble

PARTIDA A NECESITAS LIBROS Y ÚTILES PERDES 2 EV TRABAJO MEDIO TIEMPO GANAS 3 EV LIFE ENCÍERRATE A ESTUDIAR NECESITAS LIBROS Y ÚTILES PERDES 2 EV ENCÍERRATE A ESTUDIAR TRABAJO MEDIO TIEMPO GANAS 3 EV LIFE	DÍA DE PAGO LIFE	ESTAS DESPIDIENDO LIFE	COMPRAS UN CUADRO LIFE	TE ENFERMASTE LIFE	VENDES TU CASA GANAS VALOR INICIAL + 5EV LIFE	TRABAJO MEDIO TIEMPO GANAS 3 EV LIFE	VAS A EXCESO DE VELOCIDAD LIFE	AMUELA PIEZA DE TU CASA PERDES 5 EV LIFE	DÍA DE PAGO LIFE
	LIFE	SE INUNDA CASA SIN SEGURO INMUEBLE PERDES 8 EV LIFE	TE ENFERMASTE SIN SEGURO INMUEBLE PERDES 8 EV LIFE	SE INUNDA CASA SIN SEGURO INMUEBLE PERDES 8 EV LIFE	TE ROBAN SIN SEGURO INMUEBLE PERDES 8 EV LIFE	COMPRAS UN CUADRO LIFE	VES UNA PELÍCULA LIFE	AMUELA PIEZA DE TU CASA PERDES 5 EV LIFE	LIFE
	LIFE	PAGAS JARDÍN INFANTIL LIFE	¡FIN! 	ACCIDENTE DE AUTO SIN SEGURO AUTO PERDES 8 EV LIFE	DÍA DE PAGO LIFE	VENDES TU CASA GANAS VALOR INICIAL + 5EV LIFE	ESTAS DESPIDIENDO LIFE	VINCIMIENTO DE IMPUESTOS LIFE	DÍA DE PAGO LIFE
	LIFE	STOP PROFESIÓN DÍA DE PAGO LIFE	PAGAS JARDÍN INFANTIL LIFE	VES UNA CARRERA LIFE	DÍA DE PAGO LIFE	TE ROBAN SIN SEGURO INMUEBLE PERDES 8 EV LIFE	COMPRAS UN CUADRO LIFE	VINCIMIENTO DE IMPUESTOS LIFE	DÍA DE PAGO LIFE

CHAT CON JUGADORES:

Si el jugador desea cerrar el chat solo debe presionar la cruz al costado superior derecho del chat.

Cada jugador tendrá la información de su propio puntaje de experiencia, de los seguros que tiene, de la profesión y de la propiedad. Los jugadores no tendrán acceso a los puntos de experiencia de los otros jugadores, para otorgarle mayor incertidumbre y sorpresa al juego. Sin embargo, los jugadores si irán viendo el movimiento de cada jugador dentro del tablero. Además, dado que existen casillas donde hay que darles puntos a otras profesiones, cada jugador sabrá la profesión de los otros jugadores, y el respectivo sueldo que reciben. A continuación, se muestra cómo se vería la pantalla del jugador 1:

Elementos del juego

-Carrera preparatoria (inicio del tablero):

- “Necesitas libros y útiles”: obligación comprar útiles para iniciar la carrera, jugador perderá 2 EV.
- “Trabajo medio tiempo”: para ahorrar el jugador debe trabajar, el jugador ganará 3 EV.
- “Enciértrate a estudiar”: por obligación el jugador debe estudiar, el jugador no deberá hacer nada aquel turno.

-Carrera profesional:

- “STOP PROFESION”: en esta casilla se debe parar obligatoriamente, independiente que se obtuvo un número mayor en el dado. El objetivo es que en esta casilla se escoja una carrera profesional y su respectivo sueldo. El jugador deberá elegir una profesión al azar entre todas las cartas existentes restantes. Además, deberá escoger una tarjeta de sueldo al azar (se indica su sueldo y monto de impuesto a pagar por su profesión en las siguientes rondas).
- “STOP PROPIEDAD”: en esta casilla se debe parar obligatoriamente, independiente si se obtuvo un número mayor en el dado. El objetivo es que en esta casilla se compre una propiedad. El jugador deberá elegir una propiedad al azar entre todas las cartas existentes restantes. Además, perderá la cantidad de EV que cueste la propiedad (varía).
- Ítem Casa:
 - Amuebla la pieza de tu casa: remodelar la propiedad, el jugador perderá 5 EV.
 - Compraste televisión: comprar extras a la propiedad, el jugador perderá 4 EV.
 - Vendes tu casa: vender la propiedad, el jugador ganará: (valor de propiedad inicial – 5 EV).
 - Se inunda la casa: accidentes a la propiedad, si el jugador no posee tarjeta de seguro, perderá 8 EV.
 - Te entraron a robar a la casa: accidentes a la propiedad, si el jugador no posee tarjeta de seguro, perderá 8 EV.
- Ítem Auto:
 - Accidente automovilístico: accidentes al auto, si el jugador no posee tarjeta de seguro, perderá 4 EV.
- Profesión propia:
 - Día de pago: este es el día donde el jugador recibe el sueldo asociado a su carrera profesional, el jugador ganará la cantidad de EV que dice en su tarjeta de sueldo.
 - Cambia tu profesión con otro jugador que tú eliges: con el objetivo de renovar las profesiones de los jugadores, el jugador deberá intercambiar la tarjeta de profesión y de sueldo, con otro jugador que escoge él. Al involucrar a otro jugador, el servidor deberá notificarle al otro jugador involucrado que deberá intercambiar tarjetas.
 - Estás despedido: el jugador deberá devolver la tarjeta de su profesión al montón inicial, y luego deberá sacar otra tarjeta de profesión. Este proceso el jugador lo repetirá con las tarjetas de sueldo.
- Por caer en una profesión: estas casillas tienen un símbolo que indica a quién le deberá pagar el jugador, ya que cada una de estas casillas está asociada a una profesión. Si el jugador cae en una

casilla de una profesión que no la posee ninguno de los participantes actuales del juego, el jugador deberá pagar al “Banco de Experiencia” la cantidad solicitada.

- Te enfermaste: el jugador perderá 5 EV. Si hay un doctor en juego, aquel ganará esos 5 EV.
- Ves una película: el jugador perderá 3 EV. Si hay Superestrella, este ganará 3 EV.
- Ves una carrera: el jugador perderá 2 EV. Si hay Atleta, este ganará 2 EV.
- Compras un cuadro: el jugador perderá 4 EV. Si hay un artista, ganará 4 EV.
- Compras un sillón: el jugador perderá 3 EV. Si hay ejecutivo de ventas, ganará 3 EV.
 - o Pagas jardín infantil: el jugador perderá 5 EV. Si hay profesor, ganará 5 EV.
 - o Vencimiento de impuestos: el jugador pierde la cantidad de EV que dice los impuestos a pagar en la tarjeta de sueldos. Si hay contador, ganará esa cantidad.
 - o Ibas a exceso de velocidad: esto no es una casilla. Si un jugador arroja en el dado un número mayor o igual a 7, el jugador deberá pagar 4 EV al policía si es que hay uno en juego. De lo contrario, no corre esta regla.
- o "LIFE": estas cartas representan eventos fortuitos y positivos en la vida de un jugador. Al caer en una casilla life, el jugador deberá retirar al azar una carta life, que le indicará una bonificación a su EV por haber realizado un buen acto. Dependiendo de la cantidad, el servidor deberá aumentar en la base las estadísticas de EV del jugador. Los mensajes de estas cartas son: “Ayudaste a un abuelito: ganas 3 EV”, “Creaste un punto limpio: ganas 5 EV”, “Donaste una obra: 4 EV”, “Premio humanitario: 3 EV”, “Inventaste un juguete: 2 EV”, “Donaste libros: 4 EV”, “Atendiste a un perro: 2 EV”, “Descubres una vacuna: 5 EV”, “Premio Nacional: 5 EV”, “Fuiste a un voluntariado: 4 EV”.
- Tarjetas de Carrera Profesional, Sueldo, Bolsa, Propiedades y Seguros: estas tarjetas representan activos y decisiones financieras que los jugadores pueden adquirir a lo largo del juego. Cada tarjeta tiene atributos específicos, como el salario, los impuestos, el valor de las inversiones y las coberturas de seguros.
 - o Tarjeta Valores de Bolsa: estas tarjetas están enumeradas del 1 al 10. Se pueden comprar por 10 EV. Su funcionamiento es el siguiente, si el jugador 1 compra una tarjeta de este tipo con el número 3; cada vez que algún jugador (excepto el jugador 1) arroje el dado y obtenga el número 3, deberá pagarle al jugador 1 (dueño de la tarjeta de bolsa) una cantidad de 3 EV. El servidor deberá notificar a los usuarios involucrados, avisándole al jugador que deberá pagarle al otro (y restándole en sus estadísticas), y notificarle al dueño de la tarjeta que recibirá EV (sumándole en sus estadísticas).
 - o Tarjeta Seguro de Auto (hay un máximo de 2 por juego): esta tarjeta asegura el auto en caso de accidentes. Se compra la tarjeta por 8 EV. Cada vez que caiga en una casilla relacionada con accidentes de auto, el jugador quedará liberado y no deberá desembolsar.
 - o Tarjeta Seguro de Inmueble (hay un máximo de 2 por juego): esta tarjeta asegura la propiedad en caso de accidentes. Se compra la tarjeta por 9 EV. Cada vez que caiga en

una casilla relacionada con accidentes de inmueble, el jugador quedará liberado y no deberá desembolsar.

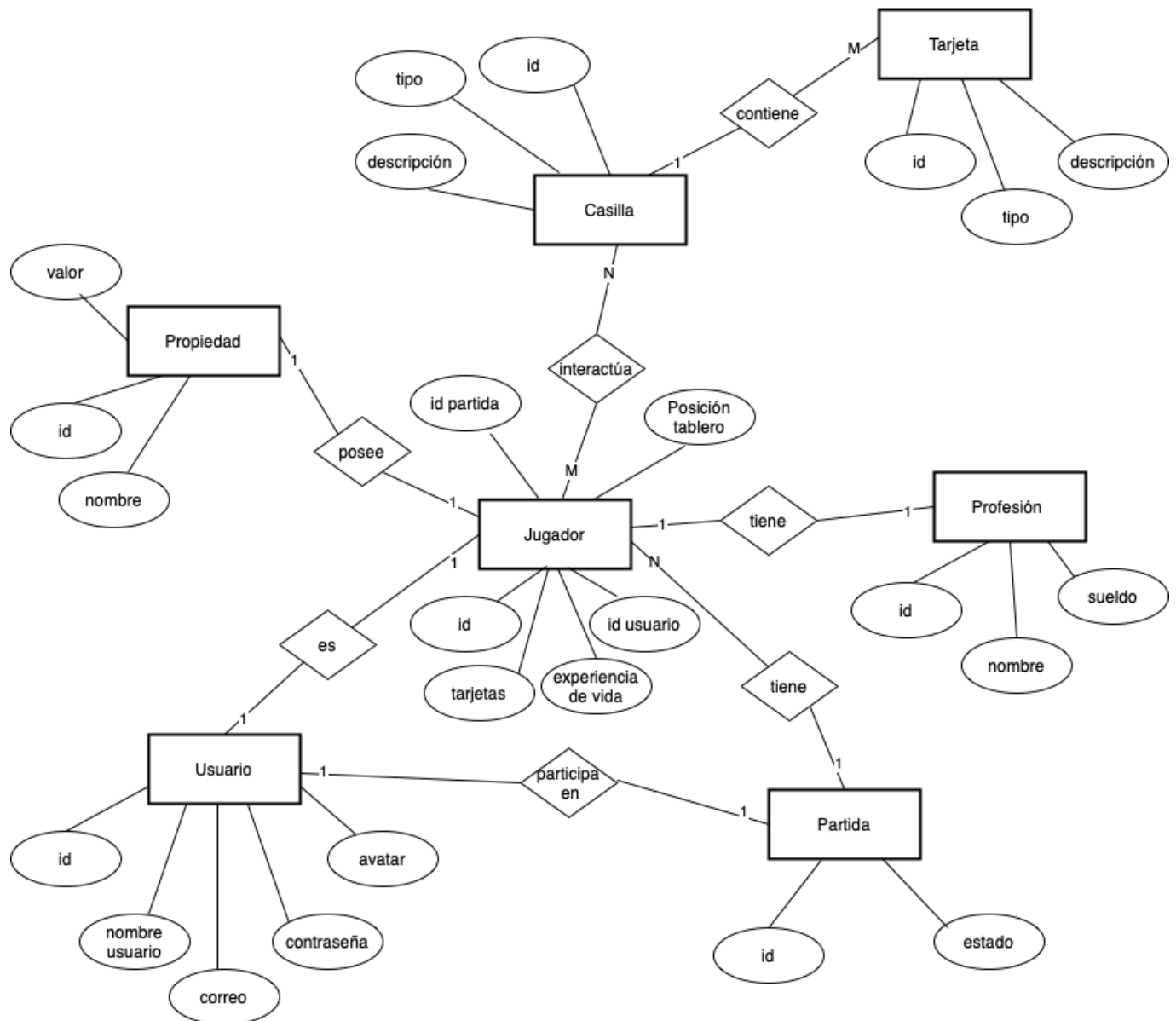
- Banco de Experiencia: el EV representa la experiencia de vida acumulada por cada jugador en el juego. Se utiliza como moneda para realizar acciones y adquirir tarjetas. El banco de experiencia entonces es el ente encargado de administrar el EV, y cobrar y pagar a los jugadores cuando sea necesario.
- Modelo de Objeto Asociado:

Cada tipo de tarjeta y casilla puede tener asociado un modelo de objeto que define sus atributos y comportamiento en el juego. Por ejemplo, el modelo de la tarjeta de Propiedades incluiría atributos como el valor de la propiedad y los ingresos generados, mientras que el modelo de la casilla de Carrera Profesional incluiría atributos como la profesión y el salario asociado.

- Herencias Posibles:

Se pueden definir herencias entre diferentes tipos de tarjetas y casillas para establecer relaciones y comportamientos compartidos. Por ejemplo, todas las tarjetas de Seguros pueden heredar atributos y métodos de una clase base de Seguros, lo que facilitaría la gestión de eventos relacionados con seguros en el juego.

Modelo entidad relación



Eventos fortuitos

El juego presenta una variedad de eventos fortuitos que le agregan emoción y sorpresa a cada jugada. En primer lugar, las tarjetas "LIFE", que se extraen al azar al caer en casillas Life, son una de las principales fuentes de sorpresas, ya que su contenido es aleatorio y puede entregar bonificaciones inesperadas en la experiencia de cada jugador. En segundo lugar, las tarjetas de profesión, sueldo, de propiedades y los valores de la bolsa también aportan un elemento de azar, ya que su elección es aleatoria entre todas las opciones disponibles. Por último, el tablero ofrece un componente imprevisible porque las casillas y sus

respectivas acciones varían, al no ser un tablero "homogéneo", y lanzar el dado virtual con un número de entre 1 y 10, cada movimiento representará una incógnita cuando avance el jugador.