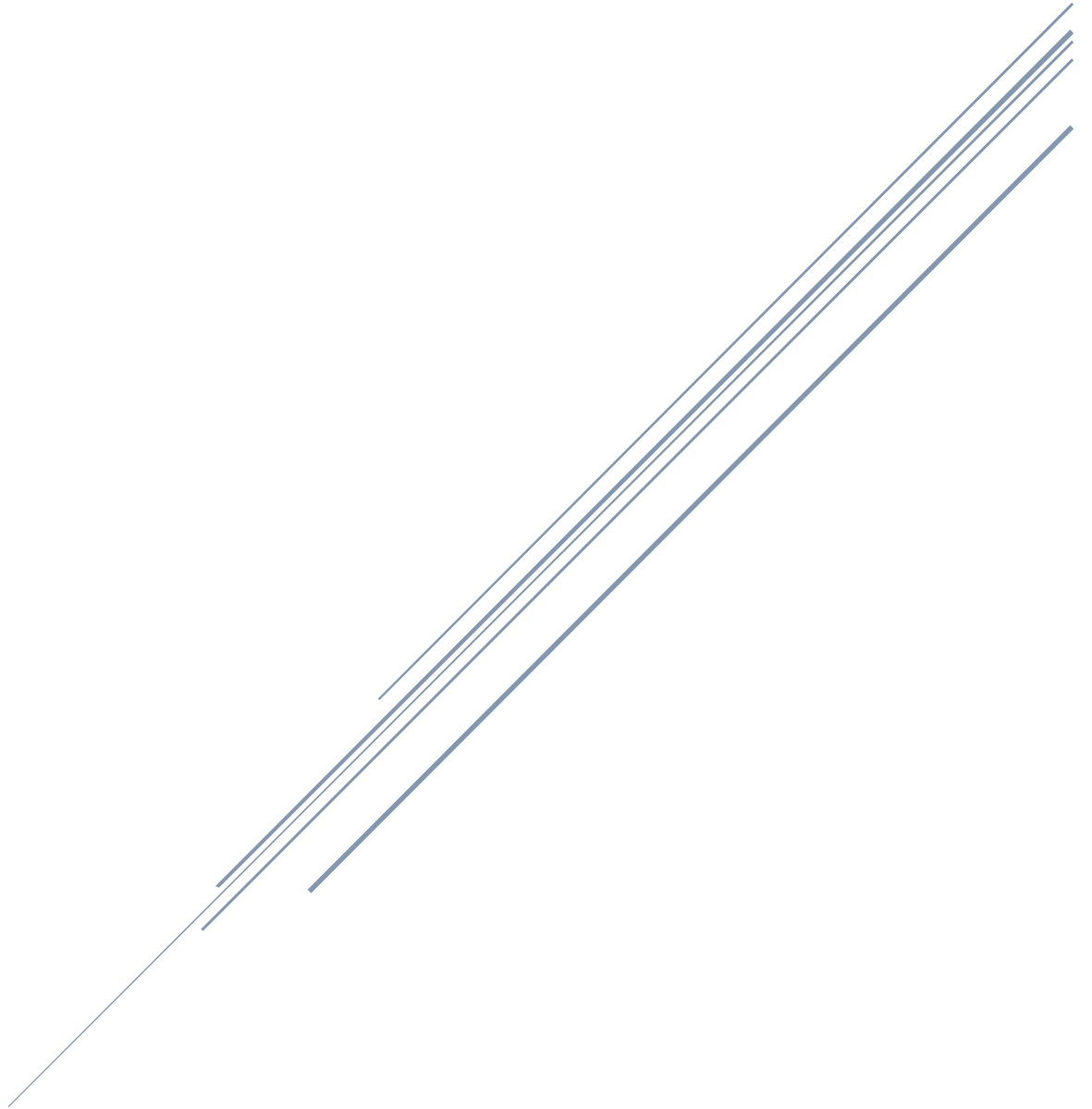


# DOCUMENTO INICIAL DE DECRYPTO

Tecnologías de Software



Sujey Alarcón Hernández  
Dan Joshua Segura Domínguez  
Ingeniería de Software

## 1. Casos de uso

- CU-01 Registro de usuario**
- CU-02 Cambiar contraseña.**
- CU-03 Gestionar perfil.**
- CU-04 Iniciar sesión**
- CU-05 Jugar como invitado**
- CU-06 Gestión de solicitudes de amistad.**
- CU-07 Gestión de lista de amigos**
- CU-08 Invitar amigos**
- CU-09 Expulsar jugador**
- CU-10 Crear sala de espera**
- CU-11 Unirse a partida.**
- CU-12 Ver tabla de ganadores.**
- CU-13 Gestión de chat.**
- CU-14 Iniciar juego.**
- CU-15 Validación de correo.**
- CU-16 Cambiar idioma.**
- CU-17 Configurar partida.**
- CU-18 Dar pistas.**
- CU-19 Descifrar pistas.**
- CU-20 Interceptar pistas.**

## 2. Reglas de juego

### Preparación

1. Forma dos equipos con al menos dos jugadores en cada uno.
2. Cada equipo recibe cuatro palabras clave aleatorias, estas palabras solamente son visibles para el equipo.

## Objetivo

1. El equipo gana la partida si consigue 2 puntos de Interceptación.
2. El equipo gana 1 punto de interceptación cada que intercepte con éxito el código del equipo contrario.
3. El equipo pierde la partida si recibe 2 puntos de Transmisión errónea.
4. El equipo recibe 1 punto de Transmisión errónea cada vez que no descifre con éxito el código del Criptógrafo.

## Pistas

En cada ronda de juego, el Criptógrafo debe encontrar nuevas pistas que ofrecer para encriptar el código. Para ello, el Criptógrafo debe seguir estas pautas:

1. Puede proporcionar una pista como una sola palabra o una frase completa.
2. Las pistas deben referirse al significado de las palabras clave.
3. Las pistas nunca deben utilizarse como siglas.
4. Las pistas no pueden hacer referencia al número de letras de la palabra clave.
5. Las pistas no pueden indicar la posición de la palabra clave.
6. Las pistas no pueden tener pronunciación similar a una de las palabras clave.
7. Las pistas que proporcione a su equipo también la conocerán el equipo contrario.
8. No cambiar o modificar una pista una vez que se ha ocupado.
9. NUNCA puede usar la misma pista más de una vez por partida.

## El juego

El juego se desarrolla a lo largo de una serie de rondas (normalmente entre 4 y 6, el máximo es 8).

Al principio de cada ronda, los jugadores eligen a un miembro de su equipo para que actúe como Criptógrafo, cargo que va pasando de miembro a miembro al inicio de cada ronda.

Durante cada ronda, los Criptógrafos proporcionarán pistas para que sus compañeros de equipo averigüen el código encriptado, comenzando por el equipo rojo y seguido por el equipo azul.

1. El Criptógrafo recibe un Código, sólo este jugador puede visualizarlo. Su objetivo es conseguir que sus compañeros digan el código.
2. El Criptógrafo de cada equipo escribe tres pistas en las tres líneas correspondientes a la ronda actual. Utilizando la primera línea para escribir la pista correspondiente al primer dígito del código, la segunda para la pista de la segunda cifra, y la tercera para la pista de la tercera cifra.
3. El equipo del Criptógrafo blanco y negro visualiza las tres pistas y deberán seleccionar el número que cree corresponde a cada una de las pistas. El criptógrafo no participa en esto.

4. El equipo negro puede e intentar interceptar el código del equipo Blanco si escribió los números correctos en el orden correcto, intercepta el código y recibe 1 punto de Interceptación. El equipo Negro no recibe penalización alguna si NO logra acertar el código.
5. Si el equipo Blanco ha fallado, malinterpretando el código, recibe 1 punto de Transmisión errónea. El equipo Blanco no recibe recompensa alguna si ACIERTA el código.
6. En cada ronda aparecen las pistas proporcionadas. De esta manera, podrás consultar rápidamente la relación entre las pistas y las palabras clave.
7. Repite los pasos 3 a 7 (ambos inclusive) pero intercambiando los equipos).

## Desempates

- Si un equipo tiene 2 puntos de Interceptación y 2 puntos de Transmisión errónea al final de una ronda, lo que significa ganar y perder la partida a la vez; O BIEN
- Si los dos equipos reciben su segundo punto de Interceptación en la misma ronda; O BIEN
- Si los dos equipos reciben su segundo punto de Transmisión errónea en la misma ronda; O BIEN
- Si ningún equipo ha perdido o ganado al final de la octava ronda.

Se determina al equipo ganador de la siguiente manera:

Un punto de Interceptación vale +1 punto y un punto de Transmisión errónea vale -1 punto. El equipo que tenga más puntos es el equipo ganador.

Si el empate persiste, cada uno de los equipos deberá tratar de adivinar las 4 palabras clave de su oponente. El equipo que haya adivinado más palabras clave gana la partida. Si el empate persiste, ¡ambos equipos comparten la victoria!

## 3. Extensiones