**Ideas para proyectos:**

**1. Juego de Preguntas con Estilo Competitivo**

**Descripción**: Crear un juego de preguntas de trivia donde los usuarios pueden competir entre sí en tiempo real. La aplicación debe tener diferentes categorías de preguntas. **Pautas**:

* **Base de datos**: Preguntas, respuestas, usuarios y puntuaciones.
* **Java**: Lógica del juego y manejo de tiempo real.
* **Interfaz**: Pantallas para mostrar las preguntas, respuestas y un marcador en tiempo real.

**2. Sistema de Votación para Proyectos de Clase**

**Descripción**: Desarrollar una plataforma donde los estudiantes puedan votar por proyectos o ideas presentadas en una clase. Los proyectos ganadores se eligen por votación popular. **Pautas**:

* **Base de datos**: Proyectos, usuarios y votos.
* **Java**: Implementar la lógica de votación y cálculo de resultados.
* **Interfaz**: Pantalla para ver los proyectos y votar.

**3. Juego de Rol de Texto**

**Descripción**: Desarrollar un juego interactivo de rol en texto, donde los jugadores eligen su destino en una historia dinámica basada en decisiones. **Pautas**:

* **Base de datos**: Historias, decisiones, estadísticas de jugadores.
* **Java**: Lógica para manejar las rutas narrativas y decisiones del jugador, posibilidad de implementar api de IA.
* **Interfaz**: Pantalla para mostrar texto y decisiones.

**4. Aplicación para Recomendación de Películas/Series**

**Descripción**: Una app que sugiera películas/series basadas en las preferencias del usuario, con la opción de votar por películas vistas y ver recomendaciones personalizadas. **Pautas**:

* **Base de datos**: Películas, series, usuarios y preferencias.
* **Java**: Lógica para procesar las preferencias del usuario y generar recomendaciones.
* **Interfaz**: Pantalla de catálogo de películas con opciones de filtro y recomendación.

**5. Juego de Puzzles con Cronómetro**

**Descripción**: Crear un juego de puzzles de piezas desordenadas, donde los jugadores deben resolverlos en el menor tiempo posible. Los usuarios pueden competir por los mejores tiempos. **Pautas**:

* **Base de datos**: Puzzles, tiempos de jugadores y estadísticas.
* **Java**: Lógica para crear y resolver puzzles, gestionar el cronómetro y registrar los tiempos.
* **Interfaz**: Interfaz de usuario con el puzzle desordenado y un cronómetro.