

# Trabajo Práctico desarrollo de software

## Integrantes:

49500 - Faulin, Eugenio Pandu  
49741 - Romero, Alan Matias  
49639 - Russmann, Octavio Thomas

## Descripción:

Juego de mesa por turnos, en el cual los jugadores se van moviendo por las casillas consiguiendo monedas, y victorias por medio de batallas. El objetivo de los jugadores es cumplir misiones para alcanzar el nivel máximo, el primero que lo logre gana la partida. En el comienzo, todos los jugadores tienen la misión de conseguir X cantidad de monedas, estas se pueden usar para activar cartas. Al cumplir la misión, el jugador deberá caer en una casilla de hogar para cumplirla, subiendo de nivel y consiguiendo otra misión eligiendo entre conseguir X cantidad de victorias o X cantidad de monedas.

### Tipos de casillas:

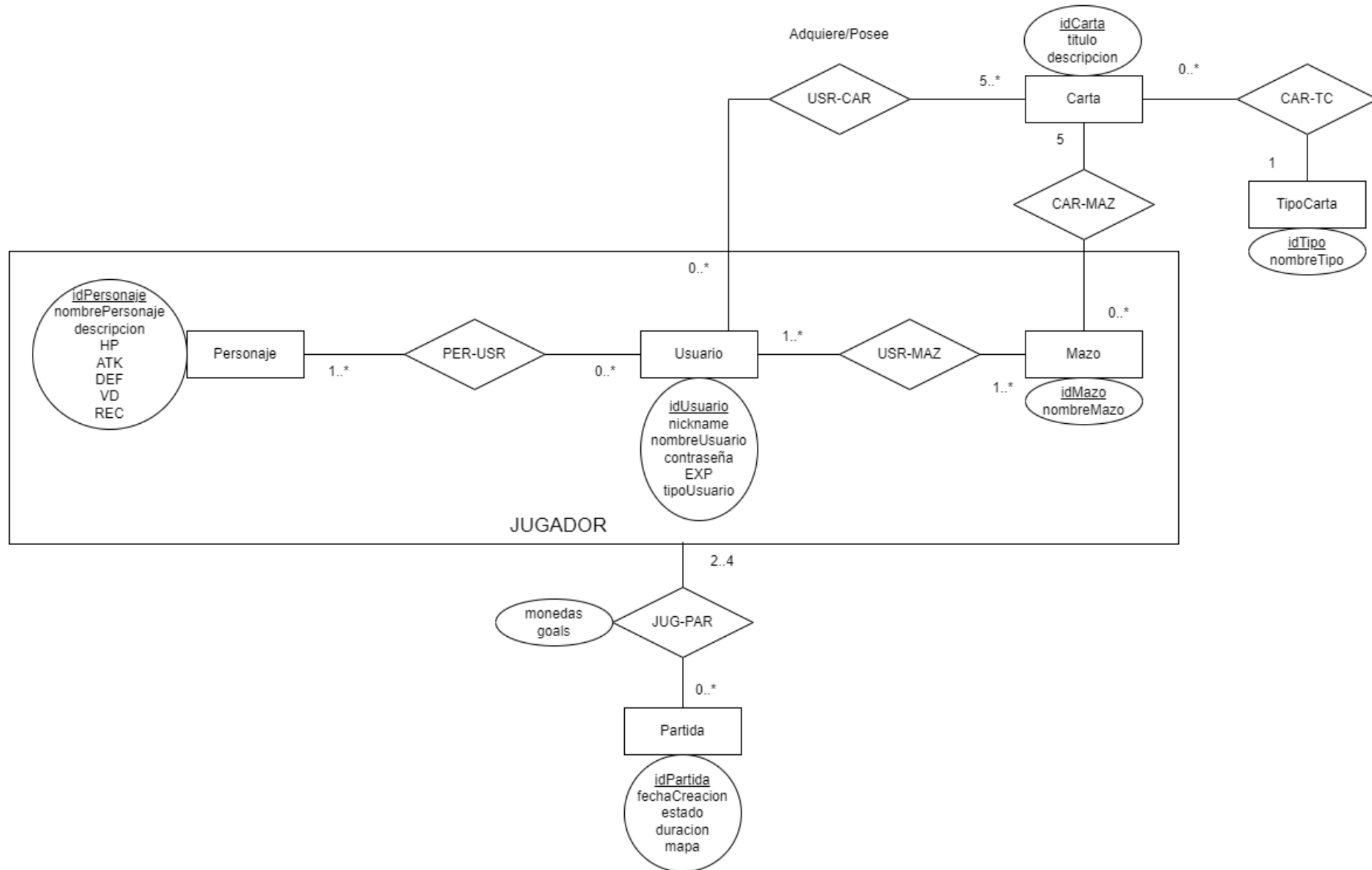
- De bonus: otorga monedas dependiendo del número de dado que salga.
- De batallas: entra en batalla contra una IA. Periódicamente se transforma en una batalla de jefe.
- De pérdida: pierde monedas dependiendo del número de dado que salga.
- De robo de carta: roba una carta.
- De hogar: permite subir de nivel y cura un punto de salud.

### Tipos de cartas:

- De evento: suceso que afecta a todos los jugadores en X cantidad de turnos.
- De batalla: uso exclusivo para batallas.
- De efecto: otorga una ventaja o desventaja a uno o más jugadores.
- De regalo: otorga un efecto al tener la carta en mano.
- Trampa: se coloca en una casilla, y es activada cuando un jugador cae en ella.

*\*Cada personaje tiene su propia carta especial que cae en uno de los tipos anteriormente mencionados.*

## Diagrama Entidad-Relación:



## Matriz CRUD

Entidad	Create	Read	Update	Delete
Personaje	X	X	X	
Carta	X	X		
Mazo	X	X	X	X
TipoCarta	X	X		
Partida	X	X	X	
Usuario	X	X	X	X