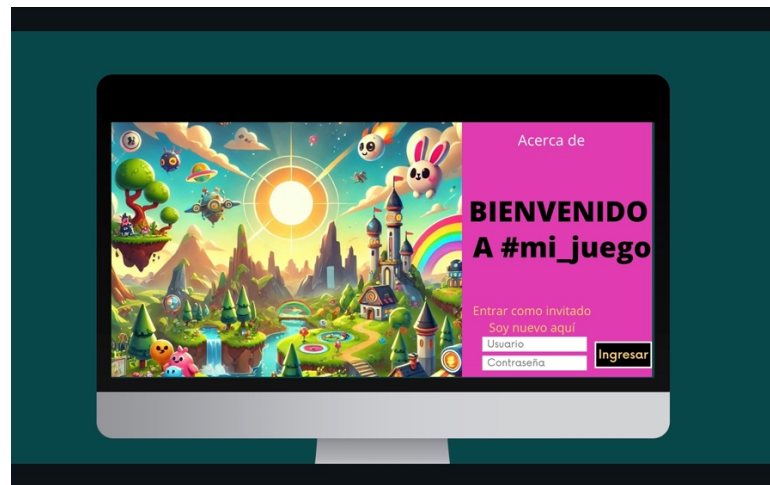


1. Este es un juego, de 2 a 4 jugadores por partida, en la que el objetivo es llegar al final de la meta antes que tus rivales. Para esto debes recoger recursos, ser estratégico al momento de utilizarlo y contar con un poco de suerte.
2. Un usuario ingresa a la aplicación web creando una cuenta o ingresando a su cuenta con sus datos correspondientes. Para crear cuenta debe ingresar su mail, nombre de usuario y contraseña. Para ingresar a una cuenta ya creada debe ingresar su mail y contraseña.

Los usuarios tendrán la posibilidad de unirse a una partida ya creada o podrán crear sus propias partidas, convirtiéndolos en el jefe de la partida. Una vez iniciado el juego, este se juega mediante turnos, en el que el jugador que le toca debe lanzar un dado y según el número que le salió avanza a través del tablero. Dependiendo de la casilla en la que el jugador cae estas pueden entregarte monedas, darte la opción de comprar ciertos poderes, que se encuentran de manera limitada a través del mapa, casillas que tienen sus propios poderes que pueden ayudarte y casillas con penitencia en la que te verás perjudicado. El juego concluye cuando uno de los 4 jugadores llega de primer lugar a la meta, por lo tanto, solo habrá un ganador y tres perdedores.

3. Reglas que gestionará el servidor:
  - 1- *Cada vez que inicie el turno de un jugador este debe lanzar un dado de 6 caras y según el número que aparezca con las casillas que avanzará.*
  - 2- *Dependiendo de la casilla en la que el jugador caiga, recibirá una recompensa o penitencia que afectara su inventario o su posición en el tablero.*
  - 3- *En caso de caer en la casilla básica recibirá una cantidad de monedas.*
  - 4- *En caso de caer en una casilla especial recibirá un boost para avanzar ciertas casillas.*
  - 5- *En caso de pasar por una casilla en la que se puede comprar poderes se le dará la opción de hacerlo.*
  - 6- *En caso de caer en una casilla de penitencia recibirá un castigo*
  - 7- *Si se cae en la misma casilla que otro jugador, existirá un duelo en el que ambos jugadores deben lanzar un dado, el ganador le robará del inventario al perdedor y este retrocederá la cantidad de casillas el número que haya sacado el ganador.*
  - 8- *Una vez que un jugador llegue a la meta, la partida se acaba y se da por ganador a ese usuario.*
4. La comunicación con el servidor va a ser bastante básica ya que el jugador solo avanza a través de las casillas y tiene la opción de comprar ciertos poderes cuando pasa por casillas específicas, entonces se enviará una tupla con: (id jugador, casilla a la que se movió, acción que realizó)

## 5. Landing page



Una idea de la "landing page" donde habrá una foto animada y todo lo necesario para entrar: iniciar sesión o registrarse, información del juego, etc.

6. Un usuario no ingresado podrá unirse a una partida como invitado, pero no se generarán registros de sus partidas antiguas y no podrá crear una.
7. El usuario que crea la partida será el administrador de la partida y puede dar por finalizada la partida o pausarla cuando él quiera. El resto de los jugadores solo se limitan a jugar las partidas.
8. Mockup registro de usuario



Lo que ve el usuario al entrar:

- Su avatar

- Su nombre de usuario
- Registro de partidas ganadas y última partida
- Crear o unirse a una partida

9. Cuando un jugador crea una partida, se genera un código con el que otros jugadores pueden ingresar y unirse a la partida. Una vez que los jugadores se hayan unido o cuando el administrador de la partida lo desee, se comienza la partida.

## 10. Interacción



Vista de una persona que entro como invitado, no tendrá avatar ni nombre de usuario, y solo podrá unirse a partidas, no crearlas.

11. Los jugadores están viendo el tablero y donde se encuentran en este.

## 12. Mock-ups



Una idea del juego, un tablero con casillas donde se lleva a cabo la partida, con un principio y un final. También se podrá ver un recuento de las cosas/puntos de cada jugador (monedas para el ejemplo)

13. Los personajes son iguales para todos los jugadores, solo se diferencian estéticamente. Durante el transcurso de la partida los jugadores van ganando monedas que pueden gastar en comprar poderes. Existen diversos poderes que se pueden utilizar durante la partida y estos benefician al jugador
14. Para avanzar por el tablero se debe lanzar un dado y según el número que salga son las casillas que avanzas. Cada casilla te entrega algo diferente, por lo que puedes caer en unas beneficiosas o en unas te castiguen.

Felipe Arnolds  
Clemente Rabat  
Martín Ramos