

# ImpostorAPP

---

*Desarrollo de Aplicaciones*

Integrantes: Cristobal Nuñez, Franco Alarcón  
Docente: Atanacio Mauricio Montano Oliveros

## Contexto:

El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación móvil inspirada en popular juego “**El impostor**”. Un jugador será el impostor y deberá sobrevivir a todas las rondas hasta ganar la partida, mientras el resto intenta descubrir quien miente antes de que sea demasiado tarde. La idea nace del auge de los juegos de deducción que han ganado popularidad entre los *streamers* y comunidad, como el caso del programa “**Tipo 412**” que se ha viralizado en plataformas de *streaming*.

## Alcance:

La aplicación permitirá crear y unirse a partidas, asignar roles al azar a los jugadores, registrar acciones básicas (acusar a otro jugador) y realizar rondas de votación. Se busca desarrollar una versión inicial funcional que simule las principales mecánicas del juego de manera sencilla, priorizando el **diseño visual**, la **navegación fluida** y la **interacción entre usuario** (a nivel de simulación local).

## Regla de negocio:

- **Jugadores Mínimos:**Cada partida debe tener **al menos 3 jugadores** para iniciar la partida.
- **Asignación de Rol:**El rol de impostor se asigna **al azar** al inicio de cada partida.
- **Restricción de Rol:**Los impostores no pueden revelar su identidad directamente (La UI debe ocultar el rol a los demás).
- **Votación:**Los jugadores solo pueden votar una **vez por ronda**.
- **Condición de Victoria:**Gana el impostor si logra pasar desapercibido, o ganan los no-impostores si descubren al impostor a tiempo.

## Requerimientos Técnicos Clave

- **Sistema de autenticación** (Nombre de jugador).
- **Pantalla principal** con opción de crear partida.
- **Asignación aleatoria de roles** (Impostor y no impostores).
- **Simulación de tareas simples y sistema de votación**.
- **Registro temporal** de jugadores y resultados de las partidas.