Documentación TFG

MovieGuesser

Por Ana Cámara Marco y Olga Mendel

Tabla de contenido

Título1

Tabla de contenido2

1- Idea Inicial3

2- Tecnologías usadas ¿

3- Diseño¿

4- ¿?¿

5- ¿?¿

1. Idea inicial

En un primer momento pensamos elegir una de las propuestas de los profesores. Sin embargo, estas no nos estaban disponibles para cuando tuvimos la oportunidad de elegir. Valoramos también seguir la idea de nuestra tutora Susana y hacer alguna aplicación que ayudara con la inclusión de la mujer en el mundo de la informática, pero fue considerado un tema demasiado complejo y difícil de ejecutar de forma completa y adecuada con el tiempo y recursos de los que disponíamos para la realización de este trabajo.

Sin propuestas a nuestra disposición, nos dispusimos a hacer una lluvia de ideas apoyada por internet, y apuntamos todo lo que se nos fue ocurriendo. Así surgieron varias ideas: un foro en el que compartir chistes de distintos tipos, otro en el que compartir automáticamente la música escuchada en Spotify mediante el uso de su API, un pequeño juego de adivinar películas…

Votando tomamos la decisión de llevar a cabo el proyecto de adivinar películas. Sería un juego estilo “Wordle”, un juego que recientemente se ha hecho extremadamente popular y ha desencadenado incontables variaciones consistiendo en adivinar una palabra, igual para todos los jugadores y cambiando cada día, utilizando solo una corrección de los intentos anteriores como pista. Este sistema incita a jugar una sola partida cada 24 horas, pero mantiene a los jugadores volviendo diariamente ya que es solo entonces cuando cambia la palabra a adivinar. Además, fomenta la interacción y competitividad con otros jugadores al ser el objetivo siempre el mismo para todos, lo cual hace el juego más propenso a darse a conocer a partir del “boca a boca”.

Tras buscar en internet se determinó que, aun existiendo decenas de variaciones del juego con muchas temáticas, incluyendo películas, la mayoría se basan en adivinar la película a partir de los primeros segundos o fotogramas sueltos de esta y ninguno utiliza un sistema en el que debas adivinarla mediante datos externos a la película (reparto, género, año de salida…). Estos datos son además fáciles de obtener mediante una de las numerosas APIs gratuitas ya existentes.

Fue este el enfoque que elegimos finalmente para nuestro proyecto: un juego donde debas adivinar una película a base de realizar varios intentos y saber qué características coinciden entre estos intentos y la película a adivinar.

1. TECNOLOgías usadas

safds

1. diseño

El diseño, como ya se ha mencionado, se realizó usando el programa Figma. Una de las primeras cosas que se decidió fue que la página tuviera un sistema de login en el que los jugadores guarden y compartan sus puntuaciones para crear competitividad amistosa. El sistema de puntuación se decidiría más tarde. También se ofrecerían dos modos: el modo “Reto diario”, con la película global a adivinar y que cambia solo al final de cada día, y el modo “Ilimitado” donde los jugadores pueden continuar jugando con películas aleatorias mientras esperan a que cambie la película. También se incluiría una pestaña donde se pudieran ver las películas de los días anteriores y los mejores jugadores, tanto los que han obtenido la mejor puntuación (menores intentos necesitados) hoy como los que han obtenido más puntuaciones durante varios días.