

29 de Agosto del 2025

Forbbiden Island FEI Edition

Tecnologías para la Construcción
de Software

GONZALEZ LOPEZ GABRIEL ANTONIO & ORTEGA
TEOBA LEONARDO DANIEL
UNIVERSIDAD VERACRUZANA

Tabla de contenido

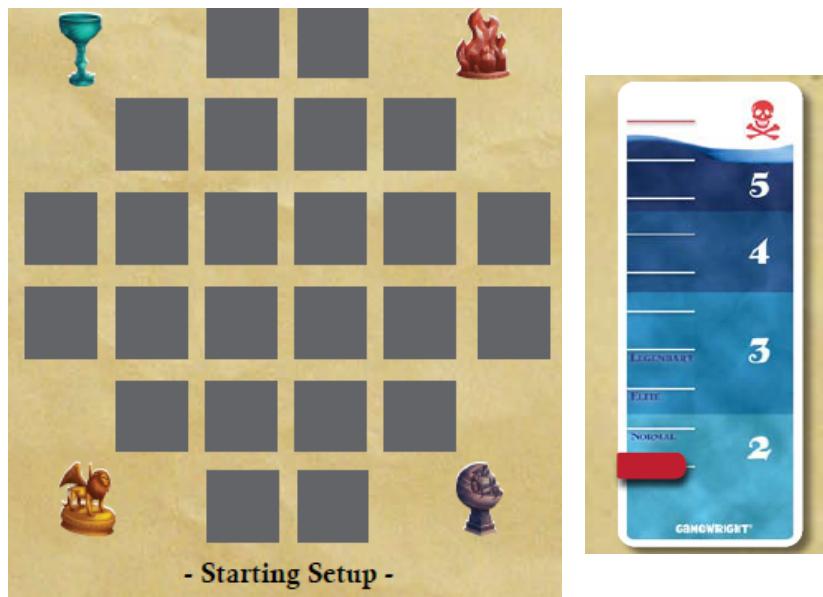
FORBBIDDEN ISLAND FEI EDITION.....	2
TABLERO	2
TIPOS DE CARTAS	2
INUNDACIÓN.....	2
TESOROS.....	2
AVENTURA.....	3
REGLAS.....	3
CARTAS EN MANO	3
TURNOS.....	3
MOVIMIENTO.....	3
SECAR.....	3
RECLAMAR TESORO.....	3
POST TURNO	3
INUNDACIÓN.....	3
CRITERIOS PARA PERDER (MODO ORIGINAL).....	4
CRITERIOS PARA GANAR (MODO ORIGINAL)	4
FORBBIDDEN ISLAND FEI EDITION.....	4
DELIMITACIÓN DEL ALCANCE DEL PROYECTO	4
REQUISITOS FUNCIONALES	4
PERSONALIZACIÓN	5
VERSUS:	5
TESOROS:	5
CASILLAS:.....	5
CONDICIONES DE VICTORIA:.....	5
MINIJUEGOS	6

Forbidden Island FEI Edition

Tablero

La base del juego de mesa son cartas (casillas) y cada una tiene un diseño distinto, el tablero está formado de un cuadrado de 4×4 y luego se agregan dos cartas en el centro de cada cara.

Existe una barra que indica el nivel de agua, que va en aumento durante la partida.



Tipos de cartas

Hay tres mazos: el de inundación, el de tesoros y las de aventura.

Inundación

Son cartas con efectos de inundación. El número de cartas de este tipo robadas por turno equivale al nivel del agua.

Tesoros

Se deben juntar cuatro cartas de tesoro para poder reclamar un tesoro. Se roban dos cartas de este tipo después de las acciones de cada jugador.

Este mazo incluye también las siguientes cartas:

- Helicóptero: Te mueve a donde quieras o te sirve para escapar al final

- Sacos de arena: Seca cualquier loseta inmediatamente

Aventura

- Son cartas de eventos y de apoyo a los jugadores.

Reglas

Cartas en mano

- Cada jugador puede tener máximo cinco cartas
- si se sobrepasa el límite de cartas en mano debe descartar el exceso de cartas
- Si se descarta una carta especial, se debe usar antes de descartarla.

Turnos

Cada jugador tiene un turno donde puede realizar dos acciones.

Movimiento

Solo se pueden mover a las casillas que estén adyacentes.

Secar

Volteas una casilla mojada en la que estés parado o adyacente.

Reclamar tesoro

Entregar cuatro cartas iguales en una casilla especial de la isla (templos, palacios, jardines y cavernas) y ganas el tesoro.

Post turno

- Se roban dos cartas de tesoro y
- Robar cartas de inundación igual al nivel del agua

Inundación

Cuando se saca una carta ¡Inundación! (Water Rises!) se mueve el marcador del agua un escalón arriba.

Antes de terminar el turno se deben volver a barajar las cartas de inundación (incluyendo las de las casillas que ya estén inundadas) y se colocan encima del deck de inundación

Criterios para perder (Modo Original)

1. Se hunde el helicóptero
2. Se hunden las dos casillas de un tesoro antes de reclamarlo
3. Si algún jugador se queda en una casilla hundida y no puede moverse
4. Si el marcador del agua llega al cráneo

Criterios para ganar (Modo Original)

1. Reclaman los cuatro tesoros
2. Todos llegan al helicóptero
3. Usan una carta de helicóptero para escapar

Forbidden Island FEI Edition

El objetivo ya no es cooperar, es demostrar quién es el mejor y quién si es capaz de escapar primero.

Delimitación del alcance del proyecto

El juego estará ambientado en la Facultad de Estadística e Informática, la cual se inundará cada vez más. Habrá cuatro tesoros por partida, con una cantidad de fragmentos dependiente del número de jugadores. El juego tendrá una duración de 20 a 30 minutos, contará con opciones multijugador y minijuegos de los cuales al menos uno será simultáneo, si el tiempo lo permite se incluirán “Evita a la bibliotecaria”, y “¡A tirar código!”. Se tendrá un chat de partida y podrás tener amigos dentro del juego.

Requisitos funcionales

- Soporte para 1 a 4 jugadores
- Soporte idioma español / inglés
- Personalización del perfil
 - Avatar del jugador
 - Nombre y apellidos del jugador
 - Apodo del aventurero
 - Correo electrónico
 - Redes sociales
 - Contraseña
- Invitación a amigos por código
- Tabla de puntuación en partida

- Lista de amigos
 - Agregar y remover amigos
- Lobby o sala de espera
- Sistema para banear jugadores para los administradores del lobby
- Chat colaborativo
- La tirada de cartas debe ser aleatoria
- La ubicación de los tesoros debe ser aleatoria.
- Sistema por turnos

Personalización

Versus:

Los jugadores pueden desafiar entre sí por competir por los objetos de los otros:

- Si un jugador cae en la casilla de otro jugador este puede desafiarlo por alguno de sus objetos (Cartas especiales, Tesoros, Fragmentos de tesoro).
- Cada duelo se decidirá por medio de un minijuego (1 por Duelo).
- Si el retador gana, se queda con el objeto seleccionado.
- Si pierde, no podrá volver a retar hasta que el turno del jugador poseedor finalice.

Tesoros:

Para evitar que la partida se alargue demasiado debido a que ahora cada jugador deberá contar con los tesoros necesarios para poder escapar se realizarán los siguientes cambios:

- En lugar de 4 cartas iguales, cada tesoro podrá reclamarse con 2-3 cartas de tesoro.
- Implementación de un comodín por partida que puede servir de pieza para cualquier tesoro.
- La ubicación de un tesoro es revelada para el jugador cuando consigue todas las piezas correspondientes para el tesoro.

Casillas:

- Serán ambientadas y personalizadas con ambientes de la UV.

Condiciones de victoria:

En esta versión, hay dos maneras de ganar ser el jugador con más tesoros o el primero en escapar de la UV.

1. Victoria por escape con los tesoros.
 - a. Un jugador gana si llega a la casilla del helicóptero y usa una carta de helicóptero para escapar.
2. Victoria por fin del juego (Agua al límite)
 - a. Si el agua llega al cráneo antes de que alguien escape, la partida termina en ese momento.
 - b. Gana el que tenga más tesoros en ese momento.
 - c. Si existe un empate, entre dos o más jugadores se decidirá el ganador por medio de un minijuego.

Minijuegos

Para la mecánica de los duelos se realizarán minijuegos sencillos de habilidad.

Alimenta la FEI

Los jugadores deben de usar las máquinas de ejercicio para alimentar eléctricamente a la FEI, gana el que más energía genere. Deben presionar un botón repetidamente.

Apaga el servidor

Los jugadores deben dar clic al botón de stop cuando intuyan que es hora basándose en el cronómetro de ejemplo. Gana el que más cerca esté de la hora solicitada.

Inicia sesión en la RIUV

Los jugadores deben ingresar la contraseña para conectarse a la RIUV letra por letra, el que ingrese primero antes de que se acabe el tiempo gana, si te equivocas debes empezar de nuevo.

Evita a la bibliotecaria

Los jugadores esconderse de la bibliotecaria para que no los vea, cada cierto tiempo la bibliotecaria encenderá la luz para buscarlos, si atrapa a un jugador tres veces sale el juego, gana el que menos veces haya sido atrapado.

¡A tirar código!

Los jugadores hacen un duelo de código, donde se disparan líneas de código, tienen tres vidas, el primero en derrotar al otro gana.

FORBIDDEN ISLAND

FEI EDITION

Guest

Play

Settings

Quit Game

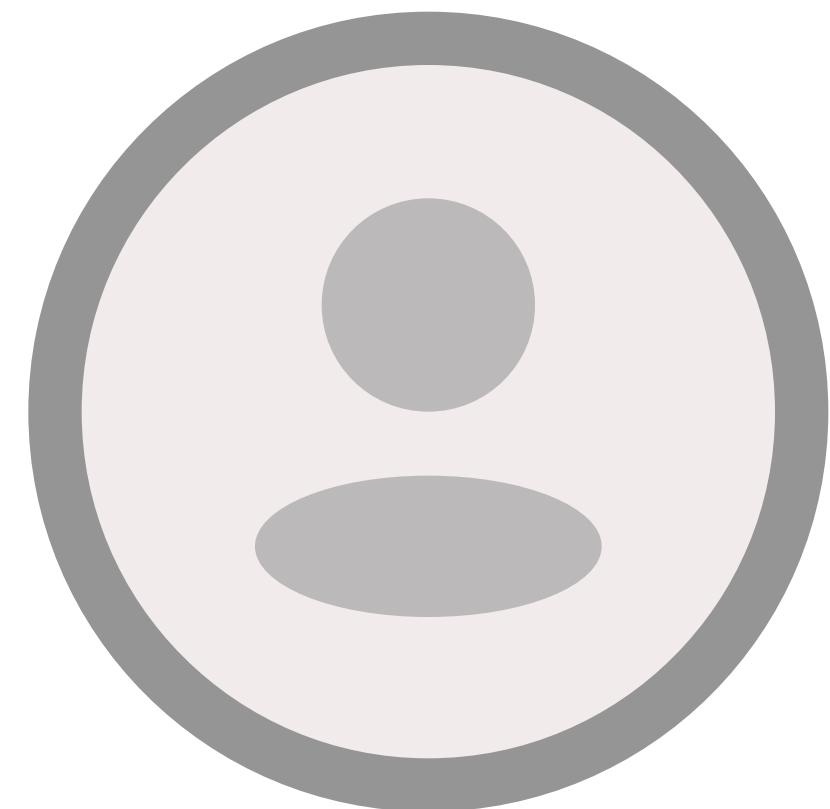
Sign In

Profile



PROFILE

Avatar



Import an image from your device to use as an avatar.

Upload new Avatar

TAG:

Name:

Last Name:

Save Changes

Discard Changes

FRIENDS (1)



Online



Li0

Offline



GaboSaurio

Search by Players

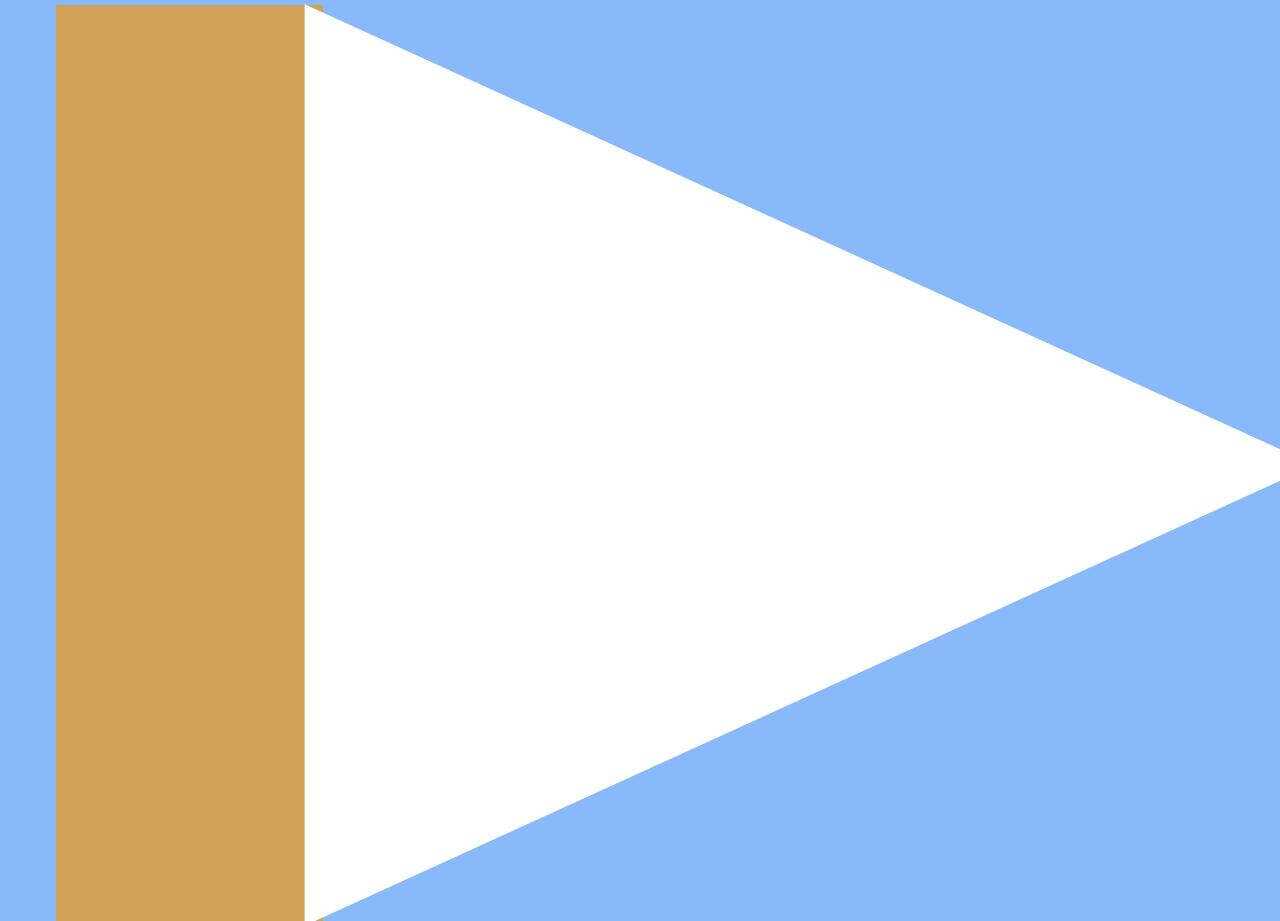
12:35 AM



LiO



Guest1



Guest2

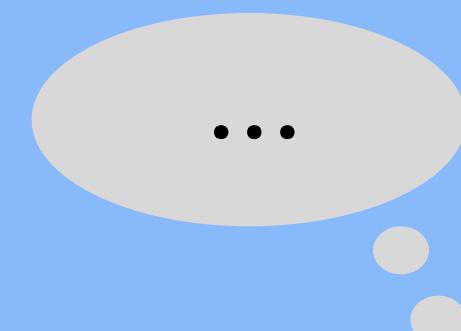


Guest3

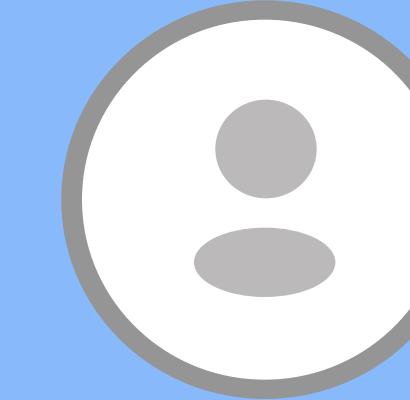


Ready

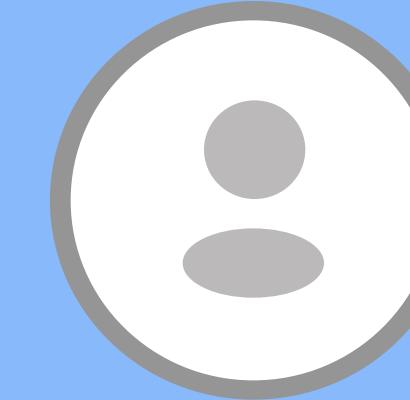
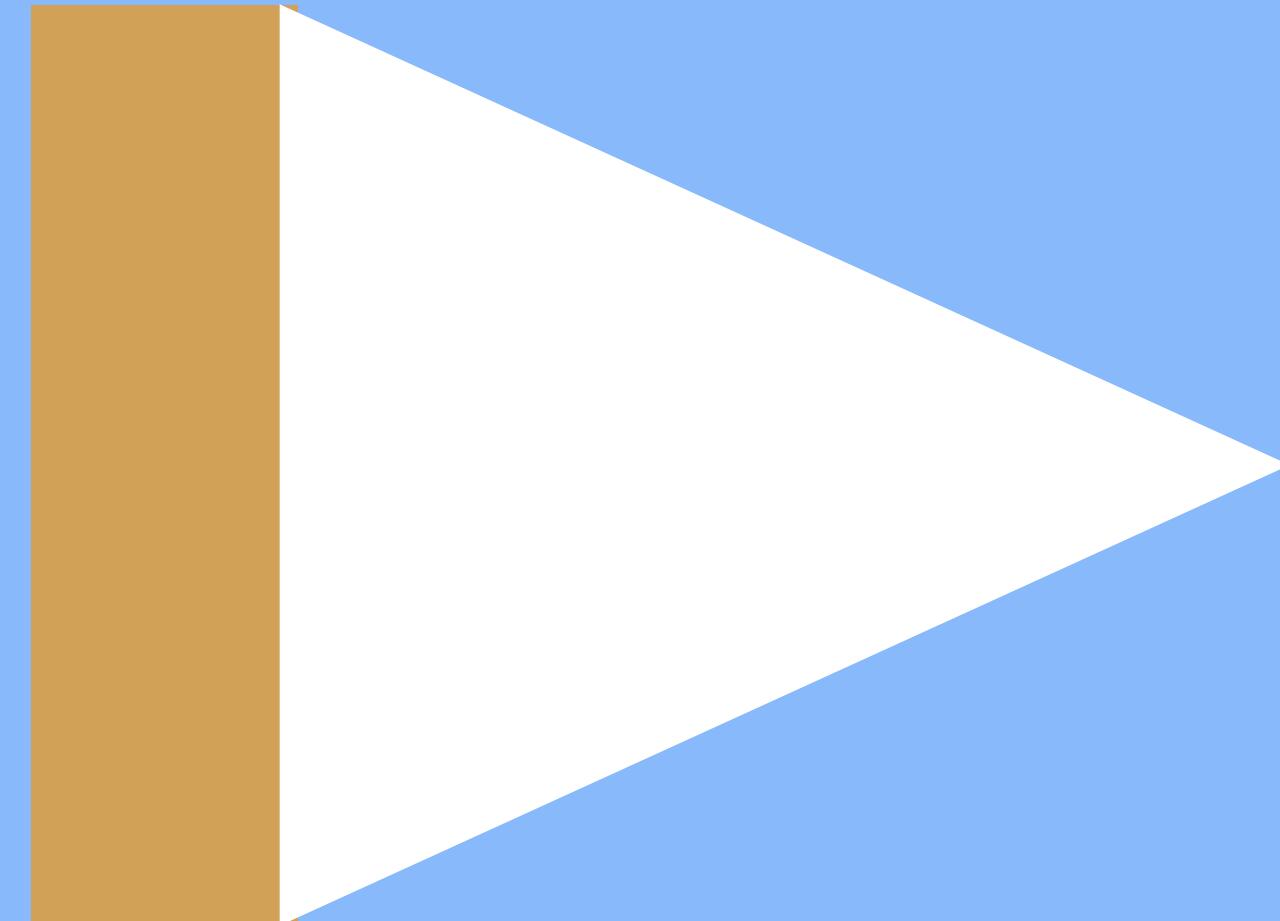
12:39 AM



Li0



Guest1



Guest2



Guest3

Hello, are you ready?

Ready

12:40 AM

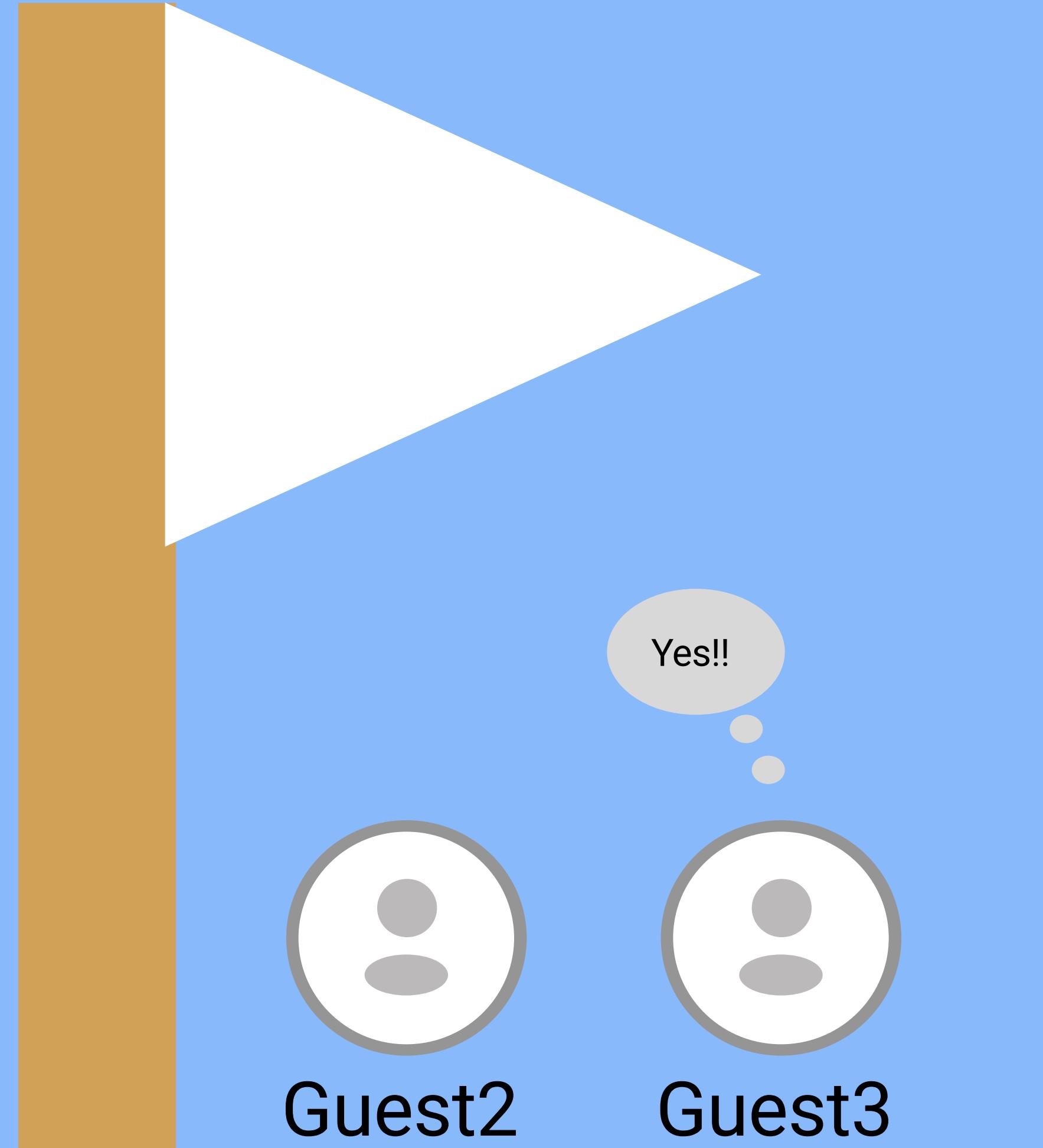
Hello, are you ready?



LiO



Guest1



Guest2



Guest3

Start Game



PLAY

Friends (0)

Host Game

Online

Max number of Players

2 v

Difficulty

Normal

Hard

The water level starts at 1

Public



Any player can join your game

New Game



PLAY

Friends (0)

Host Game

Online

Search by Room 

Secret Chamber
Player123

2/4
Normal

Password required



Treasure Hunt
Li0

3/4
Hard



Game X



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer lobortis nibh et justo auctor, nec mollis arcu rhoncus. Sed in quam a massa lacinia gravida. Praesent egestas vitae erat in.

Controls

Spacebar

/ Enter ↲

Start



Li0



Guest1



Guest2



Guest3

12:00

00:35



11:55

RIUV LOGIN



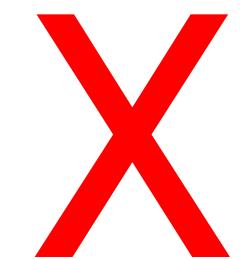
00:10



Li0



Guest1



Guest2



Guest3



RIUV LOGIN



00:05



Li0



Guest1



Guest2



Guest3

Press the
space bar!!!



The winner
is...



GaboSaurio



Li0

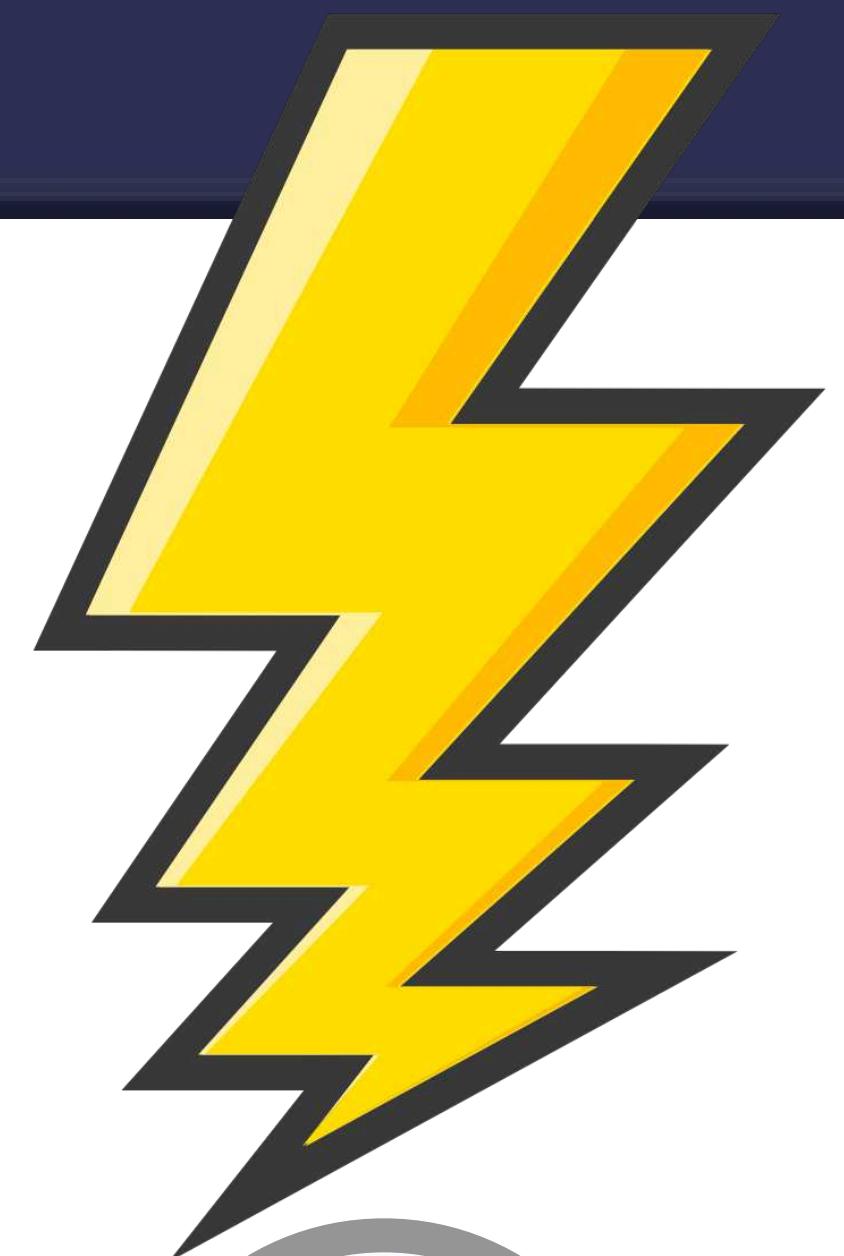


Guest1



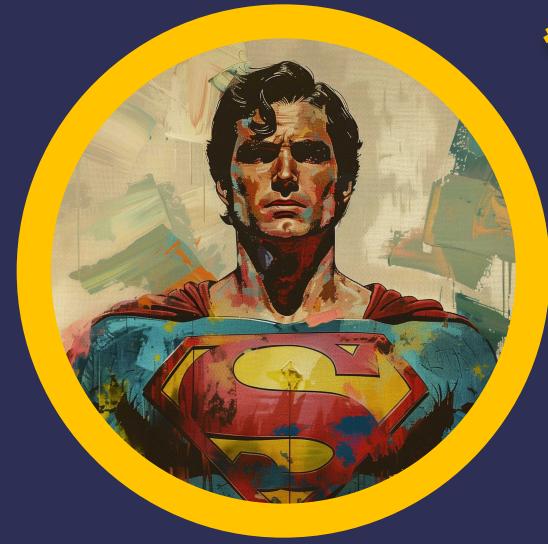
Guest2

Guest1



Guest1

3



“Hello World” {print}



while {true}



3

2



while (true){}



“Hello World” Sprint



3



```
while (true) {
```



O

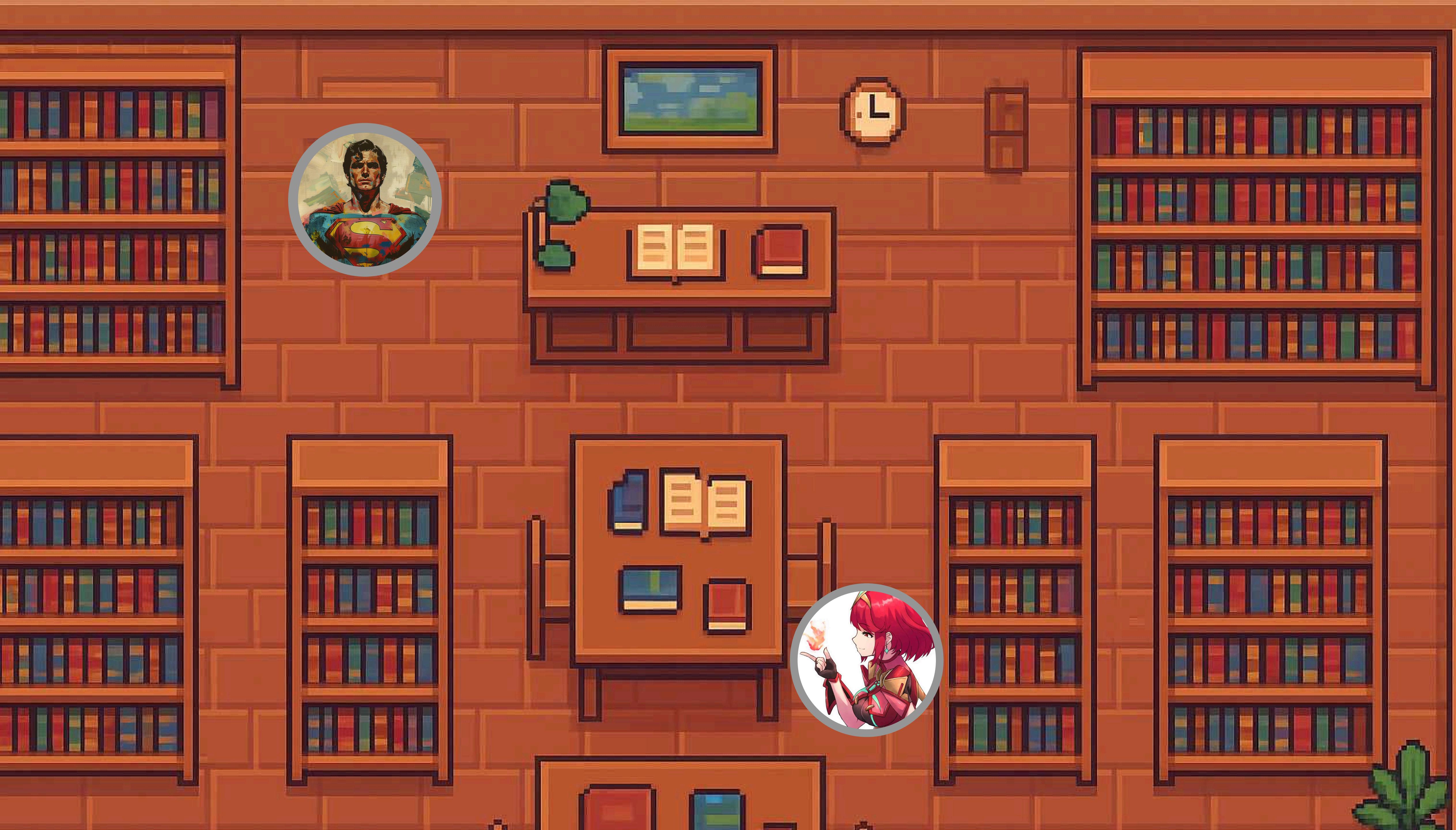


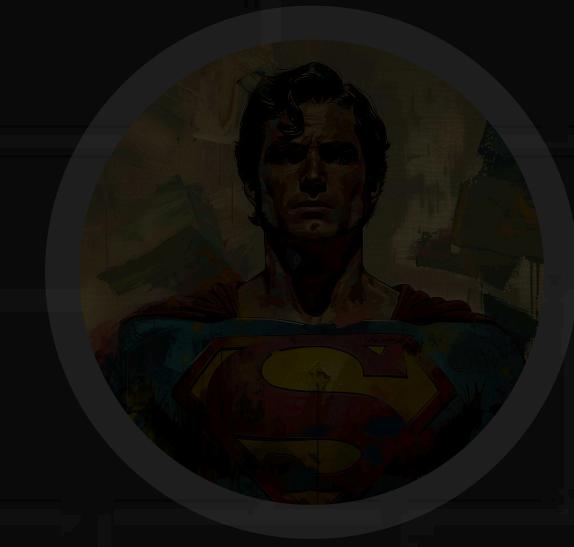
GaboSaurio



Li0

↑







The Winner
is GaboSaurio!

