

ALCANCE

En el marco del juego *La Cosa*, se va a implementar un sistema de partidas montado en un servidor para ser accesible mediante una página web. El **objetivo** es desarrollar un espacio de divertimento virtual (sobre este juego) con la modalidad *multijugador* (sin existencia de bots).

Acerca de los **requerimientos funcionales e interfaces**, la plataforma web está desarrollada únicamente para usuarios temporales (no hay administradores ni personas con rol *especial* dentro del sistema), los cuales son identificados mediante un *nickname* (o *handle*) elegidos por ellos apenas ingresan a la página (se pueden repetir nombres entre diferentes usuarios). La información de la presencia del usuario en la plataforma de juego se mantiene únicamente mientras esté activo (i.e., cuando se desconecte, el sistema ya no tiene noción de su existencia y permite usar el mismo handle a otra persona).

Motivo de ello, el sistema tampoco contará con un *perfil del usuario* ni un *ranking global* sino que su funcionalidad está abocada al desarrollo de partidas de *La Cosa*.

Respecto a esto último, existen dos tipos de partidas: públicas y privadas, las cuales son mostradas a *todos* los usuarios indistintamente de su tipo. La diferencia entre ellas radica en la existencia de una *contraseña* que deben ingresar correctamente los usuarios que quieran acceder a la partida privada (en la pública no es necesario).

Asimismo, los usuarios tienen dos opciones: unirse o crear una partida. En el caso del primero, deberán ingresar la contraseña en caso de ser necesario como fue mencionado antes (si es pública, entran directamente). Y, en el caso de la creación, va a ser el *host* de la partida pudiendo acceder a su configuración *antes del inicio de esta* (parámetros tales como nombre de la sala, contraseña, o mínimo y máximo de jugadores siempre respetando que para jugar se necesitan entre 4 y 12 personas). Sin embargo, el *host* no está habilitado a *kickear* o hechar a alguien de la sala que se haya unido. Además, se coloca la *restricción* de que un usuario *no puede estar en varias partidas en simultáneo* por más que no estén iniciadas, i.e., a lo sumo está en una sala (sea de partida iniciada o de espera).

Cuando un usuario crea la partida, o accede a ella, es redirigido al *lobby* correspondiente donde se esperará a que se cumplan los requisitos de cantidad de jugadores. Durante este período, los usuarios están habilitados para unirse y abandonar la sala de espera (en el caso en particular en que el *host* sea el que abandone, se saca a todos los usuarios de la sala y esta es eliminada). Una vez que los requisitos sean cumplidos, el *host* tendrá la opción de *dar inicio* al juego.

Además, nuestro sistema contará con un *chat* (escrito) entre los jugadores de una misma partida, durante la existencia de esta (etapas de espera y juego). En este chat se les permitirá conversar entre ellos independientemente del turno y no habrá censura ni filtro de comentarios. La entidad del chat existe únicamente bajo el alcance de una partida, no va a haber chat privado entre usuarios ni tampoco global del sistema.

Ya en el juego en particular, el sistema proveerá *toda* la jugabilidad de *La Cosa* en base a sus reglas convencionales, las cuales pueden encontrarse [aquí](#), añadiendo que el jugador inicial es elegido de forma totalmente aleatoria por el sistema. De aquí en adelante, hasta que se termine la partida, los jugadores *no podrán abandonar ni desconectarse*.

Luego de finalizado el juego, en base a las reglas mencionadas, se muestra quiénes ganaron y se elimina la partida (sacando a los usuarios y redirigiéndolos a la página principal).

En base a los **requerimientos físicos**, tal y como se mencionó al principio, el sistema va a ser montado en un servidor web externo al cliente y los usuarios accederán a la plataforma mediante la utilización de navegadores web (browsers) con conexión a internet.

Y, como último punto, respecto al **desarrollo** de este sistema, se dividirá en tres etapas de desarrollo principales donde cada una culminará con la muestra de una *demo* (versión parcial del software final) a los clientes, con el objetivo de probar la plataforma, la jugabilidad, reforzar los

requerimientos, validar la implementación realizada y planear para la siguiente etapa. Estas demos serán realizadas en las fechas 03/10, 24/10 y 14/11 del presente año y se culminará con el despliegue del juego en la nube.