Proyecto Final

“Minority” (Juego en Android)

# Contenido del juego:

Es un juego basado en “El dilema del prisionero”, y es de “Azar/confianza grupal”. Consiste en una aplicación donde podés registrarte o hacer login, para entrar a 6 salas de 50 jugadores máximo y 3 mínimo. Cada sala arranca 1 minuto más tarde que la anterior, y tiene una durabilidad máxima de 4’15’’. Para entrar a la sala, se requiere una moneda del monto de cada jugador. Este al registrarse por primera vez obtiene 20 monedas, y cada día se le suman 10. Al entrar a la sala, hay 2 minutos para reclutar a más usuarios, y una vez pasados esos dos minutos, empieza el juego. Al comenzar, el usuario vera en su pantalla la sala en la que esta, la cantidad de jugadores que están jugando, la cantidad de monedas que tiene el monto a ganar, un timer, el número de ronda, y en el centro se hará una pregunta de preferencia, lo cual hace que este juego no sea una Trivia. La pregunta tendrá 2 opciones, y el usuario tendrá que elegir alguna de esas en los 30 seg.

# ¿Quiénes pasan de ronda?

LA MINORIA. Es decir, que si de los 50 jugadores presentes en la ronda 1, 26 votaron una opción y 24 votaron la otra, los que pasan a la siguiente ronda son los 24. Los votos que se cuentan son los de los jugadores que no votaron en blanco.

# ¿Por qué Minority es un juego de confianza?

Esto es así ya que el usuario puede visualizar una tentativa de voto de los demás usuarios basada en la opción que tienen marcada en el momento, al igual que la opción que tiene marcada el usuario será parte de una tentativa de voto que se mostrará a otros jugadores. El voto al igual que la tentativa pueden cambiar en el tiempo de pregunta, con lo cual, utilizando la confianza de dichas tentativas, los jugadores establecen sus estrategias para ser parte de la minoría.

# Rondas Máximas

Son 4 rondas como máximo:

1. 50-🡪 26- **24**
2. 24 🡪 13-**11**
3. 11 🡪 6 – **5**
4. 5 🡪 3 - **2 Ganadores**

2 - **1 Ganador**

En el caso de que en la primera ronda la votación salga 50%- 50%, se les devuelve su moneda a los usuarios. ( 1 en 100 probabilidad de que suceda).

# Relación con el Dilema del Prisionero:

El Dilema del Prisionero consiste en dos personas que son capturadas y encerradas en celdas imposibilitadas de comunicación con la otra. A cada prisionero se le ofrece el mismo trato =

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Prisionero B confiesa | Prisionero B lo niega |
| Prisionero A confiesa | Ambos son condenados a 6 años de cárcel | Prisionero A es condenado a 10 años de cárcel y Prisionero B queda libre |
| Prisionero A lo niega | Prisionero B es condenado a 10 años de cárcel y Prisionero A queda libre | Ambos son condenados a 6 años de cárcel |

Con este trato, hay 2 opciones claras. Cooperar por el bien común (ambos confiesan o lo niegan, y reducen su condena), y la traición (uno confiesa, el otro no, y ese queda libre de prisión). Estas mismas 2 opciones ocurren en el Minority.

Al arrancar el juego, hay un Monto Ganador con todas las monedas que pusieron los usuarios para entrar en la sala. Si todos los jugadores votan una opción, se les devuelve a todos su moneda, y se les otorga una moneda extra, que es lo que sería el “bien común”. Sin embargo, muchos jugadores van a preferir su propio bien al bien común, es decir, ganar 49 monedas en vez de 1. En base a estas reglas, cada usuario, o “prisionero”, decide que votar, y depende lo que vote los otros, los usuarios conseguirán el bien común, o la minoría apuntara al bien propio.

La diferencia con el Dilema original, es que con la tentativa de voto, los jugadores pueden tener una idea de lo que van a votar algunos usuarios, lo que hace que no estén totalmente incomunicados.

# Requisitos:

. App en Android de 15 activities (Hecha en Android Studio)

. Web Service (Rest API) para que se pueda jugar online (hecho en .NET): ABM usuarios, ABM preguntas, ABM categorías, Login, registración.

. Base de datos para los usuarios, preguntas, Salas de juego, Categorías, Jugadas y respuestas. (MySQL)