Por parte del profesor:

* Gestión de usuarios
* Definición de las preguntas
* Dar de baja a algún alumno
* Poder revisar las interacciones anteriores (historial)
* Definir los personajes especiales
* Definir los objetos

Por parte del juego:

* Visualización del tablero
* Lanzamiento del dado
* Control de la puntuación (puede haber diferentes sesiones, se tienes que poder grabar estas)
* Personajes especiales (cuando se utiliza uno de ellos, se hace una pregunta, y la persona que responda más rápido se lo queda. Cada jugador solo lo puedo utilizar una vez).
* Objetos repartidos aleatoriamente por el tablero (está oculto que objeto es, pero se ve que en la casilla hay un objeto).
* Fin de juego (queda por establecer como sería).