

FullStack Master - Juego de Cartas Educativo

Julian F. Latorre

6 de septiembre de 2024

1. Objetivo del juego

Ser el primer jugador en completar un “stack” fullstack implementando correctamente la lógica de negocio en todas las capas de la aplicación.

2. Componentes

- 60 cartas de Concepto
- 30 cartas de Desafío
- 4 tableros de jugador (representando las capas de una aplicación fullstack)
- Fichas de “Bug” y “Optimización”

3. Preparación

1. Baraja las cartas de Concepto y Desafío por separado.
2. Reparte 5 cartas de Concepto a cada jugador.
3. Coloca el resto de las cartas en dos pilas boca abajo en el centro de la mesa.
4. Cada jugador recibe un tablero de jugador con las siguientes secciones:
 - Frontend
 - Backend
 - Base de Datos
 - Infraestructura

4. Cómo jugar

4.1. Turno de un jugador

1. Roba una carta de Concepto.
2. Juega una carta de Concepto en tu tablero o descártala.
3. (Opcional) Enfrenta un Desafío.

4.2. Cartas de Concepto

Las cartas de Concepto representan diferentes aspectos de la lógica de negocio y se dividen en cuatro categorías que corresponden a las secciones del tablero. Cada carta tiene:

- Un concepto (por ejemplo, “Estado Management”, “Microservicios”, “Inyección de Dependencias”)
- Una breve descripción
- Un valor de puntos (1-3)

4.3. Cartas de Desafío

Las cartas de Desafío presentan escenarios relacionados con la implementación de lógica de negocio. Al enfrentar un desafío, el jugador debe explicar cómo abordaría la situación utilizando los conceptos que tiene en su tablero. Los demás jugadores votan si la solución es válida. Si es aceptada, el jugador gana puntos extra y puede robar una carta de Optimización. Si no, recibe una ficha de “Bug”.

4.4. Completar el Stack

Para ganar, un jugador debe tener al menos:

- 3 cartas en la sección Frontend
- 3 cartas en la sección Backend
- 2 cartas en la sección Base de Datos
- 2 cartas en la sección Infraestructura

Además, el jugador debe superar un Desafío final que integre conceptos de todas las capas.

5. Fin del juego

El primer jugador en completar su stack y superar el Desafío final gana el juego y se convierte en el “FullStack Logic Master”.

6. Variantes

- **Modo Cooperativo:** Los jugadores trabajan juntos para completar un proyecto fullstack, enfrentando desafíos en equipo.
- **Modo Experto:** Se añaden cartas de “Tendencias Emergentes” que requieren explicaciones más detalladas y otorgan más puntos.

7. Ejemplos de Cartas

7.1. Carta de Concepto

Título: Estado Management

Categoría: Frontend

Descripción: Gestiona el estado de la aplicación de manera centralizada y predecible.

Valor: 2 puntos

7.2. Carta de Desafío

Desafío: Implementa un sistema de carrito de compras que mantenga su estado incluso si el usuario cierra el navegador.

Pista: Considera el uso de almacenamiento local y sincronización con el backend.

Este juego no solo ayudará a los participantes a comprender mejor los conceptos de lógica de negocio en desarrollo fullstack, sino que también fomentará el pensamiento crítico y la resolución de problemas en situaciones realistas de desarrollo de software.