

C Guía Academia de Dominó

I. Ingreso

Para que un usuario pueda entrar a la Academia de dominó, deberá tener una suscripción activa con Amigos por el Dominó.

Para entrar a la Academia deberá capturar el correo electrónico y la contraseña con la que se registró en Amigos por el Dominó.

Si el usuario captura mal 5 veces consecutivas su contraseña, el sistema procederá a bloquearlo y deberá solicitar a un administrador el desbloqueo de su cuenta o bien solicitar una nueva contraseña desde la plataforma para que le sea enviada a su correo electrónico.

Si los datos del usuario son válidos, se le otorgará un elemento de autenticación y será transferido a la pantalla de inicio.

II. Pantalla de inicio

Se le presentará un Menú con las siguientes opciones al usuario:

1. Portal de repetición y simulación. Sitio donde puede ver la repetición de las manos jugadas de los juegos en línea y el sitio donde puede simular jugadas con las manos de los juegos en línea modificando el desarrollo de los juegos.
2. Lecciones. Base del conocimiento desarrollada por Amigos por el Dominó.
3. Aportaciones. Repositorio de las publicaciones provistas por los usuarios de la plataforma.
4. Foros. Chat previamente organizado donde los usuarios compartirán ideas acerca del dominó.

III. Portal de repetición y simulación

A. Lista de manos

Se presentará la lista de todas las manos grabadas de Dominó en Línea. Las manos estarán ordenadas por fecha y hora, nombre de la partida, número de mano. Por cada partida mostrará lo siguiente:

1. Fecha y hora de inicio.
2. Meta del juego. 100,200 o juegos ganados.
3. Nombre de la mesa
4. Mano de la partida
5. Ubicación de los jugadores (1,2,3,4)
6. Valor de las fichas (15 al 69)
7. Mulas de los jugadores (0,1,2,3,4,5,6,7)

8. Del mismo palo de los jugadores (2,3,4,5,6,7)
9. Fallas de los jugadores (0,1,2,3)
10. Resultado de la mano
11. Diferencia a favor de los ganadores

La ubicación se determina así: 1 al salidor; 2 el jugador a la derecha del salidor; 3 el jugador a la derecha del jugador dos; y 4 al jugador a la derecha del jugador tres.

Los jugadores podrán seleccionar por filtros las diferentes variables. En caso de seleccionar en alguna de las partidas en que el jugador jugó entonces se muestran los nombres del resto de jugadores. En caso contrario aparecerán jugadores con los nombres uno, dos, tres o cuatro.

Una vez que el usuario ha encontrado la mano que quiere repetir, bastará con dar clic en el botón “Ver” que se encuentre en la fila de la partida deseada y el sistema mostrará la siguiente información:

Una vez que el usuario elija la mano que quiere repetir, el sistema comenzará la ejecución de la repetición.

B. Repetición

El sistema ubicará el nombre o la ubicación de cada jugador en la posición que participó en la mano y delante de él mostrará las fichas que tenía en la mano.

Cada jugador tendrá un color de fichas diferente para poder identificar la ficha que cada uno de ellos fue tirando. Los colores serán los siguientes: Negro, Verde, Rojo y Azul.

En la orilla superior izquierda existirá un botón “Avanzar” que al oprimirlo reflejará la siguiente jugada que se realizó según la grabación del juego. Las fichas se irán colocando sobre la mesa tal y como se fueron jugando originalmente.

En caso de que haya un pase, el sistema animará las fichas con un movimiento sutil pero perceptible para señalar esta situación.

Junto al botón “Avanzar” estará el botón “Terminar” que limpiará de información esta zona de la pantalla y le permitirá al usuario elegir otra mano para realizar la repetición.

Cuando una mano finalice, le será mostrada una notificación al usuario para darle a saber que puede iniciar de nuevo la mano o bien terminarla para elegir otra de la misma partida. Si elige iniciar de nuevo la mano, el sistema volverá a colocar las fichas como en un inicio y comenzará de nuevo la repetición. Si elige terminar la mano, el sistema limpiará la información de esta zona de la pantalla y le permitirá al usuario elegir otra mano para realizar la repetición.

1. Panel de análisis

Esta zona de la pantalla se ubicará a los lados de la mesa de repetición y ayudará al jugador a realizar un estudio de las fichas y otros rubros que le ayudarán a mejorar su nivel de juego.

a) General

En la parte alta del panel se mostrarán las 28 fichas ordenadas de menor a mayor y colocadas de forma vertical. Arriba de esta fila de fichas se colocará la suma de tantos de las fichas tiradas y la suma de tantos de las fichas faltantes.

Conforme se va avanzando en la repetición, las fichas tiradas irán desapareciendo de la lista anterior y las sumas de tantos de las fichas tiradas y de las fichas no tiradas se irá actualizando de forma automática.

b) Por jugador

En este panel se colocarán los nombres o la ubicación de los jugadores, al lado de cada uno se colocarán las 7 fichas en el mismo lugar donde se ubicaron en el juego y la suma del valor de las fichas no tiradas y faltantes de cada uno. Cada vez que un jugador tire una ficha, ésta desaparece de su lista de fichas y la suma de tantos de las fichas no tiradas también es actualizada.

c) No poseídas

Cuando el jugador pase, el sistema deberá mostrar en este sitio las fichas que el jugador no posee y que tampoco han sido jugadas. Conforme vayan siendo jugadas por los demás jugadores, deberán ir desapareciendo de esta lista.

A la derecha de la lista de fichas no poseídas deberá mostrarse la suma del valor de las fichas que el jugador no posee.

2. Chat

Debajo del panel de análisis habrá un chat donde podrán participar los jugadores que formaron parte de la partida, esto con el fin de que analicen juntos la información y el desarrollo del juego.

C. Simulación

La simulación se iniciará en el momento en que el jugador seleccione una ficha y manualmente la presione. Se deshabilitará el botón “Avanzar” y mostrará un nuevo botón con el texto “Deshacer”. A partir de iniciar la simulación todos los movimientos de las fichas son manuales, uno a uno, apretando la ficha deseada. Se puede iniciar la simulación desde la primera ficha a tirar.

Una vez iniciada la simulación, con el botón “Deshacer” el jugador podrá regresar la ficha y escoger otra. Siempre siguiendo el orden de turnos.

El jugador continuará con la misma operación de simulación hasta terminar la mano.

1. Panel de análisis y Chat

El Panel de análisis y Chat funcionarán de la misma manera que para la Repetición.

IV. Lecciones

Se presentan las siguientes categorías:

1. Inicial
2. Medio
3. Avanzado

Una vez que el jugador seleccione una de las categorías, la plataforma le mostrará una lista con los artículos que se han registrado en dicha categoría ordenados del más reciente al más antiguo.

Por cada artículo de la lista se mostrará la siguiente información:

1. Título.
2. Introducción.
3. Fecha de publicación.

Una vez que el jugador seleccione con el botón “Ver” algún artículo en específico, el sistema le mostrará en una nueva ventana el contenido de dicho artículo el cual consta de:

1. Título.
2. Introducción.
3. Fecha de publicación.
4. Contenido. Contenido con texto e imágenes.
5. Lista de archivos adjuntos. Lista de ligas que le permitirán al usuario descargar los diferentes archivos que Amigos por el Dominó adjuntó como parte del artículo.

El sistema llevará una contabilización de las veces que los jugadores han visto cada artículo.

Al final del artículo se mostrará un botón “Cerrar” que al presionarlo cerrará la ventana actual y devolverá al usuario a la lista de artículos que estaba viendo previo a la visita del artículo.

V. Foros

El administrador de Amigos por el Dominó publicará las fechas y los horarios en que el foro estará disponible para su acceso. Para registrar un foro será necesario que capture la siguiente información:

1. Fecha.
2. Hora de inicio.
3. Duración en minutos.
4. Cantidad máxima de participantes.
5. Tema.

El jugador verá en esta pantalla la lista de foros programados por el administrador y podrá solicitar acceso al que él quiera ingresar. El administrador deberá confirmar la participación del jugador para que éste pueda ingresar al foro cuando llegue la fecha y hora programadas.

Cuando se ha llegado a la cantidad máxima de participantes, el administrador no podrá continuar confirmando la participación de más usuarios debido a que ya se llegó al límite configurado.

El jugador cuya participación fue confirmada por el administrador, podrá ingresar al foro en la fecha y hora programadas para participar en el chat donde se abordará el tema programado y finalizará después del tiempo estipulado.

VI. Aportaciones

En este espacio el jugador encontrará todas las publicaciones y contenidos que han sido aportados por los usuarios de la plataforma y no por el administrador de ella.

Las publicaciones aparecerán ordenadas de la más reciente a la más antigua y mostrando la siguiente información por cada una de ellas:

1. Jugador.
2. Fecha de publicación.
3. Título.

Cuando un jugador elija una de las publicaciones, el sistema mostrará el contenido de la misma en una nueva ventana.

Para enviar una nueva aportación a la plataforma, el usuario elegirá la opción “Enviar aportación” y el sistema le mostrará en una nueva ventana un par de cajas de texto, una para capturar el título de su aportación y otra para capturar el contenido textual.

Una aportación será visible en la plataforma hasta que el administrador de Amigos por el Dominó la apruebe.