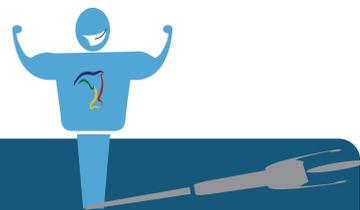


¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.
 Ese apoyo que siempre quiso tener...

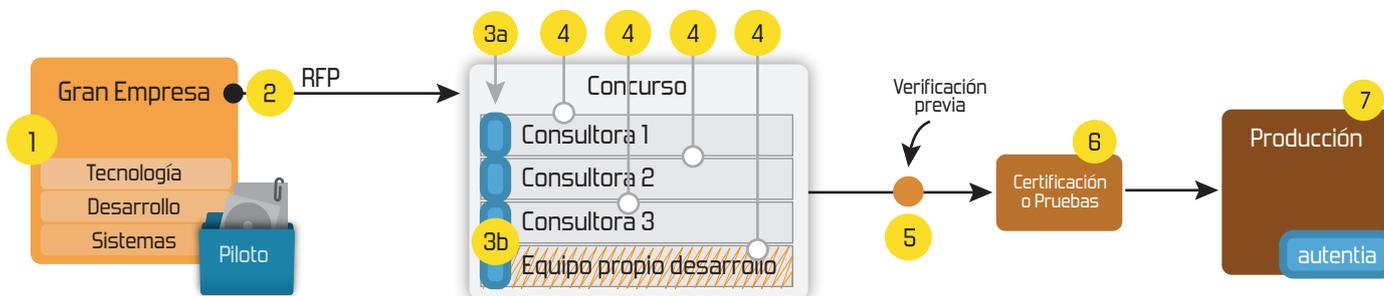
1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,
 HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)
 Gestor de contenidos (Alfresco)
 Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)
 Gestor documental (Alfresco)
 Inversión de control (Spring)

Control de autenticación y
 acceso (Spring Security)
 UDDI
 Web Services
 Rest Services
 Social SSO
 SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis
 Motor de búsqueda empresarial (Solr)
 ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.
 Metodologías ágiles
 Patrones de diseño
 TDD

BPM (jBPM o Bonita)
 Generación de informes (JasperReport)
 ESB (Open ESB)

AdictosAlTrabajo

Final de Terrakas
¡¡No te lo pierdas!!

terrakas.com



autentia
Soporte a desarrollo informático

Hosting patrocinado por
enredados

Entra en Adictos a través de



E-mail

Contraseña

Entrar

[Deseo registrarme](#)
[Olvidé mi contraseña](#)



[Inicio](#) [Quiénes somos](#) [Formación](#) [Comparador de salarios](#) [Nuestros libros](#) [Más](#)

» Estás en: [Inicio](#) [Tutoriales](#) [Cómo se juega al BUG!](#)



Cristina Fernández Alvaríño

Licenciada en Arquitectura Superior en la ETSAV (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia) de la UPV.

Máster de Diseño Gráfico y Web en ESDIP (Madrid).

Máster de Modelado y animación 3D con Maya en CICE (Madrid).

Puedes encontrarme en [Autentia](#): Ofrecemos servicios de soporte a desarrollo, factoría y formación

Somos expertos en Java/JEE

[Ver todos los tutoriales del autor](#)

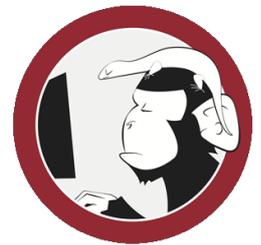
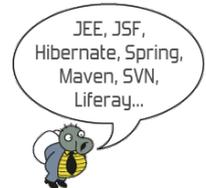


Fecha de publicación del tutorial: 2009-02-26

Tutorial visitado 13 veces [Descargar en PDF](#)

Cómo se juega al BUG!

Catálogo de servicios Autentia



Síguenos a través de:



Últimas Noticias

» **QUEDADA INAGURAL DEL CLUB KITESURF CENTRO,** pantano de Alarcón.

» **Buscamos programador iOS** (20 Sep 2013)

» **IX Autentia Cycling Day** (POSPUESTO)

» **10º Aniversario de Autentia** (actualizado)

» **Técnicas de división de historias de usuario**

[Histórico de noticias](#)

Últimos Tutoriales

» **Omnifaces: una librería de utilidades para JSF2**

» **Grunt, el TaskRunner de Javascript**

» **SOA y los tipos de servicios**

» **Comentando User Stories Applied for Agile Software Development de Mike Cohn**

» **JUnit test runners**

Últimos Tutoriales del



En conmemoración del 10º aniversario de Autentia, creamos un juego divertido, basado en uno que ya existe (el BANG!) y lo adaptamos al mundo informático.

Los personajes de dicho juego son nuestros compañeros de Autentia, cada uno con su propio "poder" y "personalidad" xD. Después adaptamos las cartas en consonancia a lo que vivimos día a día en la oficina, y aunque las 3 chicas que pertenecemos al equipo no trabajamos de informáticas, nos hemos encontrado un buen hueco en la baraja ;-)

El juego se regaló a cada empleado el día que celebramos el aniversario y allí mismo ya jugamos alguna partida. ¿Quién ganó? Ahhh, eso es secreto de sumario xD.

Autor

- » [Dónde contratar mi tienda Online.](#)
- » [Diseño básico para NO diseñadores.](#)
- » [Descubriendo Responsive Web Design](#)
- » [Webs que ofrecen plantillas CSS gratuitas](#)
- » [Creación de presentaciones con PowToon](#)

Últimas ofertas de empleo

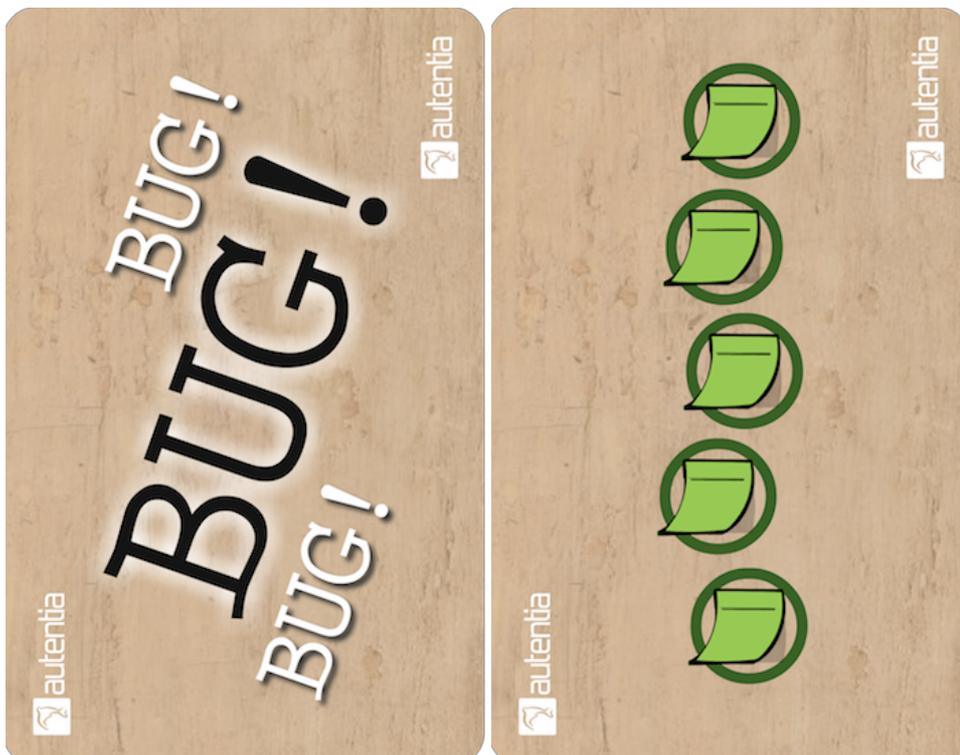
- 2011-09-08
[Comercial - Ventas - MADRID.](#)
- 2011-09-03
[Comercial - Ventas - VALENCIA.](#)
- 2011-08-19
[Comercial - Compras - ALICANTE.](#)
- 2011-07-12
[Otras Sin catalogar - MADRID.](#)
- 2011-07-06
[Otras Sin catalogar - LUGO.](#)



Aquí os hago una pequeña presentación visual de las cartas pero en el video os lo explico todo ;-) Y más abajo os dejo las instrucciones por escrito por si os las necesitáis estudiar xD

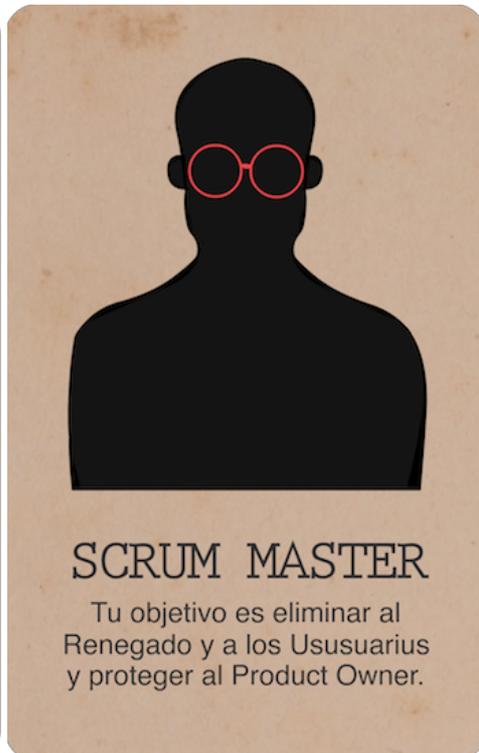
Tipos de cartas:

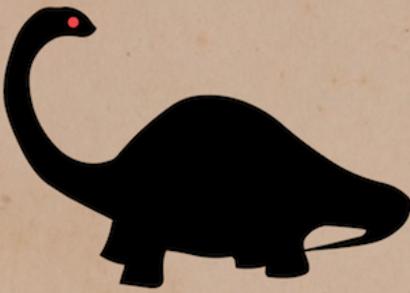
DORSO DE LAS CARTAS DE JUEGO, PERSONAJES Y ROLES:





CARTAS DE ROLES:





USUSUARIUS

Tu objetivo es eliminar al Product Owner y a los Scrum Masters.



EMPLEADO RENEGADO

Tu objetivo es eliminar a todos los jugadores y dejar para el último al Product Owner.

EJEMPLO DE CARTAS DE PERSONAJE:

HARLEY DANISON



El ruido de su motor neutraliza los *SISTEMAS HORIZONTALES* y no le hacen efecto.

ALESSANDRO



Amante de los secretos mejor guardados, obtiene las cartas de la mano del jugador eliminado.

CARTAS DE JUEGO: Negras, Azules y Rojas.



VIDEO-TUTORIAL

Aquí tenéis el videotutorial para que aprendáis a jugar ;-). Si tenéis cualquier duda, podéis escribirme y preguntarme ;-). Que lo paséis bien!!!

Espero que os guste ;-).

INSTRUCCIONES

Un juego para 4-7 jugadores de 8 años o más.

BUG! es el juego que todo informático friki quiere tener!! xD Es un juego de rol donde el objetivo de los "buenos" es construir un software sin bugs y donde los enemigos querrán enfrentarse al Product Owner y a los Scrum Master enviándoles todos los bugs posibles para evitar que consigan su objetivo.

¿Podrás evitar romper la Build?, ¿tus test tienen el 80% de cobertura?, ¿perderás un turno rellenando la Bitácora? ¿o eres un crack en tecnología Android e iOS y esquivas los BUG! como churros?

Empieza a jugar ya y averigua si eres un buen Product Owner o realmente eres un Usuarius, ten cuidado que si tu jefe está cerca y se da cuenta igual te conviertes en el Empleado Renegado. xD

1. Contenido
2. Objetivo del juego
3. Preparación
4. El JUEGO
5. Fin del juego
6. Las cartas

CONTENIDO

- 152 cartas de tres tipos diferentes (diferenciadas por su dorso):

- 7 cartas de "rol":
 - - 1 Product Owner
 - - 2 Scrum Master
 - - 3 Usuarius
 - - 1 Empleado Renegado
- 21 cartas de personaje, con historias (vidas) en el dorso,
- 124 cartas de juego.



OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador tiene su propio objetivo:

Product Owner: debe acabar con todos los Usuarius y con el Empleado Renegado, para que funcione correctamente el software.

Usuarius: quieren eliminar al Product Owner, pero no tendrán escrúpulos para eliminarse entre ellos y conseguir así una recompensa.

Scrum Master: ayudan y protegen al Product Owner, además de compartir el mismo objetivo, ¡cueste lo que cueste!.

Empleado Renegado: quiere convertirse en el nuevo Product Owner; su objetivo es ser el último personaje con vida en el juego, para lo que tendrá que dejar al Product Owner para el final.

PREPARACIÓN

Se cogen tantas cartas de rol como jugadores haya, divididas de la siguiente forma:

4 jugadores: 1 Product Owner, 1 Empleado Renegado, 2 Usuarios.
 5 jugadores: 1 Product Owner, 1 Empleado Renegado, 2 Usuarios, 1 Scrum Master.
 6 jugadores: 1 Product Owner, 1 Empleado Renegado, 3 Usuarios, 1 Scrum Master.
 7 jugadores: 1 Product Owner, 1 Empleado Renegado, 3 Usuarios, 2 Scrum Master.

Se barajan las cartas y se entrega una, boca abajo, a cada jugador.

El Product Owner coloca su carta boca arriba, revelando su identidad, el resto de jugadores comprueban su rol, pero lo mantienen en secreto.

Se barajan las 21 cartas de personajes y se entrega una, boca arriba, a cada jugador. Cada jugador anuncia el nombre de su personaje y lee su habilidad. Cada jugador coge otra carta de personaje de las que han sobrado y la coloca boca abajo mostrando las historias (que son las vidas) del dorso, cubriéndola parcialmente con su carta de personaje para mostrar exactamente tantas historias como haya marcadas en la carta de personaje. Durante el juego, las historias serán cubiertas progresivamente, indicando que el personaje ha sido herido.



El Product Owner dispone de una historia adicional. Si su personaje muestra tres historias, se considera a todos los efectos que tiene cuatro; si tiene cuatro historias, el Product Owner dispondrá de cinco.

Se barajan las 124 cartas de juego y se entregan a cada jugador tantas cartas, boca abajo, como historias haya representadas en su carta de personaje. El resto de cartas de juego se colocan boca abajo en el centro de la mesa formando un mazo de robo, dejando espacio para un mazo de descarte.

EL JUEGO

El juego se desarrolla por turnos, en sentido horario. El Product Owner comienza. El turno de cada jugador se divide en tres fases:

- 1. Robar dos cartas;
- 2. Jugar cartas;
- 3. Descartar las cartas que sobren.

1. Robar dos cartas:

El jugador en posesión del turno roba las dos cartas superiores del mazo de robo. Tan pronto como se acabe el mazo de robo, se barajan las cartas del mazo de descarte para crear un nuevo mazo de juego.

2. Jugar cartas:

El jugador puede jugar cartas a su favor o para atacar a los demás jugadores, intentando eliminarlos. No está obligado a jugar cartas durante esta fase. Se puede jugar cualquier número de cartas, pero hay dos limitaciones:

- sólo puede ser jugada una carta BUG! por turno;
- ningún jugador puede tener dos cartas idénticas boca arriba frente a él.

Las cartas pueden ser jugadas sólo durante el turno del jugador (con excepción de Súper Test, Test y Reiniciar).

Normalmente, cada carta provoca un efecto inmediato cuando es jugada y, a continuación, se descarta. Sin embargo, las cartas con el borde rojo, tienen efectos prolongados y se colocan en la mesa boca arriba frente al jugador.

El efecto de estas cartas (cartas "en juego") dura hasta que son descartadas o retiradas por algún motivo (por ejemplo,

tras jugar un Virus) o cuando ocurre un suceso especial (como por ejemplo, en caso de Gemácora o Build).

3. Descartar las cartas que sobren:

Una vez acabada la segunda fase (el jugador no quiere o no puede jugar más cartas), se descartan de la mano todas las cartas que superen el límite de cartas en mano. Recuerda que el límite de cartas en mano al final del turno de un jugador es igual al número de historias que en ese momento muestre la carta colocada bajo su carta de personaje. A continuación, pasa el turno al siguiente jugador en sentido horario.

Eliminar a un personaje:

Cuando un personaje pierde su último punto de vida queda eliminado del juego, excepto si juega, de forma inmediata, un Test.

Cuando un jugador es eliminado del juego, éste muestra su carta de rol y descarta todas las cartas que tenga en su mano y en juego.

Castigos y Recompensas:

- - Si el Product Owner elimina a un Scrum Master, el Product Owner debe descartar todas las cartas que tenga en su mano y en juego.
- - Cualquier jugador que elimine a un Usuarius (¡incluso si el jugador es también otro Usuarius!) obtiene una recompensa de 3 cartas del mazo.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando se produce una de las siguientes situaciones:

- a) El Product Owner es eliminado. Si el Empleado Renegado es el único que sigue con vida, es el ganador. En cualquier otro caso, los Usuarius ganan.
- b) Todos los Usuarius y el Empleado Renegado son eliminados. El Product Owner y sus Scrum Master ganan.

Nueva partida:

Si se juegan varias partidas seguidas, los jugadores que permanezcan "vivos" al final de la partida pueden conservar su personaje (¡pero no sus cartas de la mano o en juego!) para la siguiente partida; los jugadores que hayan sido eliminados deben coger de forma aleatoria un nuevo personaje.

Si se quiere dar la oportunidad a todos los jugadores de jugar con el Product Owner, se puede decidir, antes de empezar el juego, ir pasando este rol entre los jugadores tras cada partida, asignando el resto de roles de forma aleatoria.

¡Ahora que ya estás familiarizado con las reglas, vamos a ver las cartas de BUG! en detalle!

LAS CARTAS

Distancia entre jugadores:

La distancia entre dos jugadores es el menor número de posiciones que les separan, contando en sentido horario o en sentido contrario. La distancia es muy importante, porque normalmente un jugador sólo puede alcanzar objetivos (jugadores o cartas) que se encuentren a una distancia de 1.

Cuando un personaje cae eliminado, no vuelve a ser contado para calcular distancias: es decir, algunos jugadores estarán "más cerca" cuando otro jugador sea eliminado.

Existe una carta que puede alterar la distancia entre los jugadores:

W.C: la distancia entre los demás jugadores y el que disponga de una carta W.C en juego aumenta en 1. Sin embargo, él sigue viendo a los demás jugadores a la distancia normal.

Armas:

Al inicio de la partida, un jugador sólo puede alcanzar objetivos situados a una distancia de 1, es decir, sólo a los jugadores sentados a su derecha e izquierda.

Para conseguir alcanzar objetivos a una distancia mayor que 1, es necesario tener una carta de "arma" en juego.

Estas cartas pueden ser reconocidas por su borde rojo y el número en el punto de mira (ver imagen) que representa la mayor distancia alcanzable. No se puede tener más de un arma en juego a la vez: si se quiere jugar una nueva carta de arma cuando ya se dispone de una, se debe descartar la primera.



BUG! y Test! (¡Fallado!)

Las cartas BUG! son el principal método para reducir los puntos de vida de los jugadores. Si se pone en juego una carta BUG! para alcanzar y herir a uno de los jugadores, se debe comprobar:

- la distancia a la que se encuentra ese jugador; y
- si el arma del jugador es capaz de cubrir esa distancia.

Un jugador atacado por un BUG! puede jugar inmediatamente un Test (¡incluso aunque no sea su turno!) para esquivar el bug. Si no lo hace, pierde un punto de vida (deberá indicarlo cubriendo una de sus historias con la carta de personaje). Si no le quedan más historias, es decir, si pierde su último punto de vida, quedará eliminado del juego excepto si juega de forma inmediata un Super Test.

La carta BUG! se descarta, incluso si se esquiva.

Nota: ¡los jugadores sólo pueden esquivar disparos dirigidos a ellos! Super Test, esta carta permite al jugador recuperar un punto de vida - moviendo la carta de tal forma que se muestre una historia más-. ¡En ningún caso se podrán superar los puntos de vida iniciales! El Super Test no puede ser utilizado para ayudar a otros jugadores.

El Super Test puede ser jugado de dos formas:

- de la forma habitual, durante el propio turno;
- fuera de turno, pero sólo en el caso de haber recibido un disparo que sea letal (es decir, un disparo que suponga perder el último punto de vida), no en caso de un simple impacto.



Cartas especiales:

Build: el jugador que pone en juego esta carta coloca la Build frente a él, boca arriba: la Build permanecerá allí durante todo el turno. Cuando el jugador empiece su siguiente turno (tendrá ya la Build en juego), antes de la primera fase ("robar dos cartas") debe robar una carta: si es una carta de borde rojo rompe la Build y el jugador pierde inmediatamente 2 puntos de vida. Si esto no sucede, la Build pasa al jugador de su izquierda quien deberá hacer lo mismo en su turno. Los jugadores continúan pasando la Build hasta que ésta se rompe (con el efecto explicado antes) o es robada o descartada por un Pirata.

Si un jugador tiene la Build y la Gemácora, verifica la Build primero. Si un jugador resulta herido (¡o eliminado!) por la Build, el daño no se considera causado por otro jugador.

Validación: el jugador que pone en juego esta carta reta en duelo a cualquier otro jugador situado a cualquier distancia (¡fijando sus ojos en él!). El jugador retado puede descartar una carta de BUG! (¡incluso aunque no sea su turno!). Si lo hace, el jugador que ha jugado la carta de Validación puede descartar una carta de BUG! y así sucesivamente: el primer jugador que no pueda descartar una carta de BUG! pierde un punto de vida y el duelo finaliza. No se pueden jugar

ninguna carta de vida extra, y la Validación no se considera una carta de BUG!

BBDD: cuando se juega esta carta, se descubren tantas cartas del mazo como jugadores continúen en juego. Empezando por el jugador que ha jugado la carta y siguiendo en sentido horario, cada jugador elige una de esas cartas y la coloca en su mano.

Sistemas Horizontales: cada jugador, a excepción del que ha jugado la carta, puede descartar una carta de BUG! o perder un punto de vida. Ni Test, ni Super Test tienen efecto en este caso.

Gemácora: esta carta se juega colocándose frente a cualquier jugador, quien pasará en ese momento a estar un turno sin jugar por rellenar la bitácora. Un jugador que se encuentre en la prisión debe robar una carta antes del inicio de su turno: si roba una carta de borde negro, logra escapar de rellenar la bitácora descartando la carta de Gemácora y continúa su turno de forma habitual. Si no lo logra, descarta la carta pero pierde su turno. Sin embargo, el jugador sigue siendo un posible objetivo de las cartas de BUG! y puede seguir jugando Test y Súper Test si es necesario.

La carta Gemácora no puede ser jugada sobre el Product Owner.

Monos y Lagartos: el jugador que tenga esta carta en juego puede jugar las cartas BUG! que desee durante su turno. Estas cartas BUG! pueden estar dirigidas al mismo o a diferentes objetivos, pero están limitadas a una distancia de 1.

Si has llegado hasta aquí leyéndote todas las instrucciones... Enhorabuena!!! Poca gente lo hace ;-) Ahora ya puedes empezar a jugar!!!

A continuación puedes evaluarlo:

[Regístrate para evaluarlo](#)

Por favor, vota +1 o compártelo si te pareció interesante

Share |

0

Anímate y coméntanos lo que pienses sobre este **TUTORIAL:**

» [Regístrate](#) y accede a esta y otras ventajas «



Esta obra está licenciada bajo [licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5](#)

IMPULSA Impulsores Comunidad ¿Ayuda?

0 personas han traído clicks a esta página

sin clicks + + + + + + + +

powered by [karmacracv](#)