**PERÍODO ACADÉMICO:** 2019-B

**ASIGNATURA:** SIC694 – Python/R

**PROFESOR:** Ing. Vicente Eguez

**TIPO DE INSTRUMENTO:** Deber

**FECHA DE APLICACIÓN:** 2/11/2019

**NOMBRES:** Christian Benítez, Luis Velásquez

**Proyecto Python**

**HISTORIAS DE USUARIO**

**Título:** Comparación de imágenes

**Descripción:**

Yo como usuario deseo poder comparar una imagen seleccionada por mi, con el fin de encontrar a la coincidencia más parecida dentro de un grupo de imágenes en la base de datos.

**Criterios de Aceptación.**

* La imagen debe tener formatos PNG, JPG, JPEG
* El límite de almacenamiento de la imagen debe ser de 2 MB
* Va a comparar las imágenes desde el año 2015 hasta el día de hoy.
* Se mostrará resultados de 20 en 20
* Las imágenes ser ordenarán por fecha más reciente y por mayor número de coincidencias

**Título:** Login

**Descripción:**

Yo como usuario deseo deseo ingresar a la aplicación a través de un nombre de usuario y una contraseña para acceder de manera segura a mi cuenta en la aplicación.

**Criterios de Aceptación:**

* La contraseña de tener un número máximo de 25 caracteres alfanuméricos.
* El nombre de usuario no se debe repetir y tiene que ser de máximo 25 caracteres alfanumericos.
* La contraseña tiene que ser encriptada, y no se tiene que visualizar en pantalla.

**Título:** Enviar mensajes

**Descripción:**

Yo como usuario deseo poder enviar y recibir mensajes de mis contactos de manera inmediata a través de la aplicación para intercambiar información con ellos.

**Criterios de Aceptación:**

* Los mensajes pueden ser texto plano, imagenes, audios o videos.
* El texto que se envía o recibe debe ser máximo de 3000 caracteres.
* Los videos deben tener un tamaño máximo de 20 MB.

**CASOS DE USO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del caso:** | Ingreso al juego de puzzle. |
| **Descripción:** | Permite al usuario final poder jugar el juego de puzzle. |
| **Actores:** | Usuario final. |
| **Evento:** | El usuario utiliza el sistema para poder entretenerse con la variedad de juegos. |
| **Pasos para realizar:** | |
| 1. El usuario entra a la aplicación con su respectivo usuario y password. 2. El usuario podrá observar la diferente categorías que tendrá la aplicación. 3. Deberá seleccionar la categoría de juegos. 4. Selecciona el juego de puzzle 5. Presiona Jugar. 6. El juego se iniciará. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del caso:** | Envío notas de voz. |
| **Descripción:** | Permite al usuario poder enviar notas de voz (audios) a sus contactos del chat. |
| **Actores:** | Usuarios finales. |
| **Evento:** | El usuario utiliza el sistema para poder enviar mensajes de audio a sus remitentes. |
| **Pasos para realizar:** | |
| 1. El usuario entra a la aplicación con su respectivo usuario y password. 2. El usuario podrá observar la diferente categorías que tendrá la aplicación. 3. Deberá seleccionar la categoría de chat. 4. El usuario observará la lista de contactos que tiene. 5. Selecciona el usuario con quien desea enviar mensajes. 6. Presiona el botón de enviar audio. 7. Graba el audio que desea enviar. 8. Envía el mensaje. | |

**GHERKIN**

**Característica:** Permitir al usuario jugar y ver sus respectivos resultados.

**Dado** que el usuario ha empezado la partida del juego snake

**Y** a finalizado su partida actual,

**Cuando** el usuario pase el nivel o pierda en el juego,

**Entonces** el programa mostrará en pantalla automáticamente el score que ha conseguido el usuario,además del tiempo que ha demorado su partida,

**Y** aparecerá la opción de intentar de nuevo o avanzar al siguiente nivel dependiendo si ganó o perdió la partida.

**Característica:** Permitir al usuario enviar mensajes a sus contactos.

**Dado** que el usuario desea enviar mensajes de texto

**Y** que su contacto reciban dicho mensaje

**Cuando** el usuario ha seleccionado un contacto con quien chatear

**Entonces** el programa mostrará la pantalla del chat con todos los mensajes que se han realizado y las respectivas opciones del chat

Y se mostrará el botón de enviar para que el mensaje pueda ser enviado y el remitente pueda leer el mensaje.

**HISTORIAS DE USUARIO PUZZLE**

**Tema:** Ingresar el juego

**Descripción:**

Yo como usuario deseo ingresar al juego presionando un botón que contenga la descripción del mismo y el logo del juego para entretenimiento personal.

**Criterios de Aceptación:**

* El título del botón debe tener letras visibles para todo usuario.
* Al presionar el botón del juego debe dirigirse directamente a la pantalla principal del mismo.

**Tema:** Inicio del juego

**Descripción:**

Yo como usuario deseo que el juego puzzle inicie con un orden aleatorio de las piezas, además de tener una imagen pequeña del puzzle completado correctamente para guiarme a la resolución del mismo y un cronómetro que muestre el tiempo que demora en resolverse el puzzle.

**Criterios de Aceptación:**

* El puzzle debe ser un tablero de 10 x 10 casillas para su ordenamiento.
* El puzzle debe mostrar las piezas desordenadas de manera diferente en cada juego nuevo.
* La imagen contenida dentro del puzzle es aleatoria.
* El tiempo empieza a correr automáticamente cuando se empieza el juego.

**Tema:** Reiniciar el juego

**Descripción:**

Yo como usuario deseo poder reiniciar la partida para empezar el juego de nuevo.

**Criterios de Aceptación:**

* El tiempo volverá a cero cuando se reinicie la partida
* El puzzle volverá a reacomodar las fichas de manera aleatoria
* La imagen del puzzle será la misma que el juego reiniciado.
* Se podrá reiniciar la partida cuantas veces lo desee el usuario.

**Tema:** Ganar una partida

**Descripción:**

Yo como usuario deseo que una vez armado el tablero de puzzle muestre el tiempo que demoró hasta conseguir ordenarlo de manera correcta para llevar un registro de los mejores tiempos.

**Criterios de Aceptación:**

* El juego terminará cuando el usuario haya ordenado de manera correcta el puzzle
* Además se podrá terminar el juego cuando el usuario lo desee, con la opción salir del juego.
* Una vez completado el juego, se mostrará en pantalla el tiempo que demoró en terminar el puzzle y el mejor tiempo hasta ese momento.