



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA EN SOFTWARE

Aplicaciones Móviles

Historias de Usuario

Estudiante:

Christian Gabriel Nazate Tapia

Curso: GR2SW

Fecha de entrega: 30 de junio de 2024

Período académico: 2024-A

Aplicación: “Gestor-Organizador de partidos barriales”

Los Puntos estimados se establecen según la medida de tallas de camiseta: “XS, S, M, L, XL y XXL”; sus equivalentes numéricos son: “1, 2, 3, 4, 5 y 6”.

El usuario cliente es cualquier usuario que desee o sea asignado a generar los partidos.

Historia de usuario	
Código: HU01	Título: Creación de equipos
Usuario: Cliente	Iteración Asignada: 1
Prioridad: Alta	Puntos Estimados: 2
Descripción:	Como cliente, deseo crear nuevos equipos para formar tantos equipos como la liga barrial lo necesite.
Criterios de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none">El cliente puede crear un equipo con la información relevante: Nombre del equipo, Dirección de la sede (dirección del líder del equipo), Logo del equipo y Descripción del equipo.El cliente puede crear tantos equipos como quiera o amerite la situación.	
Observaciones:	
<ul style="list-style-type: none">El cliente no necesita iniciar sesión para registrar un nuevo equipo.	

Historia de usuario	
Código: HU02	Título: Registro de jugador
Usuario: Cliente	Iteración Asignada: 1
Prioridad: Alta	Puntos Estimados: 2
Descripción:	Como cliente, deseo registrar un jugador para que este pueda pertenecer a un equipo de futbol.
Criterios de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none">El cliente puede registrar un jugador con su información: Nombre, Apellido, Año de nacimiento, Dirección, Posición.	
Observaciones:	
N.A.	

Historia de usuario	
Código: HU03	Título: Visualizar formación de equipos
Usuario: Cliente	Iteración Asignada: 1
Prioridad: Alta	Puntos Estimados: 2
Descripción:	Como cliente, deseo visualizar que jugadores pertenecen a cada equipo para mantener un control de los jugadores que se presentan a la cancha.
Criterios de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> Dado que se han asignado jugadores a un equipo, el cliente puede ver el nombre junto a la posición en la que juegan. 	
Observaciones:	
N.A.	

Historia de usuario	
Código: HU04	Título: Asignar jugadores a equipos
Usuario: Cliente	Iteración Asignada: 1
Prioridad: Alta	Puntos Estimados: 4
Descripción:	Como cliente, deseo designar un jugador a un equipo que yo desee para que los equipos mantengan los jugadores con los que fueron formados.
Criterios de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> El cliente puede ver los jugadores existentes y asignarlos a los equipos a los que pertenecen. Dado un jugador registrado, cuando el usuario requiera asignarlo a un equipo, se desplegará el listado de equipos creados para que el usuario pueda asignarlo. 	
Observaciones:	
N.A.	

Historia de usuario	
Código: HU05	Título: Definir partidos
Usuario: Cliente	Iteración Asignada: 1
Prioridad: Alta	Puntos Estimados: 3
Descripción:	Como cliente, deseo sortear los partidos entre los equipos existentes para que los equipos puedan enfrentarse entre ellos.

Criterios de aceptación:
<ul style="list-style-type: none"> El cliente puede formar de manera aleatoria los enfrentamientos, para que los encuentros sean justos. Dado que se han creado equipos y se les han asignado los jugadores y que se han formado los equipos, las fechas y horas de los encuentros se asignaran de manera continua en los fines de semana para que los equipos puedan tener los encuentros Dado que se han definido los encuentros, el usuario puede colocar el resultado del encuentro una vez este haya terminado.
Observaciones:
N.A.

Historia de usuario	
Código: HU06	Título: Visualizar resultados
Usuario: Cliente	Iteración Asignada: 1
Prioridad: Alta	Puntos Estimados: 3
Descripción:	Como cliente, deseo ver la tabla de resultados de los partidos para determinar las posiciones según como se vayan dando los partidos.
Criterios de aceptación:	
<ul style="list-style-type: none"> Dado que se han asignado resultados a los partidos ganados, el cliente puede revisar la tabla de posiciones de los equipos para determinar cual es el equipo que va a ganar, a su vez para determinar el segundo y tercer lugar. 	
Observaciones:	
<ul style="list-style-type: none"> Los resultados se dan en base a los partidos ganados, empatados, perdidos y de ser el caso goles diferencia. 	