Que vamos a hacer cada uno:

\*Montar repositorio

\*Hacer la memoria

\*Asignar juegos para cada miembro

\*Establecer fechas

\*Filtrar historias de usuarios

Breakout, Arkanoid, Pong, Dinosaurio de Google, Flappy Birds, Head Soccer, PuzzleBubble, Asteroid.

Santiago: Breakout, Flappy Birds después

Aaron: Pong, Head Soccer después.

Gabriel: Asteroid, Arkanoid después.

**HU1**: Incluir juego Pong

Como jugador, quiero poder jugar al Pong.

8 dias ideales x4 =32h.

Validar: seleccionar en el menú de juego el Pong, y que aparezca una instancia de la escena funcional de Pong.

Must

HU1.1: Ajustar dificultad Pong

A la hora de jugar al Pong me gustaría ajustar la velocidad de la pelota.

1 días x 4h = 4h

Validar: al modificar la velocidad entre lenta, media y rápida, la variable de velocidad de la pelota cambiará entre 3, 5 y 7.

Could

HU1.2: Ajustar velocidad paleta Pong

A la hora de jugar al pong me gustaría ajustar la velocidad de mi paleta.

1 días x 4h = 4h

Validar: al modificar la velocidad entre lenta, media y rápida, la variable de velocidad de la paleta cambiará entre 3, 5 y 7.

Could

HU1.3: Personalizar paleta de colores Pong

A la hora de jugar al pong me gustaría personalizar el estilo de juego.

1 día x 4h 4 = 4h

Validar: al aplicar los distintos estilos de juego se observará como estos modifican el aspecto visual del mismo.

Could

HU1.4: Modificar dificultad Pong

A la hora de jugar al pong como jugador quiero poder ajustar la dificultad de la IA entre fácil, media y dificil.

2 días x 4h = 8h.

Validar: al modificar la dificultad entre fácil, media y difícil, la variable de IA de la pelota cambiará entre 3, 5 y 7.

Could

HU2:

Como jugador, quiero poder jugar al Asteroid.

13 días x 4= 52h.

Validar: seleccionar en el menú de juego el Asteroid, y que aparezca una instancia de la escena funcional de Asteroid.

Must

HU2.1: Ajustar dificultad Asteroids

A la hora de jugar al Asteroids quiero poder ajustar la dificultad fácil, media y alta. Variando el número de asteroides que aparecen y su velocidad.

2 días x 4 = 8h.

Validar: al modificar la dificultad entre fácil, media y difícil, la variable de IA de se cambiará entre 3, 5 y 7. Y la cadencia de aparición de asteroides variará entre 3, 5 y 7.

Could

HU2.2: Personalizar paleta de colores Asteriods

A la hora de jugar a Asteroids quiero poder modificar el estilo de juego.

2 días x 4h = 8h.

Validar: al aplicar los distintos estilos de juego se observará como estos modifican el aspecto visual del mismo.

Could

HU3:

Como jugador, quiero poder jugar al Breakout.

8 días x4h =32h.

Validar: seleccionar en el menú de juego el Breakout, y que aparezca una instancia de la escena funcional de Breakout.

Must

HU3.1: Ajustar dificultad Breakout

Como jugador quiero poder modificar la dificultad del juego mediante la velocidad de la pelota y el número de ladrillos.

2 días x 4h = 8h.

Validar: al modificar la dificultad entre fácil, media y difícil, la variable de velocidad de la pelota se cambiará entre 3, 5 y 7. Y las escenas variarán entre las fáciles, las medias y las difíciles.

Could

HU3.2: Añadir Power-Up Breakout (I)

Como jugador quiero poder tener el power up que multiplique por 3 la pelota en la posición actual.

1 día x 4h = 4h.

Validar: al tocar con la plataforma el power up, la pelota se multiplicará en 3.

Could

HU3.3: Añadir Power-Up Breakout (II)

Como jugador quiero poder tener el power up de que aparezcan 3 pelotas nuevas en mi plataforma.

1 día x 4h = 4h.

Validar: al tocar con la plataforma el power up, aparecerán 3 nuevas pelotas en ella.

Could

HU3.4: Personalizar paleta de colores Breakout

Como jugador quiero poder modificar el estilo del juego.

2 días x 4h = 8h.

Validar: al aplicar los distintos estilos de juego se observará como estos modifican el aspecto visual del mismo.

Could

HU4: Añadir menú de selección

Como jugador, quiero poder acceder a un menú de selección.

3 díass x4 =12h

Must

HU5: Visualizar Puntuación Máxima

Como jugador, quiero poder ver la puntuación máxima (High-Score)

5 días x4 =20h.

Could

HU6: Añadir menú de ajustes  
Como jugador, quiero acceder a los ajustes de la aplicación.

3 días x 4=12h

Validar en juego: Al darle a “ESC” aparecerá el botón “Ajustes” con las diferentes opciones disponibles para modificar.

Validar en el menú principal: Al pulsar el botón principal aparecerá el botón “Ajustes” con las diferentes opciones disponibles para modificar.

Should

HU7: Guardar datos de partida

Como jugador, me gustaría guardar la partida.

5 días x 4=20h

Validar: Al pulsar “ESC” aparecerá un botón con la opción de “Guardar Partida”, donde aparecerá el mensaje “Has guardado la partida”. Posiblemente se metan Estados de Guardado.

Could

HU8: Retorno al menú principal

Como jugador, quiero salir de un juego empezado para jugar a otro.

2 días x4=8h

Validar: Al pulsar la tecla ESC, habrá un botón que ponga “Salir al menu principal” y estando en este, se podrá entrar en cualquier otro juego.

Won’t

HU9: Cargar datos partida

Como jugador, quiero cargar los datos guardados de un juego.

5 días x 4=20h

Validar: Al pulsar el botón “Cargar” aparecerá un menú con las partidas guardadas, y al pulsar en una, se reanudará la escena.

Could

HU10: Compartir puntuación con redes sociales

Como jugador, quiero subir mi puntuación a redes sociales.

5 días x 4=20h

Validar: Al darle al botón “Compartir” saldrá un pop up con diferentes opciones de RRSS. Al pulsar uno (p.e. Twitter) se abrirá directamente la web o aplicación con un mensaje predefinido.

Won’t

HU11: Borrar datos Guardados

Como jugador, quiero borrar mis datos guardados.

2 días x 4 =8h

Validar: Al pulsar la opción “Borrar datos”, pondrá la partida ha sido borrada, y al iniciar la partida, estará de “fabrica”.

Could

HU12: Ajustar volumen del juego  
Como jugador, quiero ajustar el volumen.

3 dias x 4=12h

Validar: Cuando clicke en el botón de 10 pasos, en la flecha de la izquierda se escuchará como el volumen bajará, y subirá al pulsarse en la flecha derecha.

Could

HU13: Cambiar modo de visualización  
Como jugador, quiero cambiar el modo de visualización de ventana (ventana, pantalla completa…).

2dias x 4=8h

Validar: Cuando se pulsa el botón preestablecido de pantalla completa, el juego pasa a estar en pantalla completa, y el botón pasa a ser de ventana. Viceversa para el modo ventana.

Could

HU14: Pausar la escena actual

Como jugador, quiero pausar un juego.

2 dias x 4= 8h.

Validar: Cuando se pulsa la tecla ESC la escena se detiene. Cuando se vuelve a pulsar, se reanuda la escena

Must

HT1: Aprendizaje del motor Unity

Aprendizaje del entorno unity a nivel desarrollador junior.

5 días x 4h = 20h.

Validar: haber completado el tutorial de desarrollador provisto por la plataforma oficial de Unity.

Must.

HT2: Documentación de fases del proyecto

Creación de la documentación sobre las distintas fases del proyecto.

1 día x 4h = 4h.

Validar: deben reflejarse todos los pasos seguidos, así como los inconvenientes pertinentes. Considerar aprobación del jefe de proyecto.

Must.

HT3: Documentación de resultados de las iteraciones.

Documentar resultados de la iteración, incluyendo las conclusiones de la retrospectiva y de la reunión de equipo.

1 día x 4h = 4h.

Validar: al final de cada iteración se tiene que llegar al menos a un cambio en la dinámica del equipo con el objetivo de dinamizar el desarrollo y refinar el rendimiento de cara a la siguiente iteración.

Must