
	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

## HISTORIAS DE USUARIO.

**StrooperS**

**Versión: 1.1**


	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	StrooperS	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019	1.1	PT-PS-01

## HISTORIAL DE REVISIÓN

VERSIÓN	ELABORACIÓN		REVISIÓN	
	Fecha	Responsable	Fecha	Responsable
1.0	03/01/2019	Cristian David Henao Hoyos	03/01/2018	Cristian David Henao Hoyos
1.1	10/02/2019	Cristian David Henao Hoyos	10/02/2018	Cristian David Henao Hoyos


## CAMBIOS RESPECTO A LA VERSIÓN ANTERIOR

VERSIÓN	MODIFICACIÓN RESPECTO VERSIÓN ANTERIOR
1.0	Creación del documento
1.1	Se ajustan las historias de usuario con base en los cambios a nivel de GUI

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	StrooperS	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019	1.1	PT-PS-01

## Tabla de contenido

<b>1. Introducción</b>	4
<b>2. Descripción</b>	4
<b>3. Alcance</b>	4
<b>4. Características del sistema</b>	5
<b>5. Arquitectura de información</b>	6
<b>6. Usuarios – roles</b>	6
6.1 Jugador	6
<b>7. Funcionalidades</b>	7
<b>8. Historias de usuario</b>	9
HU1. Ingreso al Sistema	9
HU2. Presentar Instrucciones	9
HU3. Gestionar Jugadores	10
HU4. Registrar Jugador	10
HU5. Consultar Jugadores	11
HU6. Actualizar Jugador	12
HU7. Seleccionar Jugador	13
HU8. Eliminar Jugador	14
HU9. Gestionar Ajustes	15
HU10. Configurar Juego	16
HU11. Configurar Tema	17
HU12. Gestionar Juego	18
HU13. Definir Juego Fácil	18
HU14. Definir Juego Medio	19
HU15. Pausar Juego	20
HU16. Presentar resultados Juego	21
HU17. Consultar resultados generales	21
HU18. Gestionar Ayuda	22
HU19. Información de la App	23
HU20. Consultar Manual de usuario	24
<b>9. Observaciones</b>	25

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

## 1. Introducción

En este documento se presentarán los requisitos y funcionalidades para el desarrollo de la aplicación móvil **StrooperS** así como la especificación de las historias de usuario.

La App **StrooperS** hace parte de una secuencia de videos donde se explica paso a paso la construcción de la aplicación móvil con el fin de aplicar diferentes conceptos vistos en el [Curso Android desde cero](#) que se puede encontrar completamente gratis en el canal de **youtube Cristian Henao**, en el cual se pueden adquirir los conocimientos necesarios para iniciar en el mundo del desarrollo de aplicaciones móviles así como otras secuencias de videos en torno a programación Java, metodologías y utilidades en el desarrollo de software.

## 2. Descripción

El efecto **Stroop** es conocido en psicología como el efecto producido por la interferencia en el tiempo de reacción de una tarea.

En el test de **Stroop** se mide la reacción de las personas cuando se presenta el nombre de un color pintado de un color diferente al mismo (p.ej. la palabra "rojo" escrita con tinta azul) al hacer esto se produce un retraso en el procesamiento del color de la palabra, lo que aumenta el tiempo de reacción y favorece los errores por la confusión que esto genera.

**StrooperS** es una aplicación móvil que permite representar el efecto **Stroop** mediante 2 niveles de juego en los que será puesta a prueba la retentiva del jugador y velocidad de respuesta,


Las características de la App serán mencionadas en la sección 4 de este documento.

### 2.1 responsables e involucrados

Nombre	Tipo (Responsable/ Involucrado)	RoI
Cristian David Henao H	Responsable	Analista, Desarrollador

## 3. Alcance


**StrooperS** es una aplicación offline con un enfoque educativo por lo tanto no requiere acceso a internet al gestionar toda la información de manera local mediante **Shared Preferences** y **SQLite**.

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	StrooperS	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019	1.1	PT-PS-01

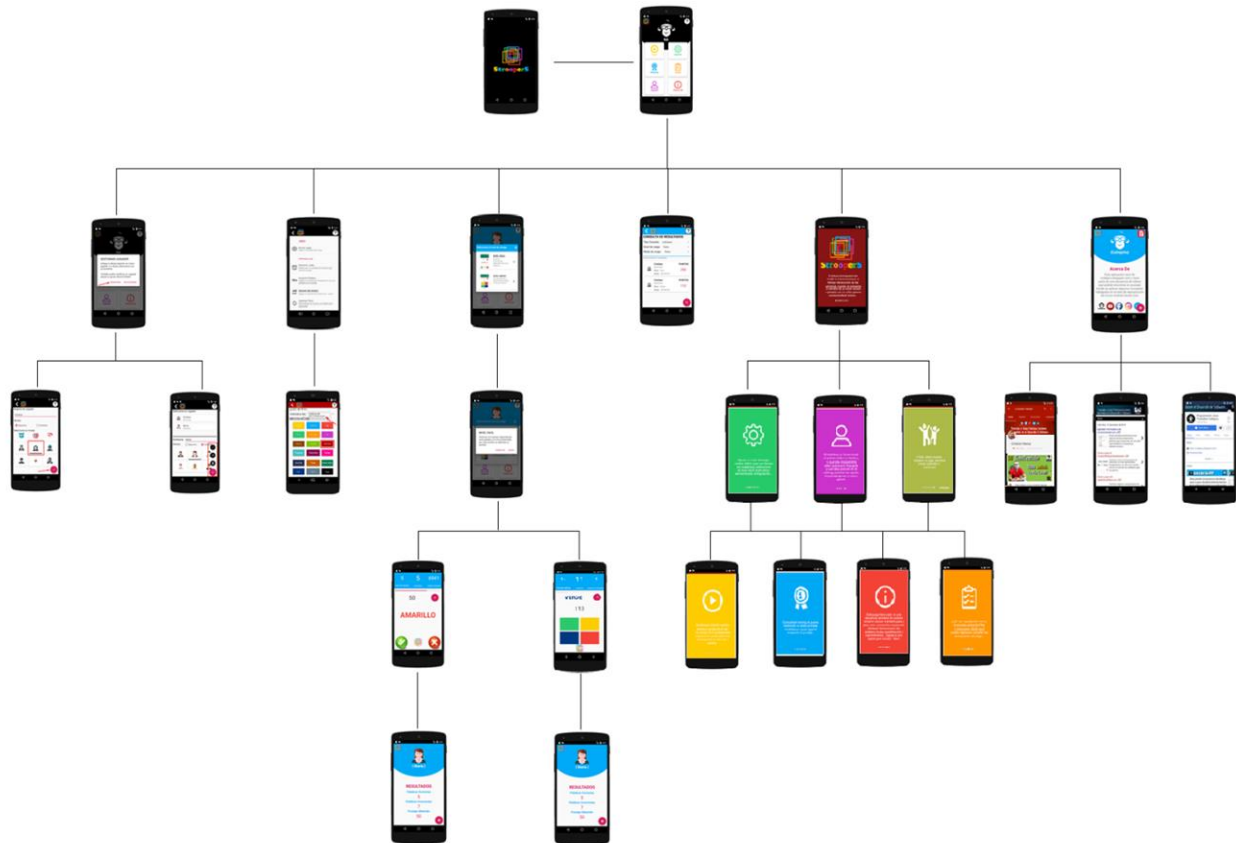
Se espera que esta primer versión cuente con lo necesario para introducir a los interesados en el mundo del desarrollo de aplicaciones como una primer base práctica, para futuras versiones se aumentará el grado de dificultad de la App vinculando diferentes temáticas como acceso a datos remotos entre otras mejoras a la misma.

#### 4. Características del sistema

- La aplicación permitirá la gestión de usuarios del sistema, facilitando el registro, consulta y actualización de datos.
- La aplicación permitirá al momento del registro de usuario, seleccionar un avatar que represente al jugador.
- La aplicación permitirá al usuario escoger entre 2 niveles de juego donde se podrá representar el efecto stroop y medir la retentiva del jugador.
- Stroopers contará con una sección donde el usuario podrá obtener los resultados de juego mediante filtros de consulta.
- La aplicación estará optimizada para las diferentes densidades de pantalla, inicialmente al trabajar con dispositivos tipo smartphone será usada para modo portrait en todo momento.
- El sistema contará con una sección de configuración donde el usuario podrá realizar diferentes ajustes del juego y personalización de la App
- La aplicación contará con opciones de Ayuda para facilitar el entendimiento de la misma.
- El sistema permitirá la gestión de información de manera local mediante el uso de SQLite y SharedPreferences.
- Será una App desarrollada para el sistema operativo android API 15 o superior.

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

## 5. Arquitectura de información



## 6. Usuarios – roles


Como se ha mencionado **StrooperS** es una aplicación móvil con un enfoque educativo en el que los usuarios tendrán la posibilidad de no solo descargar y jugar con la App sino también conocer el proceso de construcción de la misma.

Para la primera versión de la App no se hace necesaria la definición de roles por lo tanto se contará con un único usuario.

### 6.1 Jugador.


Este usuario corresponde a cualquier usuario del sistema que desea interactuar con la App, los jugadores son los usuarios finales del sistema, pueden entenderse como visitantes, observadores, participantes o jugadores en general.

La aplicación en la sección del juego está enfocada para usuarios desde los 10 años en adelante y en general para todos los usuarios que quieran aprender a desarrollar aplicaciones móviles.

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	StrooperS	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019	1.1	PT-PS-01


## 7. Funcionalidades

<b>FUNCIONALIDAD</b>	<b>DESCRIPCION</b>	<b>USUARIO</b>	<b>TIPO (esencial, ideal, opcional)</b>
RF1 – Ingreso al Sistema	El sistema permitirá el ingreso directo a la aplicación presentando un SplashScreen de bienvenida	Jugador	Esencial
RF2 – Presentar instrucciones	El sistema presentará las instrucciones generales de la App disponibles en todo momento.	Jugador	Ideal
RF3 – Gestionar Jugadores	El sistema permitirá la gestión de jugadores dentro de la aplicación.	Jugador	Esencial
RF3.1 – Registrar Jugador	El sistema permitirá el registro de jugadores en la base de datos local del dispositivo	Jugador	Esencial
RF3.2 – Consultar Jugadores	El sistema permitirá la consulta de jugadores registrados en la aplicación.	Jugador	Esencial
RF3.3 – Actualizar Jugador	El sistema deberá permitir actualizar los datos básicos de un jugador.	Jugador	Esencial
RF3.4 – Seleccionar Jugador	El sistema permitirá la selección de jugadores dentro de la aplicación.	Jugador	Esencial
RF3.5 – Eliminar Jugador	El sistema permitirá eliminar un jugador seleccionado previamente.	Jugador	Opcional
RF4 – Gestionar Ajustes	El sistema permitirá la gestión de ajustes del juego y	Jugador	Esencial

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	StrooperS	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019	1.1	PT-PS-01

	personalización.		
RF4.1 – Configurar Juego	El sistema permitirá la configuración de elementos básicos del juego.	Jugador	Esencial
RF4.2 – Configurar Tema	El sistema permitirá la configuración de elementos básicos de personalización de la App en general	Jugador	Ideal
RF5 – Gestionar Juego	El sistema permitirá la gestión de juego mediante la selección de uno de sus niveles.	Jugador	Esencial
RF5.1 – Definir Juego Fácil	El sistema permitirá al usuario la selección de juego nivel Fácil	Jugador	Esencial
RF5.2 – Definir Juego Medio	El sistema permitirá al usuario la selección del juego nivel medio.	Jugador	Esencial
RF5.3 – Pausar Juego	El sistema permitirá al usuario pausar el juego que se esté ejecutando.	Jugador	Opcional
RF5.4 – presentar Resultados Juego	El sistema presentará los resultados del nivel de juego realizado	Jugador	Esencial
RF6 – Consultar resultados generales	El sistema permitirá realizar la consulta de resultados individuales, generales por tipo y modo de juego	Jugador	Esencial
RF7 – Gestionar Ayuda	El sistema deberá contar con opciones de ayuda en el uso de la aplicación.	Jugador	Ideal
RF8 – Información de la App	El sistema permitirá la consulta de información acerca de la App	Jugador	Esencial
RF9 – Consultar Manual Usuario	El sistema deberá permitir la descarga del manual de usuario de la App	Jugador	Opcional



	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01


## 8. Historias de usuario

### HU1. Ingreso al Sistema

ID Historia	HU1	Nombre	Ingreso al sistema	Peso	5
Requisito	RF1. Ingreso al sistema				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo ingresar a la aplicación				
RESULTADO	Para hacer uso de las funcionalidades del sistema.				
Flujo Normal	<div><div>1.</div><div>El usuario ingresa al sistema</div></div> <div><div>2.</div><div>El sistema presenta la pantalla de Splash con el logo de la aplicación durante 3 segundos y luego desaparece.</div></div> <div><div>3.</div><div>Si no hay usuarios registrador previamente, el sistema presenta la pantalla de inicio con la imagen del logo de CoDejaVu y la palabra NA</div></div> <div><div>4.</div><div>El sistema presenta el menú principal con las opciones disponibles en la aplicación (Jugar, Ajustes, Ranking, Ayuda, Jugador, Acerca de).</div></div> <div><div>5.</div><div>El usuario ingresa a las opciones del menú</div></div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Ingreso exitoso	Si el usuario desea ingresar en la aplicación	Cuando se presione el icono de la App	Se carga el splash de la app y se inicia el sistema satisfactoriamente	

### HU2. Presentar Instrucciones

ID Historia	HU2	Nombre	Presentar instrucciones	Peso	4
Requisito	RF2. Presentar instrucciones				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo Consultar las instrucciones de la App				
RESULTADO	Para conocer sobre el funcionamiento del sistema				
Flujo Normal	<div><div>1.</div><div>El usuario ingresa al sistema</div></div> <div><div>2.</div><div>Si es la primera vez que el usuario ingresa a la aplicación el sistema presentará la pantalla de instrucciones y generalidades.</div></div> <div><div>3.</div><div>El usuario presiona el botón “Ayuda” desde el menú principal</div></div> <div><div>4.</div><div>El sistema presenta la pantalla de instrucciones y generalidades</div></div> <div><div>5.</div><div>El usuario ingresa a la sección de instrucciones y generalidades</div></div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01


1	Ingreso a instrucciones automático	Si es la primera vez que el usuario ingresa al sistema	Cuando termina de ejecutarse el splash	Se muestra la pantalla de instrucciones y generalidades
2	Ingreso a instrucciones desde el menú	Si el usuario desea consultar las instrucciones	Cuando se presiona el botón “ayuda” desde el menú de la App	Se muestra la pantalla de instrucciones y generalidades

### HU3. Gestionar Jugadores

ID Historia	HU3	Nombre	Gestionar Jugadores	Peso	5
Requisito	RF3. Gestionar Jugadores				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder gestionar los jugadores dentro de la aplicación.				
RESULTADO	Para realizar las acciones de registro, consulta y actualización de datos				
Flujo Normal	<div>1. El usuario ingresa al sistema</div> <div>2. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</div> <div>3. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “registrar” o “seleccionar”</div> <div>4. El usuario ingresa a la opción deseada</div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Ingreso a la gestión de jugadores	Si el usuario desea gestionar usuarios	Cuando presiona el botón de “Jugador” desde el menú de la App	Se muestra una pantalla de dialogo con las instrucciones y las opciones de registro o selección	

### HU4. Registrar Jugador


ID Historia	HU4	Nombre	Registrar Jugador	Peso	5
Requisito	RF3.1 – Registrar Jugador				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder registrar jugadores dentro de la aplicación.				
RESULTADO	Para poder jugar con la App y que se asocien los puntajes al jugador				
Flujo Normal	<div>1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar”</div> <div>3. El usuario ingresa a la opción “Registrar”</div>				

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	StrooperS	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019	1.1	PT-PS-01

	<div>4. El sistema presenta la pantalla de registro de Jugador</div> <div>5. El usuario ingresa el NickName, selecciona el género (Masculino o Femenino) y selecciona un Avatar de la lista de Avatars disponibles.</div> <div>6. El usuario presiona el botón de confirmación.</div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso a la sección de registro	Si el usuario desea registrar usuarios	Cuando presiona la opción “Registrar”	Se muestra la pantalla de registro con las opciones de ingreso del nickname, selección del género y selección del avatar.
2.	Registro de usuarios exitoso	Si el usuario desea registrar usuarios	Cuando diligencia el formulario de registro completamente y presiona el botón de confirmación	Se presenta un mensaje de confirmación indicando que el usuario fue registrado exitosamente
3.	Registro de usuarios fallido	Si el usuario desea registrar usuarios	Cuando no diligencia el formulario de registro en su totalidad y presiona el botón de confirmación	Se presenta un mensaje indicando que debe diligenciar todos los campos.
4.	Cancelar registro de usuarios	Si el usuario desea cancelar el registro de usuarios	Cuando el usuario presiona el icono “atrás” desde el formulario de registro	Se sale de la pantalla de registro y se presenta la pantalla de inicio del sistema.

### HU5. Consultar Jugadores


ID Historia	HU5	Nombre	Consultar Jugadores	Peso	5
Requisito	RF3.2 – Consultar Jugadores				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder consultar jugadores dentro de la aplicación.				
RESULTADO	Para poder ver la lista de jugadores registrados en la aplicación y realizar labores de gestión.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</li><li>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar”</li><li>3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar”</li><li>4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App</li><li>5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles</li></ol>				

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar)				
<b>CRITERIOS DE ACEPTACION</b>				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso a la sección de consulta	Si el usuario desea consultar usuarios	Cuando presiona la opción "Seleccionar"	Se muestra la pantalla de consulta y gestión de jugadores con la lista de jugadores registrados y la sección de selección.
2.	Consulta de usuarios	Si el usuario desea consultar usuarios	Cuando el usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles	Se muestra la información del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar)
3.	Cancelar consulta de usuarios	Si el usuario desea cancelar la consulta de usuarios	Cuando el usuario presiona el icono "atrás" desde la pantalla de consulta	Se sale de la pantalla de consulta y se presenta la pantalla de inicio del sistema.

## HU6. Actualizar Jugador


ID Historia	HU6	Nombre	Actualizar Jugador	Peso	5
Requisito	RF3.3 – Actualizar Jugador				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder actualizar los datos de jugadores dentro de la aplicación.				
RESULTADO	Para poder modificar los datos de registro				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</li><li>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar”</li><li>3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar”</li><li>4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App</li><li>5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles</li><li>6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar)</li><li>7. El usuario modifica los datos del usuario seleccionado, pudiendo cambiar el NickName, Genero o Avatar</li><li>8. El usuario presiona el botón de acciones</li><li>9. El sistema despliega la opción de actualizar</li><li>10. El usuario presiona la opción de actualizar</li><li>11. El sistema actualiza la lista de usuarios de forma automática.</li><li>12. El sistema presenta un mensaje indicando que el usuario ha sido</li></ol>				

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

actualizado				
<b>CRITERIOS DE ACEPTACION</b>				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1.	Actualizar usuario exitosamente	Si el usuario desea actualizar los datos de un jugador	Cuando modifica los datos del jugador correctamente y presiona la opción de actualizar	El sistema actualiza la lista de usuarios y presenta un mensaje indicando que el usuario fue actualizado exitosamente.
2.	Actualizar usuario con nombre en blanco	Si el usuario desea actualizar los datos de un jugador pero sin nombre	Cuando modifica los datos del jugador pero no ingresa el nombre y presiona la opción de actualizar	El sistema presenta un mensaje indicando que se deben verificar los datos
3.	Cancelar actualización de usuarios	Si el usuario desea cancelar la actualización de usuarios	Cuando el usuario presiona el icono “atrás” desde la pantalla de consulta	Se sale de la pantalla de consulta y se presenta la pantalla de inicio del sistema.

## HU7. Seleccionar Jugador


ID Historia	HU7	Nombre	Seleccionar Jugador	Peso	5
Requisito	RF3.4 – Seleccionar Jugador				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder seleccionar jugadores				
RESULTADO	Para poder interactuar y jugar con la aplicación.				
Flujo Normal	<div><div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div>&lt;/</div></div>				

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

1.	Seleccionar usuario	Si el usuario desea seleccionar un jugador	Cuando selecciona un jugador de la lista disponible y presiona la opción de confirmación	El sistema presenta la pantalla de inicio donde se muestra el Avatar y nombre del jugador seleccionado
2.	Cancelar selección de usuarios	Si el usuario desea cancelar la selección de usuarios	Cuando el usuario presiona el icono “atrás” desde la pantalla de consulta	Se sale de la pantalla de consulta y se presenta la pantalla de inicio del sistema.

### HU8. Eliminar Jugador


ID Historia	HU8	Nombre	Eliminar Jugador	Peso	3
Requisito	RF3.5 – Eliminar Jugador				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder eliminar jugadores				
RESULTADO	Para borrar todos los datos registrados en la aplicación.				
Flujo Normal	<div><div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div>				

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

1.	Dialogo de advertencia al momento de eliminar	Si el usuario desea eliminar un jugador	Cuando selecciona un jugador de la lista disponible y presiona la opción de eliminar	El sistema presenta un dialogo de confirmación para que el usuario confirme la acción de eliminar
2.	Confirmar eliminación de usuarios	Si el usuario desea eliminar un jugador	Cuando el usuario presiona la opción “aceptar” para confirmar la eliminación de un jugador	El sistema elimina al jugador seleccionado, actualiza la lista de usuarios disponibles borrando el usuario eliminado y presentando un mensaje de confirmación.
3	Cancelar eliminación de usuarios	Si el usuario desea cancelar la eliminación un jugador	Cuando el usuario presiona la opción “cancelar” al momento de confirmar la eliminación de un jugador	El sistema cierra el dialogo de confirmación.

### HU9. Gestionar Ajustes

ID Historia	HU9	Nombre	Gestionar Ajustes	Peso	5
Requisito	RF4 – Gestionar Ajustes				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder realizar ajustes de las opciones del juego y la aplicación				
RESULTADO	Para poder definir algunos aspectos de configuración.				
Flujo Normal	<div>1. El usuario presiona el botón “Ajustes” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de ajustes donde se pueden definir los siguientes aspectos:</div> <div><div>• Modo Juego</div><div>• Duración Juego</div><div>• Duración Palabra</div><div>• Número de Intentos</div><div>• Cambiar tema</div><div>• Información</div></div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1.	Realizar ajustes del juego	Si el usuario desea realizar ajustes del juego	Cuando presiona el botón ajustes	El sistema presenta una pantalla de ajustes donde se pueden definir los ajustes generales del juego	


	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

				y personalización.
--	--	--	--	--------------------

## HU10. Configurar Juego

ID Historia	HU10	Nombre	Configurar Juego	Peso	5
Requisito	RF4.1 – Configurar Juego				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder realizar ajustes de las opciones del juego.				
RESULTADO	Para poder definir algunos aspectos de configuración del juego.				
Flujo Normal	<div>1. El usuario presiona el botón “Ajustes” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de ajustes donde se pueden definir los siguientes aspectos:<div><div>• Modo Juego</div><div>• Duración Juego</div><div>• Duración Palabra</div><div>• Número de Intentos</div><div>• Cambiar tema</div><div>• Información – Acerca de</div></div></div> <div>3. El usuario selecciona los elementos de configuración de juego deseados.</div> <div>4. El sistema presenta la ventana de configuración dependiendo de la opción seleccionada por el usuario.</div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1.	Configurar Modo de Juego	Si el usuario desea configurar el modo de juego	Cuando presiona la opción modo de juego	El sistema presenta un dialogo donde el usuario elije si quiere configurar el juego por intentos o por tiempo	
2	Configurar Duración de Juego	Si el usuario desea configurar la duración del juego	Cuando presiona la opción duración de Juego	El sistema presenta un dialogo donde el usuario elije si quiere configurar el tiempo de juego de 1 a 5 minutos	
3	Configurar Duración de la palabra	Si el usuario desea configurar la duración de la palabra	Cuando presiona la opción duración de la palabra	El sistema presenta un dialogo donde el usuario elije si quiere configurar la duración de la palabra de ½ segundo, 1 segundo o 2 segundos	




	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

4	Configurar número de intentos	Si el usuario desea configurar la cantidad de intentos de juego	Cuando presiona la opción número de intentos	El sistema presenta un dialogo donde el usuario ingresa la cantidad de intentos deseados
5	Configurar el Cambio de tema	Si el usuario desea cambiar el tema de la aplicación	Cuando presiona la opción Cambiar tema	Se presenta una pantalla para configurar el tema de la App
6	Acceder al Acerca de	Si el usuario desea acceder a la sección acerca de	Cuando presiona la opción Acerca de	Se presenta una pantalla de acerca de de la App

### HU11. Configurar Tema

ID Historia	HU11	Nombre	Configurar Tema	Peso	5
Requisito	RF4.2 – Configurar Tema				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder realizar ajustes al tema de la App.				
RESULTADO	Para poder personalizar la aplicación				
Flujo Normal	<div>1. El usuario selecciona la opción “Cambiar Tema” desde la pantalla de ajustes del sistema</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de ajustes del tema con un combo para seleccionar el diseño de la App y un grid con una lista de diferentes colores.</div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1.	Cambiar Diseño de la App	Si el usuario desea cambiar el diseño de la Aplicación	Cuando presione el combo de diseño	El sistema almacena el diseño seleccionado por el usuario para ser mostrado al momento de iniciar el sistema	
2	Cambiar color de la App	Si el usuario desea cambiar el color de la Aplicación	Cuando presione alguno de los colores del grid de colores definidos	Se cambiará la barra superior de la aplicación con el color seleccionado por el usuario	
3	Visualizar ajuste predefinido	Si el usuario ingresa a la pantalla de inicio	Cuando se ingrese a la aplicación o se de en el botón de atrás de las pantallas de ajustes	El sistema presenta la pantalla de inicio con el color y el diseño definido en los ajustes	


	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

## HU12. Gestionar Juego

ID Historia	HU12	Nombre	Gestionar Juego	Peso	5
Requisito	RF5 – Gestionar Juego				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder gestionar las opciones del juego				
RESULTADO	Para poder seleccionar el nivel de juego al que quiera acceder.				
Flujo Normal	<div>3. El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal</div> <div>4. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Medio”</div> <div>5. El usuario ingresa a la opción deseada</div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1.	Definir tipo de juego	Si el usuario desea seleccionar el tipo de juego	Cuando presiona el botón jugar	El sistema presenta una pantalla de dialogo para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Medio”	

## HU13. Definir Juego Fácil


ID Historia	HU13	Nombre	Definir Juego Fácil	Peso	5
Requisito	RF5.1 – Definir Juego Fácil				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder seleccionar el juego fácil de la App.				
RESULTADO	Para obtener el mayor puntaje posible.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal</li><li>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Medio”</li><li>3. El usuario ingresa a la opción de juego “Fácil”</li><li>4. El sistema presenta un dialogo con las instrucciones básicas del juego nivel fácil.</li><li>5. El usuario presiona el botón jugar</li><li>6. El sistema carga la pantalla del juego fácil donde se muestran las palabras correspondientes a los colores de forma aleatoria y 2 botones para seleccionar las opciones correctas o incorrectas.</li><li>7. El usuario juega el nivel fácil de StrooperS</li><li>8. El sistema presenta la cantidad de palabras mostradas, la cantidad de palabras correctas, el puntaje obtenido y el tiempo faltante o los intentos faltantes dependiendo de la configuración del juego.</li><li>9. El sistema guarda los resultados del juego en la base de datos.</li></ol>				

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso al nivel de juego fácil	Si el usuario desea jugar el nivel de juego fácil	Cuando presiona la opción aceptar del juego fácil.	Se presenta la pantalla de del juego fácil donde se muestran las palabras correspondientes a los colores de forma aleatoria y 2 botones para seleccionar las opciones correctas o incorrectas.
2.	Jugar nivel juego fácil	Si el usuario desea jugar el nivel de juego fácil	Cuando el usuario interactúa con el nivel de juego fácil	Se calcula el puntaje y al terminar se almacena en la base de datos del sistema.
3.	Cancelar juego fácil	Si el usuario no desea jugar el nivel de juego fácil	Cuando el usuario presiona la opción cancelar del dialogo de selección del juego fácil	Se regresa al dialogo de selección de juego

#### HU14. Definir Juego Medio


ID Historia	HU14	Nombre	Definir Juego Medio	Peso	5
Requisito	RF5.2 – Definir Juego Medio				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder seleccionar el juego Medio de la App.				
RESULTADO	Para obtener el mayor puntaje posible.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"><li>El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal</li><li>El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Medio”</li><li>El usuario ingresa a la opción de juego “Medio”</li><li>El sistema presenta un dialogo con las instrucciones básicas del juego nivel Medio.</li><li>El usuario presiona el botón jugar</li><li>El sistema carga la pantalla del juego Medio donde se muestran las palabras correspondientes a los colores de forma aleatoria y 4 botones correspondientes a los 4 colores del juego (Rojo, Amarillo, Verde, Azul) qué también se presentarán de forma aleatoria al cambiar cada palabra</li><li>El usuario juega el nivel medio de StrooperS</li><li>El sistema presenta la cantidad de palabras mostradas, la cantidad de palabras correctas, el puntaje obtenido y el tiempo faltante o los intentos faltantes dependiendo de la configuración del juego.</li></ol>				

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

9. El sistema guarda los resultados del juego en la base de datos.				
<b>CRITERIOS DE ACEPTACION</b>				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso al nivel de juego medio	Si el usuario desea jugar el nivel de juego medio	Cuando presiona la opción aceptar del juego medio.	Se presenta la pantalla de del juego medio donde se muestran las palabras correspondientes a los colores de forma aleatoria y 2 botones para seleccionar las opciones correctas o incorrectas.
2.	Jugar nivel juego medio	Si el usuario desea jugar el nivel de juego medio	Cuando el usuario interactúa con el nivel de juego medio	Se calcula el puntaje y al terminar se almacena en la base de datos del sistema.
3.	Cancelar juego medio	Si el usuario no desea jugar el nivel de juego medio	Cuando el usuario presiona la opción cancelar del dialogo de selección del juego medio	Se regresa al dialogo de selección de juego

### HU15. Pausar Juego

ID Historia	HU15	Nombre	Pausar Juego	Peso	5
Requisito	RF5.3 – Pausar Juego				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder Pausar el juego qué se esté ejecutando				
RESULTADO	Para detener el juego durante el tiempo necesario				
Flujo Normal	<div><div></div><div>1. El usuario ingresa a la opción de juego deseada.</div><div>2. El usuario juega el nivel de StrooperS seleccionado</div><div>3. El sistema presenta cuenta con un botón de pausa</div><div>4. El usuario presiona el botón de pausa del juego</div><div>5. El sistema presenta un dialogo con un botón de “Play” y el juego se detiene</div><div>6. El usuario cuenta con 2 intentos de pausar o continuar el juego.</div></div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Pausar Juego	Si el usuario desea pausar el juego que esté ejecutándose en el momento	Cuando presiona la opción de pausar desde la pantalla de juego	Se presenta un dialogo con un botón de “Play” y el juego se detiene.	

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01


2.	despausar Juego	Si el usuario desea despausar el juego que esté pausado en el momento	Cuando presiona el botón de “Play” desde el dialogo de pause	El juego continua ejecutándose.
3.	Evitar pausar el juego	Si el usuario desea pausar el juego más de 2 veces	Cuando presiona la opción de pausar desde la pantalla de juego	Se presenta un mensaje indicando que no puede pasar más el juego ya que se tiene un límite de 2

### HU16. Presentar resultados Juego

ID Historia	HU16	Nombre	Presentar resultados Juego	Peso	5
Requisito	RF5.4 – Presentar resultados Juego				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder conocer los resultados del juego qué se esté ejecutando				
RESULTADO	Para ver el puntaje obtenido después de jugar el nivel deseado.				
Flujo Normal	<div>1. El usuario ingresa a la opción de juego deseada.</div> <div>2. El usuario juega el nivel de StrooperS seleccionado</div> <div>3. Al terminar el juego el sistema presenta una pantalla de resultados donde se muestra la cantidad de palabras correctas, las palabras incorrectas, el puntaje obtenido y un botón para regresar.</div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	
1	Al terminar el juego	Si el usuario finalizó la partida	Al terminar el tiempo o los intentos (dependiendo de la configuración del juego)	Se presenta una pantalla de resultados donde se muestra la cantidad de palabras correctas, las palabras incorrectas, el puntaje obtenido y un botón para regresar.	
2	Regresar al inicio	Si se presentan los resultados del juego	Al presionar el botón de inicio desde la pantalla de resultados	Se presenta la pantalla de inicio de la aplicación.	

### HU17. Consultar resultados generales

ID Historia	HU17	Nombre	Consultar resultados generales	Peso	5
Requisito	RF6– Consultar resultados generales				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01


<b>FUNCIONALIDAD</b>	Deseo poder consultar los resultados del juego
<b>RESULTADO</b>	Para ver el puntaje obtenido dependiendo de los filtros definidos
<b>Flujo Normal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario presiona el botón “Ranking” desde el menú principal</li> <li>2. El sistema presenta una pantalla donde se pueden consultar los resultados del juego dependiendo de los siguientes filtros <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipo Consulta: Individual o lista de jugadores</li> <li>• Nivel de Juego: Todos, Fácil, Medio</li> <li>• Modo de Juego: Todos, Intentos, Tiempo</li> </ul> </li> <li>3. El sistema presenta en la pantalla una lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por el usuario que se encuentra seleccionado en el momento.</li> <li>4. El usuario selecciona los filtros deseados y presiona el botón “buscar”</li> <li>5. El sistema presenta en la pantalla la lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por los usuarios dependiendo de los parámetros de consulta.</li> </ol>

#### CRITERIOS DE ACEPTACION

#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Consulta resultados generales	Si el usuario desea consulta la lista de resultados generales	Al ingresar a la opción ranking	Se presenta por defecto una lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por el usuario
2	Consulta resultados generales con filtro	Si el usuario desea consulta la lista de resultados generales dependiendo del filtro	Al ingresar a la opción ranking	Se presenta por defecto una lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por el usuario dependiendo de la combinación de filtros realizados.

### HU18. Gestionar Ayuda


ID Historia	HU18	Nombre	Gestionar Ayuda	Peso	4
Requisito	RF7 – Gestionar Ayuda				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder consultar opciones de ayuda				
RESULTADO	Para conocer sobre el uso de la aplicación				
Flujo Normal	<div><div>1.</div><div>El usuario ingresa a la aplicación</div></div> <div><div>2.</div><div>Dependiendo de la pantalla en la que el usuario se encuentre, el sistema presenta un icono de ayuda en la esquina superior derecha de la pantalla</div></div> <div><div>3.</div><div>El usuario ingresa al icono de ayuda deseado</div></div> <div><div>4.</div><div>El sistema presenta una pantalla de dialogo con información en torno a la pantalla en la que se encuentra.</div></div>				

	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Consultar Ayuda pantalla de inicio	Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de inicio	Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha	Se presenta una pantalla de dialogo con información general sobre la aplicación
2	Consultar Ayuda pantalla de registro	Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de registro	Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha	Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla correspondiente
3	Consultar Ayuda pantalla de gestión de usuario	Si se desea consultar la ayuda desde la gestión de usuario	Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha	Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla correspondiente
4	Consultar Ayuda pantalla de ranking	Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de ranking	Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha	Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla correspondiente
	Consultar Ayuda ajustes juego	Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla ajustes juego	Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha	Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla correspondiente
5	Consultar Ayuda pantalla ajustes tema	Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de ajustes tema	Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha	Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla correspondiente

### HU19. Información de la App

ID Historia	HU19	Nombre	Información de la App	Peso	5
Requisito	RF8– Información de la App				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder consultar información acerca de la App				
RESULTADO	Para conocer sobre el desarrollo y aspectos generales				
Flujo Normal	<div><div>1.</div><div>El usuario presiona el botón “Acerca de” desde el menú principal</div></div> <div><div>2.</div><div>El sistema presenta una pantalla donde se puede consultar información acerca de la aplicación y diferentes iconos de acceso a las redes sociales del desarrollador</div></div> <div><div>3.</div><div>El usuario selecciona el icono deseado</div></div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	


	<b>Ficha</b>		<b>Proyecto</b>	
	NA		StrooperS	
	<b>Fecha</b>		<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019		1.1	PT-PS-01

1	Consulta acerca de en la aplicación	Si el usuario desea consultar información general de la aplicación	Al ingresar a la opción Acerca de	Se presenta la pantalla con información general de la aplicación y los diferentes iconos de acceso directo de las redes del desarrollador.
2	Consultar canal de youtube del desarrollador	Si el usuario desea conocer sobre el canal de youtube del desarrollador	Al ingresar al icono de youtube	Se presenta el canal de youtube del desarrollador
3	Consultar el blog del desarrollador	Si el usuario desea conocer sobre el blog del desarrollador	Al ingresar al icono de de codejavu	Se carga el blog del desarrollador
4	Consultar la página de Facebook del desarrollador	Si el usuario desea conocer página de Facebook del desarrollador	Al ingresar al icono de Facebook	Se presenta la página de Facebook del desarrollador
5	Consultar la página de instagram del desarrollador	Si el usuario desea conocer página de instagram del desarrollador	Al ingresar al icono de instagram	Se presenta la página de instagram del desarrollador
6	Consultar la página de twitter del desarrollador	Si el usuario desea conocer página de twitter del desarrollador	Al ingresar al icono de twitter	Se presenta la página de twitter del desarrollador

## HU20. Consultar Manual de usuario

ID Historia	HU20	Nombre	Consultar Manual Usuario	Peso	3
Requisito	RF9– Consultar Manual Usuario				
Caso de Uso	NA				
HISTORIA					
ROL	Yo como Usuario Jugador				
FUNCIONALIDAD	Deseo poder consultar el manual de usuario de la App				
RESULTADO	Para conocer sobre el uso de la aplicación				
Flujo Normal	<div><div>1.</div><div>El usuario presiona el botón “Acerca de” desde el menú principal</div></div> <div><div>2.</div><div>El sistema presenta una pantalla donde se puede consultar información acerca de la aplicación y diferentes iconos de acceso a las redes sociales del desarrollador</div></div> <div><div>3.</div><div>El usuario presiona el icono de descarga del manual</div></div> <div><div>4.</div><div>El sistema inicia el proceso de descarga del manual de usuario.</div></div>				
CRITERIOS DE ACEPTACION					
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado	



	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	StrooperS	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
	10/02/2019	1.1	PT-PS-01

1	Descarga del manual de usuario de la app	Si el usuario desea descargar el manual de usuario de la aplicación	Al ingresar a la opción Acerca de y presionar el icono de descarga de pdf	Se inicia el proceso de descarga del manual de usuario.
---	--	---	---	---

## 9. Observaciones.

Como se ha mencionado se espera que esta primer versión cuente con lo necesario para introducir a los interesados en el mundo del desarrollo de aplicaciones como una primer base práctica, para futuras versiones se espera aumentar el grado de dificultad de la App vinculando diferentes temáticas como acceso a datos remotos entre otras.

Es importante recalcar **que la secuencia de videos no tiene ningún costo ni NO se autoriza su copia o distribución con fines comerciales.**

No olviden apoyarme dando like, compartiendo el canal o suscribiéndose a mi canal y redes sociales!!! **No les cuesta nada y me ayudan mucho!**

**SUSCRIBETE:** <http://goo.gl/liPNSy>

**Facebook:** <http://www.facebook.com/codejavu>

**Blog:** <http://codejavu.blogspot.com/>

**Twitter:** <https://twitter.com/chenaooo>

**Instagram:** <https://www.instagram.com/cristiandavi>  
[dhenaoh](#)

**Udemy:** <https://www.udemy.com/fundamentos-de-programacion-algoritmos-en-java-y-javascript>

**GitHub:** <https://github.com/chenaoh/TutorialWebSevice>

