**Documento de historia de usuario 05**

**Proyecto de Rector Simulator**

**Versión 1.0**

#### 

#### **HU05 - Eventos Aleatorios**

**Como** jugador

**Quiero** que el sistema genere eventos aleatorios que requieran que tome decisiones críticas,

**Para** que el juego refleje la imprevisibilidad de la gestión universitaria y me permita probar mi capacidad de respuesta ante situaciones inesperadas, impactando directamente en la estabilidad financiera de la universidad y la aprobación del alumnado.

**Criterios de Aceptación**:

* **Generación Aleatoria de Eventos**:
  + El sistema debe ser capaz de generar eventos aleatorios de forma periódica, con una variedad de situaciones que incluyan tanto oportunidades como desafíos (ej. una reducción inesperada de fondos, una oferta de donación condicionada, una protesta estudiantil, etc.).
* **Decisiones Críticas**:
  + Cada evento aleatorio debe presentar al jugador dos opciones de decisión, cada una con consecuencias diferentes que afecten aspectos clave del juego como los fondos disponibles, la aprobación del alumnado, y otros indicadores de desempeño.
* **Impacto en la Jugabilidad**:
  + Las decisiones tomadas en respuesta a estos eventos deben tener un impacto inmediato y visible en la gestión de la universidad, alterando elementos como el presupuesto, la moral del personal, o la satisfacción estudiantil.
* **Diversidad de Resultados**:
  + Los eventos aleatorios deben estar diseñados para tener un resultado posible cada uno, de acuerdo a la decisión elegida, permitiendo una rejugabilidad significativa y una experiencia dinámica donde las decisiones previas del jugador pueden influir en la aparición y el resultado de eventos futuros.