#### 

#### **Documento de Lista de Épicas**

#### **Proyecto de Rector Simulator**

#### **Versión 1.0**

#### **Épica: Gestión Estratégica del Rector**

**Descripción**: Esta épica se centra en las principales acciones del jugador como rector, donde las decisiones que toma tienen un impacto directo en los recursos financieros de la universidad, la aprobación del alumnado y el éxito general de la institución.

* **Historias de Usuario Relacionadas**:
  + **HU01 - Toma de decisiones**: El jugador toma decisiones estratégicas basadas en eventos aleatorios que afectan la reputación y los recursos de la universidad​ (RS-HU01).
  + **HU02 - Aprobación del alumnado**: El jugador monitorea y gestiona la aprobación del alumnado, influenciada por las decisiones que toma respecto a su gestión​ (RS-HU02).
  + **HU03 - Gestión de fondos**: El jugador administra los recursos financieros, asegurando que las decisiones presupuestarias impacten positivamente en la estabilidad financiera y en otros aspectos del juego​ (RS-HU03).

#### **Épica: Generación Dinámica de Eventos y Finales**

**Descripción**: Esta épica abarca la capacidad del sistema de generar eventos aleatorios que afecten el desarrollo del juego, junto con la creación de múltiples finales basados en las decisiones tomadas por el jugador durante el transcurso de la partida. Tanto los eventos aleatorios como los finales serán generados de manera dinámica por la API de OpenAI, proporcionando una experiencia única e impredecible en cada partida.

* **Historias de Usuario Relacionadas**:
  + **HU05 - Eventos Aleatorios**: El sistema genera eventos aleatorios que requieren que el jugador tome decisiones críticas, impactando varios aspectos del juego como los fondos y la aprobación estudiantil​ (RS-HU05).
  + **HU04 - Múltiples Finales**: El juego ofrece diferentes finales basados en las decisiones del jugador a lo largo de la partida, con trayectorias y desenlaces que dependen de las acciones tomadas en los eventos presentados ​(RS-HU04).