**Documento de historia de usuario 01**

**Proyecto de Rector Simulator**

**Versión 1.0**

**HU01 - Toma de decisiones**

**Como** jugador

**Quiero** brindarle al jugador la capacidad de decidir diferentes opciones dependiendo de un evento aleatorio de la universidad.

**Para** que estas decisiones, influyan en la estrategia que se toma en el juego, ya que tanto recursos que se poseen como la reputación que el rector tiene con los alumnos, disminuyen si las decisiones no son las acertadas.

**Criterios de aceptación:**

1. Persistencia de decisiones:
   1. El sistema debe mantener el estado de las decisiones que el jugador haya tomado.
   2. Teniendo en cuenta las decisiones tomadas, deberá existir una coherencia narrativa
2. Opciones de decisión:
   1. Las opciones de decisión frente a cada evento deben ser al menos 2.
   2. Las decisiones deben afectar a los recursos de la universidad y reputación del rector.
   3. Solo se podrá elegir una decisión de las diversas presentadas.
3. Variedad de decisiones.
   1. Las decisiones deben tener diferentes niveles de impacto en la universidad.
   2. Algunas decisiones tendrán consecuencias inesperadas, que se revelarán en posteriores eventos.
4. Retroalimentación de las consecuencias de las decisiones
   1. Después de cada decisión, saldrá un anuncio de cómo ha afectado a la universidad.