

## **Escenario específico de requerimiento no funcional**

**Categoría del requerimiento no funcional:** Usabilidad

**Requerimiento no funcional asociado:** El usuario puede recibir ayuda del sistema para mover las fichas.

**Fuente del estímulo:** Usuario final (Jugador).

**Estímulo:** Aprender características del sistema. (El jugador desea saber a qué casillas puede mover la ficha que tiene seleccionada).

**Artefacto:** Sistema

**Ambiente o contexto:** En tiempo de ejecución.

**Respuesta:** El sistema de ayuda responde de acuerdo al contexto. (Las casillas, a las que el jugador puede hacer un movimiento válido, cambian de color para diferenciarlas fácilmente).

**Medición de Respuesta:** Ganancia de conocimiento por el usuario (El usuario ahora debe tener una idea de la forma en que se pueden mover las fichas, bajo condiciones similares).

### **Tácticas:**

**Mantener un modelo de la tarea,** el sistema debe conocer las reglas del juego y la intención del usuario, para poder brindar eficazmente ayuda al jugador sobre los posibles movimientos que puede realizar a partir de una pieza.