



24 DE AGO. DE 22

# PRODUCT BACKLOG

WORDLE

CRISTIAN ROJAS RUIZ - ORLANDO ALCALA - DANIEL HERNANDEZ



Tarea ID	Tarea	Estimación en días	Prioridad	Condición de aprobación
1	Interfaz gráfica - menú de introducción	5	1	el sistema debe cargar una interfaz gráfica donde se visualice la introducción del juego de acuerdo con los Mockups
2	Cargar información del juego	2	1	el sistema debe cargar las reglas juego (Reglas de juego)
3	botón Jugar	3	1	El sistema debe tener botón Jugar para que refleje la ventana principal del juego
4	botón cerrar	2	1	el sistema debe tener botón cerrar para que cierre la introducción y que refleje la ventana principal del juego
5	botón información	2	2	el sistema debe tener el botón de información en la pantalla principal del juego para que cargue la introducción del juego
6	Matriz del juego	4	2	el sistema debe mostrar una matriz de 5 * 6
7	Cargar palabra oculta	3	3	el sistema debe traer aleatoriamente de la base de datos la palabra que debe ser adivinada
8	Ingresar letras	3	2	el sistema debe permitir ingresar una letra por cada caja de texto de la matriz
9	botón Enviar	2	2	la aplicación debe tener botón enviar para que el sistema reciba y valide la palabra ingresada por el usuario
10	validación ingreso de palabras	3	4	el sistema no debe permitir ingresar letras en otra fila si la anterior no se encuentra validada
11	validación palabra	3	4	el sistema debe validar por cada fila de la matriz si la palabra ingresada coincide con la palabra oculta
12	validar letras correctas	2	5	el sistema debe mostrar en color verde los cuadros de la matriz donde la letra coincida con la letra de la palabra oculta
13	validar campos en orden incorrecto	2	5	el sistema debe mostrar en color amarillo los cuadros de la matriz donde la letra ingresada

				está en la palabra oculta pero no en la posición correcta
14	bloquear fila	3	4	el sistema no debe permitir realizar cambios en la fila de la matriz si ya ingreso la palabra y la valido a través del botón enviar
15	validar letras incorrectas	3	5	el sistema debe mostrar en color gris los cuadros de la matriz donde la letra no corresponde a la palabra oculta
16	Cargar mensaje de éxito	2	5	el sistema debe un mostrar un mensaje de éxito si el usuario adivino la palabra oculta
17	cargar mensaje de perdió	2	5	el sistema debe mostrar un mensaje de error si el usuario no adivino la palabra
18	mostrar palabra oculta	2	5	el sistema debe mostrar la palabra oculta si no adivino
19	validación tamaño palabra	3	3	el sistema no debe permitir enviar la palabra si las cajas de la fila de los textos no se encuentran diligenciados
20	ingresar números	2	3	el sistema no debe permitir ingresar números en las cajas de texto
21	ingresar caracteres	2	4	el sistema no debe permitir ingresar caracteres en las cajas de texto
22	diccionario de palabras	3	2	el sistema debe tener un diccionario de palabras en la base de datos
23	Fin de juego	2	5	el sistema debe limpiar los datos del formulario al cerrar la aplicación