FLIP USER STORIES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Title**:  El jugador Apuesta | **Priority**: 1 | **Estimate**: 3 |
| **User Story**  Como jugador, quiero apostar una cantidad de dinero lanzando una moneda, para ganar el doble de lo que aposté si acierto el resultado. | | |
| **Acceptance criteria**   * **Escenario: Apostar una cantidad válida y acertar el resultado**   + Dado que el jugador tiene un saldo positivo en su cuenta   + Cuando el jugador introduce una cantidad válida de dinero y elige cara o cruz   + Y el sistema lanza la moneda y muestra el resultado   + Entonces el jugador gana el doble de lo que apostó y su saldo se actualiza * **Escenario: Apostar una cantidad válida y fallar el resultado**   + Dado que el jugador tiene un saldo positivo en su cuenta   + Cuando el jugador introduce una cantidad válida de dinero y elige cara o cruz   + Y el sistema lanza la moneda y muestra el resultado   + Entonces el jugador pierde la cantidad que apostó y su saldo se actualiza * **Escenario: Apostar una cantidad inválida**   + Dado que el jugador tiene un saldo positivo en su cuenta   + Cuando el jugador introduce una cantidad inválida de dinero o no elige cara o cruz   + Entonces el sistema muestra un mensaje de error y no se realiza la apuesta * **Escenario: Apostar sin saldo suficiente**   + Dado que el jugador tiene un saldo negativo o cero en su cuenta   + Cuando el jugador intenta apostar una cantidad de dinero   + Entonces el sistema muestra un mensaje de error y no se realiza la apuesta | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Title**:  El jugador visualiza el resultado | **Priority**: 2 | **Estimate**: 1 |
| **User Story**  Como jugador, quiero ver el resultado del lanzamiento de la moneda, para saber si gané o perdí la apuesta | | |
| **Acceptance criteria**   * **Escenario: Ver el resultado después de apostar**   + Dado que el jugador ha realizado una apuesta válida   + Cuando el sistema lanza la moneda y muestra el resultado   + Entonces el jugador ve si el resultado coincide con su elección o no   + Y el jugador ve si ha ganado o perdido la apuesta | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Title**:  Revisión de Saldo del Jugador | **Priority**: 3 | **Estimate**: 5 |
| **User Story**  Como jugador, quiero ver el saldo de mi cuenta, para saber cuánto dinero tengo disponible para seguir apostando. | | |
| **Acceptance criteria**   * **Escenario: Ver el saldo inicial**   + Dado que el jugador se ha registrado en el sistema   + Cuando el jugador accede a su cuenta   + Entonces el jugador ve el saldo inicial que le ha asignado el sistema * **Escenario: Ver el saldo actualizado después de apostar**   + Dado que el jugador ha realizado una apuesta válida   + Cuando el sistema lanza la moneda y muestra el resultado   + Entonces el jugador ve el saldo actualizado de su cuenta según el resultado de la apuesta | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Title:  Recarga de Wallet | Priority: 1 | Estimate: 5 |
| **User Story**  Como jugador, quiero recargar saldo a mi cuenta mediante un pago a un checkout, para poder seguir apostando en la aplicación. | | |
| **Acceptance criteria**   * **Escenario: Recargar saldo con éxito**   + Dado que el jugador tiene una cuenta registrada en la aplicación   + Cuando el jugador elige la opción de recargar saldo y selecciona el método de pago   + Y el jugador completa el proceso de pago en el checkout   + Entonces el jugador recibe una confirmación del pago y ve el saldo actualizado en su cuenta * **Escenario: Recargar saldo con error**   + Dado que el jugador tiene una cuenta registrada en la aplicación   + Cuando el jugador elige la opción de recargar saldo y selecciona el método de pago   + Y el jugador encuentra un error en el proceso de pago en el checkout   + Entonces el jugador recibe un mensaje de error y no se realiza la recarga de saldo | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Title:  El jugador Apuesta | Priority: 1 | Estimate: 3 |
| **User Story**  Como jugador, quiero registrarme en la aplicación de apuestas, para poder apostar lanzando una moneda y ganar el doble de lo que apuesto. | | |
| **Acceptance criteria**   * **Escenario: Registrarse con éxito**   + Dado que el jugador no tiene una cuenta en la aplicación   + Cuando el jugador elige la opción de registrarse y proporciona sus datos personales y de contacto   + Y el jugador acepta los términos y condiciones de la aplicación   + Entonces el jugador recibe un correo de verificación y puede acceder a la aplicación con su cuenta * **Escenario: Registrarse con error**   + Dado que el jugador no tiene una cuenta en la aplicación   + Cuando el jugador elige la opción de registrarse y proporciona datos inválidos o incompletos   + O el jugador no acepta los términos y condiciones de la aplicación   + Entonces el jugador recibe un mensaje de error y no se realiza el registro | | |

**Title:**

El jugador apuesta

**Priority:**

1

**Estimate:**

**3**

**User story**

Como jugador, quiero apostar una cantidad de dinero lanzando una moneda, para ganar el doble de lo que aposté si acierto el resultado. Como jugador, quiero ver el resultado del lanzamiento de la moneda, para saber si gané o perdí la apuesta. Como jugador, quiero ver el saldo de mi cuenta, para saber cuánto dinero tengo disponible para seguir apostando.

**Acceptance criteria**

**Given that** [some context],

**when** [some action is carried out]

**then** [a set of observable outcomes should occur].