

Historia de usuario 1

Como Cliente

Quiero: Observar una interfaz grafica

Para: Poder jugar Wordle.

Criterios de Aceptación

La interfaz del juego debe tener un color Hex:#717171 y un tamaño de 720 x 1280 pixeles.

En la parte superior derecha de la interfaz debe existir un botón que se llama “Ayuda” en color Hex: #F2225A

Como encabezado se debe visualizar el título “Wordle”

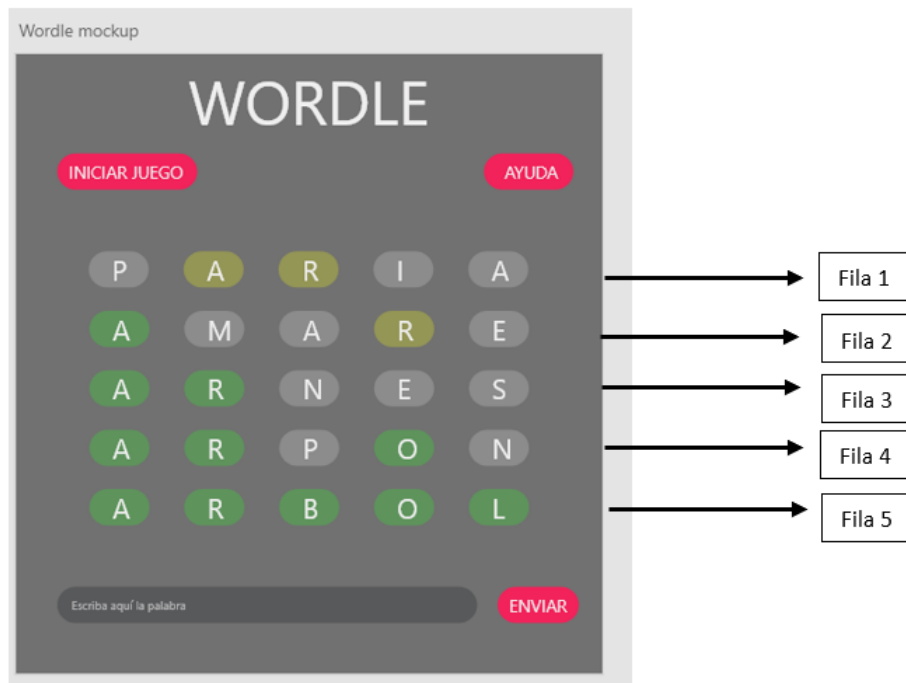
En la parte superior izquierda de la interfaz debe existir un botón que se llama “Iniciar juego” en color Hex: #F2225A

En la parte central de la pantalla se debe incluir una tabla de 5x5 casillas. El color por defecto de cada casilla es #D6D6D6.

En la parte inferior de la pantalla se debe incluir un cuadro de texto de color #131417 además, debe incluir por defecto “Escriba aquí la palabra”.

En la parte inferior de la pantalla se debe incluir un botón con el nombre de “Enviar” en color Hex: #F2225A

Representación gráfica:



Tareas:

- En la aplicación Scene Builder se crea un nuevo proyecto.
- Agregar encabezado con el nombre del juego.
- Añadir tres botones: “Nuevo juego”, “Enviar” y “Ayuda”.
- Agregar una tabla de 5x5.
- Añadir un cuadro de texto.

Historia de usuario 2

Como: Cliente

Quiero: Tener palabras disponibles para adivinar

Para: poder jugar sin que se vuelva repetitivo el juego

Criterio de aceptación

- Las palabras deben estar en español.
- Las palabras deben tener correcta ortografía.
- Las palabras no deben tener más de 5 letras.
- Las palabras únicamente deben contener caracteres del abecedario de la (a) hasta la (z) en minúscula.
- No se aceptarán caracteres especiales.

Tareas

- Crear una base de datos en MySQL que contenga una tabla "palabras".
- Insertar 20 palabras en la base de datos.

Historia de usuario 3

Como: Cliente

Quiero: conocer las reglas de juego

Para: poder jugar de forma correcta.

Criterio de aceptación

- Al pulsar el botón “Ayuda” se muestra en pantalla un mensaje con las reglas de juego.

Tareas

- Crear el método push para el botón “Ayuda” para que al presionarlo se despliegue una ventana emergente.
- Crear formulario con las reglas de juego para mostrarlas en la ventana emergente. Dicho formulario incluirá un botón “Aceptar”
- Crear una función de cierre sobre el botón “Aceptar” para que al pulsarlo se cierre la ventana emergente.

Historia de usuario 4

Como: Cliente

Quiero: iniciar el juego

Para: poder divertirme.

Criterio de aceptación

- Al pulsar el botón “Iniciar juego” se muestra en pantalla el mensaje “Juego iniciado. ¡Buena suerte!” y en simultaneo se selecciona una palabra de la base de datos, esta será la palabra que el usuario intentará adivinar.

Tareas

- Crear el método “iniciar” para el botón “Iniciar juego” para que al presionarlo se despliegue una ventana emergente.
- Crear formulario con el mensaje “Juego iniciado. ¡Buena suerte!” para mostrarlo en la ventana emergente. Dicho formulario incluirá un botón “Aceptar”
- Crear una función de cierre sobre el botón “Aceptar” para que al pulsarlo se cierre la ventana emergente.
- Crear método para que al pulsar el botón “Iniciar juego” se seleccione una palabra aleatoriamente de la base de datos.

Historia de usuario 5

Como: Cliente

Quiero: ingresar una palabra

Para:

Criterio de aceptación

- Al pulsar el botón “enviar” verificar que la palabra ingresada en el cuadro de texto por el usuario cumple los requisitos para ser aceptada.

Tareas

- Crear el método “validar” donde al pulsar el botón “enviar” se validen las siguientes restricciones:
 - La palabra que ingresa el usuario debe tener exactamente 5 caracteres, en caso de no cumplir esta restricción se debe mostrar el mensaje en pantalla: “La palabra debe tener cinco caracteres, intente de nuevo.”
 - La palabra que ingresa el usuario debe contener únicamente caracteres del alfabeto (incluyendo la ñ), los caracteres especiales están prohibidos, en caso de no cumplir esta restricción se debe mostrar el mensaje en pantalla: “La palabra solo debe contener caracteres especiales, intente de nuevo.”
 - La palabra que ingresa el usuario debe estar totalmente en minúscula, en caso de no cumplir esta restricción se debe mostrar el mensaje en pantalla: “La palabra solo debe contener caracteres en minúscula, intente de nuevo.”
 - La palabra que ingresa el usuario debe estar en la base de datos en caso de no cumplir esta restricción se debe mostrar el mensaje en pantalla: “La palabra escrita no se encuentra en la base de datos, intente de nuevo.”

Historia de usuario 6

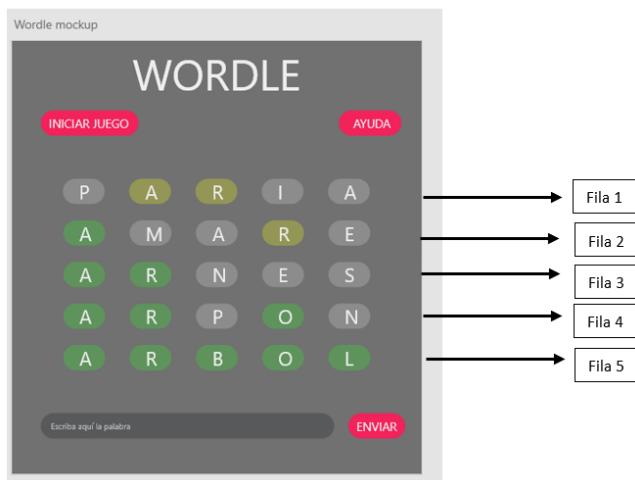
Como: Cliente

Quiero: saber si tengo más intentos

Para: continuar jugando

Criterio de aceptación

- Al pulsar el botón “enviar” insertar la palabra ingresada por el usuario en la fila correspondiente de la tabla, colocando cada letra de la palabra ingresada por el usuario en orden en la correspondiente columna de la correspondiente fila, ejemplo:



Palabra 1 corresponde a la fila 1

Palabra 2 corresponde a la fila 2

Palabra 3 corresponde a la fila 3

Palabra 4 corresponde a la fila 4

Palabra 5 corresponde a la fila 5

Tareas

- Crear el método “ingresar” que inserte palabra que ingresó el usuario en la correspondiente fila de la tabla, colocando cada letra de la palabra ingresada por el usuario en orden en la correspondiente columna de la correspondiente fila, siguiendo el ejemplo dado en los criterios de aceptación.

Historia de usuario 7

Como: Cliente

Quiero: saber si adiviné la palabra

Para: concluir el juego

Criterio de aceptación

- Al pulsar el botón “enviar” verificar que la palabra ingresada en el cuadro de texto por el usuario tiene letras en común con la palabra de la base de datos que el cliente está intentando adivinar.

Tareas

- Crear el método “comparar” que compare la palabra que ingresó el usuario con la palabra seleccionada de la base de datos para adivinar el método debe cumplir los siguientes parámetros:

- Si la palabra que ingresó el usuario no tiene ninguna letra en común con la palabra de la base de datos a adivinar, no se ejecuta ninguna acción.
- Si la palabra que ingresó el usuario tiene al menos una letra en común con la palabra que intenta adivinar de la base de datos, pero dicha letra se encuentra ubicada en distinta posición, la letra se sombreadá de color amarillo. Ejemplo:
La palabra ingresada por el usuario es “paria”, la palabra seleccionada para adivinar es “arbol”, en este caso las dos palabras tienen las letras “a” y “r” pero no se encuentran en la misma posición por lo tanto se somborean dichas letras de color amarillo.



- Si la palabra que ingresó el usuario tiene al menos una letra en común con la palabra que intenta adivinar de la base de datos, pero dicha letra se encuentra ubicada en la misma posición en ambas palabras, la letra se sombreadá de color verde. Ejemplo:
La palabra ingresada por el usuario es “arpon”, la palabra seleccionada para adivinar es “arbol”, en este caso las dos palabras tienen las letras “a”, “r” y “o”, dichas letras además se encuentran en la misma posición en ambas palabras, por lo tanto se somborean dichas letras de color verde.



- Si la palabra que ingresó el usuario es la misma que la palabra que intenta adivinar de la base de datos significa que ganó, se somborean todas las letras de verde y se mostrará el mensaje en pantalla “Bien hecho!! Ha ganado, ¿Quiere jugar de nuevo?” Ejemplo:
La palabra ingresada por el usuario es “arbol”, la palabra seleccionada para adivinar es “arbol”, en este caso todas las letras son iguales y están en la misma posición por lo tanto se somborearán de verde.



Historia de usuario 8

Como: Cliente

Quiero: saber si adiviné la palabra

Para: concluir el juego

Criterio de aceptación

- Cuando las 5 filas de la tabla se encuentren llenas, el cliente no podrá ingresar más palabras, además si en los 5 intentos no logró adivinar la palabra significa que perdió el juego, en este caso se mostrará el mensaje en pantalla: “Ha perdido!! Inténtelo de nuevo”.

Tareas

- Crear el método “perder” muestre en pantalla el mensaje: “Ha perdido!! Inténtelo de nuevo” en caso de que el cliente complete los 5 intentos sin poder adivinar la palabra seleccionada por la base de datos.