

Docente Norbey Danilo Muñoz Cañón

Actividad evaluativa sobre historias de usuario.

El **Blackjack** o **21** es un juego de cartas propio de los casinos en el cual básicamente el objetivo es sumar un valor lo más próximo a 21 pero sin pasarse.

Con base en las reglas del juego (el básico y tradicional), establezca al menos 3 historias de usuario para los dos roles que se van a considerar en este escenario: *la casa y el jugador*.

En este sentido, se espera que se entregue las reglas consultadas o establecidas, las historias de usuario en la estructura definida por Mike Cohn: **Como [rol del usuario], quiero [objetivo], para poder [beneficio]**, y los criterios de aceptación de cada historia.

Algunas de las reglas por considerar son:

- Solo existen 2 jugadores, el jugador real y la computadora (casa).
- Existe solo un repartidor, este será la computadora (casa).
- La casa también juega, pero tiene unas reglas muy definidas que se han de tener en cuenta. Si la suma de las cartas de la casa es 16 o menos, debe pedir carta y si suman 17 o más se debe plantar.
- ¿Cuándo gana y cuando pierde la casa? La casa gana a todos los jugadores que se pasen de 21 y a aquellos que tengan una jugada de menor valor, por otro lado, empata con aquellos jugadores que tengan la misma suma. La mano de la casa pierde con los jugadores que tengan una mano superior a la suya o, si la casa se pasa, con todos aquellos que se plantaron, tengan la suma de puntos que tengan.
- El AS es la única carta de la baraja que tiene dos valores, 1 y 11, siendo el jugador que lo posea quien elige el valor entre ambos según le convenga. En caso de que la suma con el valor 11 de un valor mayor a 21 el AS tendrá automáticamente el valor de 1.
- Las cartas numeradas con índice del dos al diez tienen el valor correspondiente a su numeración.

- Por su parte, todas las figuras (Jack, Queen y King), tienen el mismo valor: 10. Importante dato para el jugador, es saber que, en 52 cartas, hay 16 con un valor de 10.
- Plantarse: Ya sea de inicio o tras haber pedido carta, si el jugador considera que tiene una jugada que puede ganar, o que pedir más cartas podría hacerle pasarse de 21, tiene la opción de cerrar su jugada y esperar el turno de la casa.
- Pedir carta: Con el fin de alcanzar 21 o acercarse lo máximo posible, se pueden pedir tantas cartas como se quieran hasta que se supere la suma objetivo. Si la suma de cartas supera 21 el jugador se ha pasado, se retirarán sus cartas y la apuesta correspondiente a esa mano.

Entrega:

El documento deberá ser entregado por el líder del equipo a más tardar el jueves 13 de octubre de 2022 a las 23.59 en formato pdf e indicando el nombre de todos los integrantes del grupo (máximo 4 integrantes).

Se puede seguir como guía/ejemplo la siguiente plantilla de Historias de Usuario:

Historia de usuario #000	Título de la historia de usuario			
Como	Rol del usuario	X	I	
			N	
Quiero	Objetivo - ¿Qué están esperando?		V	
			E	
Para	Beneficio - ¿Qué problema plantea resolverse?		S	
			T	
Validación / Descripción:		Valor:		
		Prioridad:		
		Estimación:		

Características de la Historia.	
I	Independiente. No requiere de otra historia.
N	Negociable. Se puede remplazar por otra de diferente prioridad.
V	Valuable / de Valor. Necesaria y de valor para el producto y los consumidores.
E	Estimable. El equipo se siente seguro al estimar el esfuerzo requerido.
S	Sucinta / Pequeña. Se puede construir en una iteración junto a otras historias.
T	Comprobable. Se puede probar y verificar.

Valor de Negocio:

Los integrantes del grupo valorizarán la historia de 1 a 10 siendo 1 lo más bajo y 10 lo más alto, al final se sumarán los resultados y el resultado será el total del valor de la historia.

Estimación:

Aproximación del esfuerzo necesario (en tiempo ideal, "horas, días, semanas") para implementar la historia de usuario.

Prioridad:

Las prioridades de las historias se manejarán con las medidas de **BAJA**, **MEDIA** y **ALTA**.