

Historias Usuario y Análisis de la Información

Ingrid yulissa medina esquivel

isabella carrera cabrera

ruben felipe tovar aviles

SENA - CIES | 2900177 | Neiva – Huila

# Historias de Usuario

## Inicio de Sesión y Configuración de Partida

| Historia de Usuario 01 | |
| --- | --- |
| Como | Jugador |
| Quiero | Elegir si quiero crear una partida o unirme a una existente |
| Para | Poder empezar a jugar según mi preferencia |
| Criterio de Aceptación | * El sistema muestra dos opciones: "Crear Partida" y "Unirse a Partida". * Al seleccionar una opción, el sistema avanza a la siguiente pantalla correspondiente |

| Historia de Usuario 02 | |
| --- | --- |
| Como | Creador de Partida |
| Quiero | Especificar la cantidad de jugadores que se unirán a mi partida |
| Para | Controlar el número de participantes y asegurar una partida balanceada |
| Criterio de Aceptación | * El sistema permite seleccionar un número de jugadores entre 2 y 7. * La partida no puede iniciar si no se ha alcanzado la cantidad mínima de jugadores seleccionada. |

| Historia de Usuario 03 | |
| --- | --- |
| Como | Creador de Partida |
| Quiero | Iniciar la partida una vez que todos los jugadores se hayan unido |
| Para | Dar comienzo al juego cuando esté listo |
| Criterio de Aceptación | * El botón de inicio está habilitado solo cuando el número de jugadores unidos coincide con el número especificado por el creador. * Al hacer clic en el botón de inicio, el juego pasa a la fase de reparto de cartas. |

| Historia de Usuario 04 | |
| --- | --- |
| Como | Participante |
| Quiero | Ver el estado de la partida (esperando jugadores, esperando inicio) |
| Para | Saber cuándo comenzará el juego |
| Criterio de Aceptación | * El sistema muestra un mensaje indicando que se está esperando al creador o a más jugadores. * La pantalla de juego no se muestra hasta que el creador inicie la partida. |

| Historia de Usuario 05 | |
| --- | --- |
| Como | Participante |
| Quiero | Ver el estado de la partida (esperando jugadores, esperando inicio) |
| Para | Saber cuándo comenzará el juego |
| Criterio de Aceptación | * El sistema muestra un mensaje indicando que se está esperando al creador o a más jugadores. * La pantalla de juego no se muestra hasta que el creador inicie la partida. |

PREPARACIÓN Y REPARTO DE CARTAS

| Historia de Usuario 06 | |
| --- | --- |
| Como | Jugador |
| Quiero | Ver las cartas en mi pantalla y sus características |
| Para | Poder elegir la mejor carta en función de la habilidad en juego |
| Criterio de Aceptación | * La interfaz de usuario muestra visualmente las cartas del jugador. * Las características de cada carta (ej. Fuerza, Velocidad, etc.) y con valores agradables a la vista |

| Historia de Usuario 07 | |
| --- | --- |
| Como | Jugador |
| Quiero | Seleccionar una de mis cartas para jugar en mi turno |
| Para | Competir en la ronda actual |
| Criterio de Aceptación | * El sistema permite al jugador seleccionar una de sus cartas disponibles cuando es su turno. * La carta seleccionada se juega y se retira temporalmente de la mano del jugador. |

| Historia de Usuario 08 | |
| --- | --- |
| Como | Jugador |
| Quiero | Que se me notifique cuando sea mi turno |
| Para | Saber cuándo debo actuar y elegir mi carta |
| Criterio de Aceptación | * Hay una indicación visual o sonora clara cuando es el turno del jugador. |

## FInalizacion juego

| Historia de Usuario 9 | |
| --- | --- |
| Como | Jugador |
| Quiero | Que el juego termine cuando un jugador ha ganado todas las cartas |
| Para | Que haya un claro ganador por acumulación de cartas |
| Criterio de Aceptación | * El sistema detecta cuando un jugador tiene todas las cartas en juego. * El sistema declara a ese jugador como el ganador final |

| Historia de Usuario 10 | |
| --- | --- |
| Como | Participante |
| Quiero | Que el juego termine si se agota el tiempo de partida |
| Para | Que el juego no se extienda más del tiempo estimado |
| Criterio de Aceptación | * El sistema lleva un control del tiempo total de la partida de 10 minutos      * Si el tiempo se termina, el juego finaliza. |

# Análisis de la Información

El proyecto busca crear un juego de cartas digital multijugador, con la temática de Mortal Kombat. Los jugadores podrán elegir entre ser el creador de una partida, definiendo el número de participantes, o unirse a una ya existente. El objetivo principal es acumular la mayor cantidad de cartas, lo cual se logra al ganar rondas mediante la comparación de las diferentes características de los personajes de Mortal Kombat, seleccionadas aleatoriamente por el sistema en cada turno.

El juego se desarrolla en turnos con un tiempo límite para la elección de cartas, las cuales se revelan una vez que todos los jugadores han lanzado su carta. La partida finaliza cuando un jugador obtiene todas las cartas o cuando se agota un tiempo límite (10 minutos), declarándose ganador al jugador con más cartas en ese momento. Para asegurar una experiencia de usuario óptima, el diseño se centrará en una interfaz intuitiva, reglas claras, y retroalimentación visual y sonora, tomando inspiración de juegos como UNO y Pokémon, que destacan por su interactividad y claridad temática.