

## Historias de usuario

### Sección 1: Gameplay

#### *HU-01: Movimiento básico del jugador*

- **Historia:** Como jugador, quiero moverme con las flechas, para recorrer el laberinto.
- **Descripción:** El jugador se mueve una casilla por vez usando las teclas ↑ ↓ ← →.
- **Complejidad:** Fácil
- **Esfuerzo estimado:** 2 horas
- **Responsable:** Marcos
- **Caso de prueba:** CP-01: Al presionar ↑ el jugador deberá desplazarse hacia arriba, al presionar ↓ el jugador deberá desplazarse hacia abajo, al presionar ← el jugador deberá desplazarse hacia la izquierda y al presionar → el jugador deberá desplazarse hacia la derecha.
- **Estado:** Pendiente

#### *HU-02: Persecución de la computadora*

- **Historia:** Como jugador, quiero que la computadora me persiga, para que el juego sea desafiante.
- **Descripción:** La computadora persigue al jugador moviéndose, 10% más rápido.
- **Complejidad:** No compleja
- **Esfuerzo estimado:** 6 horas
- **Responsable:** Paulo
- **Caso de prueba:** CP-02: La computadora sigue correctamente al jugador, recorriendo la misma distancia en menor tiempo que el jugador.
- **Estado:** Pendiente

#### *HU-03: Mostrar vidas restantes*

- **Historia:** Como jugador, quiero ver cuántas vidas me quedan, para saber cuánto me falta para perder.
- **Descripción:** Mostrar en pantalla el número de vidas que le quedan al jugador.
- **Complejidad:** Fácil
- **Esfuerzo estimado:** 1 hora
- **Responsable:** Marcos
- **Caso de prueba:** CP-03: Se muestran “Vidas: 3” en pantalla.
- **Estado:** Pendiente

#### *HU-04: Pérdida de vida al ser atrapado*

- **Historia:** Como jugador, quiero perder una vida si me atrapan, para que el juego tenga un límite.

- **Descripción:** Si la computadora toca al jugador, este pierde una vida.
- **Complejidad:** No compleja
- **Esfuerzo estimado:** 3 horas
- **Responsable:** Juan
- **Caso de prueba:** CP-04: Si hay colisión entre la computadora y el jugador, se resta una vida al jugador.
- **Estado:** Pendiente

#### ***HU-05: Fin de partida al perder todas las vidas***

- **Historia:** Como jugador, quiero que el juego termine al perder todas las vidas, para cerrar la partida.
- **Descripción:** Si las vidas llegan a 0, mostrar mensaje de derrota.
- **Complejidad:** Fácil
- **Esfuerzo estimado:** 2 horas
- **Responsable:** Sebastián
- **Caso de prueba:** CP-05: Con vidas = 0, el juego termina automáticamente.
- **Estado:** Pendiente

### **Sección 2: Mapa**

#### ***HU - 06: Muros para el mapa***

- **Estructura:** Como jugador, quiero que el laberinto tenga muros, para limitar los movimientos.
- **Descripción:** Deben existir muros que restringen movimiento del jugador y de la computadora.
- **Complejidad:** No compleja
- **Esfuerzo:** 4 horas
- **Responsable:** Marcos
- **Caso de prueba:** CP-06: El jugador o la computadora no podrá traspasar ningún muro establecido.
- **Estado:** Pendiente

#### ***HU – 07: Pasillos para el mapa***

- **Estructura:** Como jugador, quiero que existan pasillos en el laberinto, para que tanto la computadora como el jugador puedan desplazarse.
- **Descripción:** Deben existir pasillos por los cuales el jugador y la computadora se puedan desplazar.
- **Complejidad:** Fácil
- **Esfuerzo:** 3 horas
- **Responsable:** Juan
- **Caso de prueba:** CP-07: El jugador o la computadora solamente podrán desplazarse por los pasillos.
- **Estado:** Pendiente

### **Sección 3: Puntajes y obsequios**

#### ***HU-08: Sumar puntos por movimiento***

- **Historia:** Como jugador, quiero sumar puntos por cada paso, para medir mi avance.
- **Descripción:** Cada movimiento válido suma +1 punto al puntaje total.
- **Complejidad:** Fácil
- **Esfuerzo estimado:** 1 hora
- **Responsable:** Paulo
- **Caso de prueba:** CP-08: Al moverse, mi puntaje aumenta en 1.
- **Estado:** Pendiente

#### ***HU-09: Puntos extra por obsequios***

- **Historia:** Como jugador, quiero recoger obsequios y ganar puntos extra, para tener incentivos.
- **Descripción:** Al tocar un obsequio, sumar +10 puntos y reproducir sonido especial.
- **Complejidad:** No compleja
- **Esfuerzo estimado:** 3 horas
- **Responsable:** Juan
- **Caso de prueba:** CP-09: Recoger obsequio aumenta puntaje en 10.
- **Estado:** Pendiente

#### ***HU-10: Mostrar puntaje actual***

- **Historia:** Como jugador, quiero ver mi puntaje actual, para saber cómo voy.
- **Descripción:** Mostrar el puntaje actual en pantalla en tiempo real.
- **Complejidad:** Fácil
- **Esfuerzo estimado:** 1 hora
- **Responsable:** Sebastián
- **Caso de prueba:** CP-10: El puntaje se actualiza en tiempo real mientras juego.
- **Estado:** Pendiente

### **Sección 4: Persistencia**

#### ***HU-11: Guardar puntaje en el salón de la fama***

- **Historia:** Como jugador, quiero guardar mi puntaje en el salón de la fama, para competir con otros.
- **Descripción:** Al terminar una partida, guardar nombre y puntaje en archivo JSON persistente.
- **Complejidad:** No compleja
- **Esfuerzo estimado:** 4 horas
- **Responsable:** Paulo
- **Caso de prueba:** CP-11: Tras partida, puntaje aparece en archivo.

- **Estado:** Pendiente

#### ***HU-12: Ver ranking del salón de la fama***

- **Historia:** Como jugador, quiero ver el ranking del salón de la fama, para comparar mis resultados.
- **Descripción:** Mostrar puntajes guardados en orden descendente desde archivo JSON.
- **Complejidad:** No compleja
- **Esfuerzo estimado:** 3 horas
- **Responsable:** Juan
- **Caso de prueba:** CP-12: Ranking ordenado por puntaje correctamente.
- **Estado:** Pendiente

#### ***HU-13: Reiniciar el salón de la fama***

- **Historia:** Como administrador, quiero reiniciar el salón de la fama, para empezar desde cero.
- **Descripción:** Opción de borrar todos los puntajes guardados con confirmación.
- **Complejidad:** Fácil
- **Esfuerzo estimado:** 2 horas
- **Responsable:** Sebastián
- **Caso de prueba:** CP-13: Tras confirmar, ranking queda vacío.
- **Estado:** Pendiente

### **Sección 5: Laberinto**

#### ***HU-14: Cargar laberinto desde archivo JSON***

- **Historia:** Como administrador, quiero cargar laberintos desde un archivo JSON, para cambiar el mapa.
- **Descripción:** Permitir seleccionar archivo desde explorador e importar datos del laberinto.
- **Complejidad:** Compleja
- **Esfuerzo estimado:** 3 horas
- **Responsable:** Marcos
- **Caso de prueba:** CP-14: Archivo cargado y mapa generado correctamente.
- **Estado:** Pendiente

#### ***HU-15: Validar archivo de laberinto***

- **Historia:** Como administrador, quiero validar que el archivo tenga la estructura correcta, para evitar errores.
- **Descripción:** Revisar que el JSON incluya posición inicial del jugador, computadora, muros y obsequios.
- **Complejidad:** No compleja
- **Esfuerzo estimado:** 4 horas
- **Responsable:** Paulo
- **Caso de prueba:** CP-15: Archivo incorrecto → mensaje de error.
- **Estado:** Pendiente

## Sección 6: Interfaz y navegación

### *HU-16: Menú principal del juego*

- **Historia:** Como jugador, quiero un menú principal claro, para navegar fácilmente.
- **Descripción:** Pantalla inicial con botones: Iniciar, Salón de la Fama, Administración, Salir.
- **Complejidad:** No compleja
- **Esfuerzo estimado:** 5 horas
- **Responsable:** Marcos
- **Caso de prueba:** CP-16: Menú carga correctamente al iniciar.
- **Estado:** Pendiente

### *HU-17: Confirmación al salir*

- **Historia:** Como jugador, quiero confirmar antes de salir, para no cerrar por accidente.
- **Descripción:** Mostrar mensaje “¿Seguro que desea salir?” al presionar salir.
- **Complejidad:** Fácil
- **Esfuerzo estimado:** 1 hora
- **Responsable:** Sebastián
- **Caso de prueba:** CP-17: Al intentar salir, aparece confirmación.
- **Estado:** Pendiente

