

PRODUCT BACKLOG

ID: H_1	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Ver el tablero			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 3		Iteración asignada: 1	
Programador responsable:			
Descripción: Como jugador quiero poder ver el tablero para seguir la colocación de las fichas.			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_2	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Colocar fichas en el tablero			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 2		Iteración asignada: 1	
Programador responsable: Alejandro Rivera León			
Descripción: Como jugador quiero poder colocar fichas al tablero para poder formar palabras.			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable:			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 1	

ID: H_3	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Quitar fichas del tablero			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 2		Iteración asignada: 1	
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza			
Descripción: Como jugador quiero quitar las fichas que he colocado este turno del tablero para poder rectificar y hacer una mejor jugada.			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable:			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 1	

ID: H_4	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Rellenar mano			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 2		Iteración asignada: 1	
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Descripción: Como jugador quiero que mi mano se rellene con fichas nuevas del mazo.			

ID: H_5	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Salir de la partida			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 1	
Programador responsable:			
Descripción: Como jugador quiero salir de la partida para acabar la partida.			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 1	

ID: H_6	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Saber mi conjunto de fichas actual			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 2	
Programador responsable: Jorge Rodríguez (como desapareció el resto suplimos esta funcionalidad)			
Descripción: Como jugador quiero saber mi conjunto de fichas actual para poder tomar decisiones sobre mi jugada respecto a las fichas de las que dispongo			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_7	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Saber cuantos puntos vale cada ficha			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 2	
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas			
Descripción: Como jugador quiero saber cuántos puntos vale cada ficha de las que dispongo para poder estimar los puntos que gano con una palabra.			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_8	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Saber las puntuaciones actuales			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 2	
Programador responsable:			
Descripción: Como jugador quiero saber las puntuaciones actuales para poder hacer estimaciones sobre la puntuación final			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: Alejandro Rivera León			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_9	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Introducir mi nick			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 2	
Programador responsable: David Cruza Sesmero			
Descripción: Como jugador quiero introducir mi nick para identificarme en mis partidas.			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para que se pudiera introducir los nicks de los jugadores desde la nueva interfaz gráfica			
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas y Tania Romero Segura se encargaron de la primera funcionalidad antes de que ésta fuera sustituida			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 2	

ID: H_10	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Conocer turnos de la partida			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 2	
Programador responsable: Alejandro Rivera León			
Descripción: Como jugador quiero conocer los turnos de la partida para saber cuál es el orden de jugada de los jugadores.			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar esta funcionalidad a la GUI			
Programador responsable: Gema Blanco Núñez			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_11	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Pasar de turno			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 2	
Programador responsable: Gema Blanco Núñez			
Descripción: Como jugador quiero pasar de turno para terminar mi jugada.			

Evolución	
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar esta funcionalidad a la GUI	
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza	
Estado: Finalizado	Iteración asignada: 5

ID: H_12	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder ganar puntos	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder ganar puntos por mis jugadas	

ID: H_13	Usuario: Jugador
Nombre historia: Colocar más de una ficha por turno	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder colocar más de una ficha en el tablero cada turno para formar palabras y acumular puntuación.	

ID: H_14	Usuario: Jugador
Nombre historia: Jugar con otro jugador	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder jugar una partida multijugador.	
Evolución	
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para que esta funcionalidad se pasara a la nueva interfaz gráfica. Entra dentro de toda la funcionalidad de poder iniciar una partida desde la GUI y demás.	
Programador responsable: David Cruza Sesmero, María Cristina Salas, Guillermo García Patiño Lenza, Tania Romero Segura (estos tres últimos ayudaron con el desarrollo y a adaptar la funcionalidad a las máquinas y cliente/servidor)	
Estado: Finalizado	Iteración asignada: 4, 5, 6, 7

ID: H_15	Usuario: Jugador
Nombre historia: Saber quién empieza la partida	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Finalizado	
Descripción: Como jugador quiero poder saber quién tiene el primer turno de la partida.	

ID: H_16	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Poder usar comodines			
Prioridad: Media		Estado: Finalizado	
Puntos estimados:		Iteración asignada: 2	
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas			
Descripción: Como jugador quiero poder usar los comodines en mis jugadas			

ID: H_17	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Disponer de casillas especiales			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados:		Iteración asignada:	
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Descripción: Como jugador quiero poder aprovechar las casillas especiales para obtener más puntos por mis jugadas			

ID: H_18	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Guardar una partida			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 3		Iteración asignada: 3	
Programador responsable: Alejandro Rivera León			
Descripción: Como Jugador quiero poder guardar una partida para poder retomarla más adelante			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la GUI y para arreglar errores.			
Programador responsable: Alejandro Rivera León			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_19	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Cargar una partida			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 3		Iteración asignada: 3	
Programador responsable: Gema Blanco Núñez			
Descripción: Como jugador quiero poder cargar una partida guardada con anterioridad			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar su funcionalidad a la GUI			
Programador responsable: Gema Blanco Núñez			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_20	Usuario: Jugador
Nombre historia: Verificar una palabra	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 2
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas y Tania Romero Segura.	
Descripción: Como jugador quiero que se verifiquen las palabras que pongo	
Evolución	
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para que esta funcionalidad se hiciera de forma automática al pasar de turno. En un principio se hacía con un comando del jugador.	
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas	
Estado: Finalizado	Iteración asignada: 3

ID: H_21	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder jugar de acuerdo a unas reglas	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 4	Iteración asignada: Todas
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas, Guillermo García Patiño Lenza, Tania Romero Segura, Alejandro Rivera León, Gema Blanco Núñez	
Descripción: Como Jugador quiero poder jugar con una serie de reglas que me impidan a mi y a mis oponentes hacer trampas.	

ID: H_22	Usuario: Jugador
Nombre historia: Obtener monedas	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Tania Romero Segura	
Descripción: Como jugador quiero poder obtener monedas cada vez que obtenga un número determinado de puntos	

ID: H_23	Usuario: Jugador
Nombre historia: Cambiar ficha	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza	
Descripción: Como jugador quiero poder cambiar una de las fichas de mi mano por la siguiente ficha del mazo para poder hacer una mejor jugada	
Evolución	
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.	
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza	
Estado: Finalizado	Iteración asignada: 4

ID: H_24	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Cambiar una ficha por un comodín a cambio de monedas			
Prioridad: Baja		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 3	
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Descripción: Como jugador quiero poder convertir una de mis fichas en un comodín a cambio de monedas			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_25	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Saltar al jugador siguiente a cambio de monedas			
Prioridad: Baja		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 1		Iteración asignada: 3	
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Descripción: Como jugador quiero poder saltar al jugador siguiente a cambio de monedas.			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_26	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Invertir el orden de jugadores a cambio de monedas			
Prioridad: Baja		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 2		Iteración asignada: 3	
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Descripción: Como jugador quiero poder cambiar el orden de jugadores a cambio de monedas			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4	

ID: H_27	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Poder jugar contra la máquina			
Prioridad: Alta		Estado: Finalizado	
Puntos estimados: 4		Iteración asignada: 5	
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Descripción: Como Jugador quiero poder jugar contra un jugador controlado por la máquina en tres niveles de dificultad (fácil, medio, difícil)			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para cambiar la implementación			
Programador responsable: Tania Romero Segura			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 6, 7	

ID: H_28	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Iniciar una nueva partida			
Prioridad: Alta		Estado: Terminado	
Puntos estimados: 3		Iteración asignada: 3	
Programador responsable: David Cruza Sesmero			
Descripción: Como Jugador quiero poder iniciar una partida nueva			
Evolución			
Motivación: Esta historia se reabrió posteriormente para pasar la funcionalidad a la interfaz gráfica.			
Programador responsable: David Cruza Sesmero			
Estado: Finalizado		Iteración asignada: 4, 5, 6	

ID: H_29	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Poder acceder a las instrucciones			
Prioridad: Alta		Estado: En proceso	
Puntos estimados: 3		Iteración asignada: 6	
Programador responsable: David Cruza Sesmero			
Descripción: Como Jugador quiero poder ver las instrucciones del juego durante la partida			

ID: H_30	Usuario: Jugador		
Nombre historia: Poder jugar en red con otros jugadores			
Prioridad: Alta		Estado:	
Puntos estimados: 5		Iteración asignada: 6	
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas			
Descripción: Como Jugador quiero poder jugar una partida con otros jugadore en red.			