

ID: H_1	Usuario: Jugador
Nombre historia: Generar mazo de fichas	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 1
Programador responsable:	
Descripción: Como Jugador quiero que se genere el mazo de fichas para que pueda utilizarlas en mi mano.	

ID: H_2	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.	

ID: H_3	Usuario: Jugador
Nombre historia: Colocar fichas en el tablero	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 1
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder colocar fichas al tablero para poder formar palabras.	

ID: H_4	Usuario: Jugador
Nombre historia: Quitar fichas en el tablero	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 1
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero quitar las fichas que he colocado este turno del tablero para poder rectificar y hacer una mejor jugada.	

ID: H_5	Usuario: Jugador
Nombre historia: Saber el número de fichas que quedan por robar.	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 1
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero saber cuántas fichas quedan por robar para poder definirme estrategias y hacer mejores jugadas.	

ID: H_6	Usuario: Jugador
Nombre historia: Rellenar mano.	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 1
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero que mi mano se rellene con fichas nuevas del mazo.	

ID: H_7	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.	

ID: H_8	Usuario: Jugador
Nombre historia: Saber mi conjunto de fichas actual	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Jorge Rodriguez	
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.	

ID: H_9	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.	

ID: H_10	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	

ID: H_11	Usuario: Jugador
Nombre historia: Cambiar fichas para usar en el próximo turno	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: - - -	
Descripción: Como jugador quiero cambiar fichas para poder usarlas el próximo turno y tener más jugadas posibles	

ID: H_12	Usuario: Jugador
Nombre historia: Verificar una palabra	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Tania Romero Segura y María Cristina Alameda Salas	
Descripción: Como jugador quiero verificar una palabra para aumentar mi puntuación	

ID: H_13	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.	

ID: H_14	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.	

ID: H_15	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.	

ID: H_16	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poner en duda una verificación	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 2
Programador responsable: - - -	
Descripción: Como jugador quiero finalizar la partida para comprobar quién de los jugadores ha ganado.	

ID: H_17	Usuario: Jugador
Nombre historia: Almacenar mi puntuación	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero almacenar mi puntuación para poder establecer un ranking respecto de otras partidas.	

ID: H_18	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_19	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.	

ID: H_20	Usuario: Jugador
Nombre historia: Saber quién empieza la partida	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder saber quién tiene el primer turno de la partida.	

ID: H_21	Usuario: Jugador
Nombre historia: Tener en la pila de fichas dos comodines.	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder tener dos comodines disponibles para jugarlo.	

ID: H_22	Usuario: Jugador
Nombre historia: Canjear comodines de la mano por letras.	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder canjear los comodines de mi mano por letras para poder formar palabras.	

ID: H_23	Usuario: Jugador
Nombre historia: Disponer de casillas especiales	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 5	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Tania Romero Segura	
Descripción: Como jugador quiero poder aprovechar las casillas especiales para obtener más puntos por mis jugadas	

ID: H_24	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poner la primera ficha de la partida en el centro	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza	
Descripción: Como jugador quiero que la primera ficha de la partida sea colocada en el centro del tablero	

ID: H_25	Usuario: Jugador
Nombre historia: Guardar partida a medias	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Alejandro Rivera León	
Descripción: Como Jugador quiero poder guardar la partida en mitad de una partida	

ID: H_26	Usuario: Jugador
Nombre historia: Cargar una partida a medias	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Gema Blanco Núñez	
Descripción: Como jugador quiero que la primera ficha de la partida sea colocada en el centro del tablero	

ID: H_27	Usuario: Jugador
Nombre historia: Pedir si quieres New Game / Load Game	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 3
Programador responsable: David Cruza Sesmero	
Descripción: Como jugador puedo elegir cargar una partida a medias o bien crear una nueva la cual me mostrará un menú secundario en el que tendré como opciones añadir jugadores, eliminar jugadores, mostrar información del juego y comenzar la partida.	

ID: H_28	Usuario: Jugador
Nombre historia: Verificar las palabras correctas automáticamente al finalizar el turno	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 3
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas	
Descripción: Como jugador quiero que se verifiquen las palabras correctas automáticamente al finalizar mi turno para que se sumen a mis puntos todas las correctas.	

ID: H_29	Usuario: Jugador
Nombre historia: No pasar de turno si he colocado alguna ficha que no forme parte de una palabra	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 3
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas	
Descripción: Como Jugador quiero que no pueda pasar de turno si he colocado alguna ficha que no forme palabra para que sean las partidas de acuerdo a las normas.	

ID: H_30	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_31	Usuario: Jugador
Nombre historia: Solo fichas al lado de fichas	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Guillermo García Patiño	
Descripción: Como jugador quiero que solamente se permita colocar una ficha en una casilla si la casilla tiene otra adyacente con una ficha	

ID: H_32	Usuario: Jugador
Nombre historia: Si finaliza la partida obtener puntos por las monedas sobrantes	
Prioridad: Baja	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 3
Programador responsable: Tania Romero Segura	
Descripción: Como jugador quiero poder obtener puntos como recompensa por no haber gastado todas mis monedas al finalizar la partida.	

ID: H_33	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	

ID: H_34	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	

ID: H_35	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.	

ID: H_36	Usuario: Jugador
Nombre historia: Revertir 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	

ID: H_37	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder jugar con jugadores controlados por IA	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 4	Iteración asignada: 4
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)	

ID: H_38	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder ver mi conjunto de fichas en la GUI	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 4
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas	
Descripción: Como Jugador quiero poder ver las fichas que tengo en mi mano desde la GUI	

ID: H_39	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder ver el tablero en la GUI	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 5	Iteración asignada: 4
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza	
Descripción: Como Jugador quiero poder ver el tablero, y las fichas que contiene, en la GUI	

ID: H_40	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder ver los turnos en la GUI	
Prioridad: Media	Estado:
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 4
Programador responsable: Alejandro Rivera León	
Descripción: Como Jugador quiero saber cual es el estado de los turnos en la GUI	

ID: H_41	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder ver los puntos de los Jugadores en la GUI	
Prioridad: Media	Estado:
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 4
Programador responsable: Gema Blanco Núñez	
Descripción: Como Jugador quiero saber los puntos que tengo en la GUI	

ID: H_42	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder ver las monedas de los jugadores en la GUI	
Prioridad: Media	Estado:
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 4
Programador responsable: Gema Blanco Núñez	
Descripción: Como Jugador quiero saber las monedas que tengo en cualquier momento desde la GUI	

ID: H_43	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder cargar una partida desde la GUI	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 4	Iteración asignada: 4
Programador responsable: Gema Blanco Núñez	
Descripción: Como Jugador quiero poder cargar una partida desde la GUI	

ID: H_44	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder guardar una partida desde la GUI	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 4
Programador responsable: Alejandro Rivera León	
Descripción: Como Jugador quiero poder guardar partida desde la GUI.	

ID: H_45	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder colocar una ficha en el tablero desde la GUI	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 4
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas	
Descripción: Como Jugador quiero poder colocar una ficha en el tablero desde la GUI	

ID: H_46	Usuario: Jugador
Nombre historia: Poder cambiar una ficha de mi mano desde la GUI	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 4
Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza	
Descripción: Como Jugador quiero poder cambiar una ficha de mi mano desde la GUI	

ID: H_47	Usuario: Jugador
Nombre historia: Iniciar una nueva partida desde la GUI	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 4
Programador responsable: David Cruza Sesmero	
Descripción: Como Jugador quiero poder iniciar una partida nueva desde la GUI	

ID: H_48	Usuario: Jugador
Nombre historia: Introducir jugadores y eliminar desde la GUI	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 4
Programador responsable: David Cruza Sesmero	
Descripción: Como Jugador quiero poder introducir los jugadores y sus nicks desde la GUI	