

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_17	Usuario: Jugador
Nombre historia: Comprar Ventajas	
Prioridad: Alta	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder comprar 'ventajas' para mejorar mis jugadas	

ID: H_18	Usuario: Jugador
Nombre historia: Finalizar partida	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero poder finalizar la partida para saber qué jugador ha ganado.	

ID: H_19	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_20	Usuario: Jugador
Nombre historia: Utilizar casilla de palabra con premio	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero utilizar casillas de palabra con premio para doblar la puntuación que me otorga la palabra si esta pasa por este tipo de casilla.	

ID: H_21	Usuario: Jugador
Nombre historia: Utilizar casilla de letra con premio	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero utilizar casillas de letra con premio para doblar la puntuación que me otorga la letra colocada en esa casilla.	

ID: H_22	Usuario: Jugador
Nombre historia: Ganar monedas del juego	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada:
Programador responsable:	
Descripción: Como jugador quiero ganar monedas del juego para realizar compras durante las jugadas	

ID: H_23	Usuario: Jugador
Nombre historia: Obtener puntos por mis jugadas	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Tania Romero Segura	
Descripción: Como jugador quiero poder ganar puntos al poner una palabra en el tablero.	

ID: H_24	Usuario: Jugador
Nombre historia: Colocar más de una ficha por turno	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Alejandro Rivera León	
Descripción: Como jugador quiero poder colocar más de una ficha en el tablero cada turno para formar palabras y acumular puntuación.	

ID: H_25	Usuario: Jugador
Nombre historia: Jugar con otro jugador	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Guillermo García Patiño	
Descripción: Como jugador quiero poder jugar una partida multijugador.	

ID: H_26	Usuario: Jugador
Nombre historia: Saber quién empieza la partida	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: Tania Romero Segura	
Descripción: Como jugador quiero poder saber quién tiene el primer turno de la partida.	

ID: H_27	Usuario: Jugador
Nombre historia: Tener en la pila de fichas dos comodines	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas	
Descripción: Como jugador quiero tener dos comodines disponibles para jugarlos.	

ID: H_28	Usuario: Jugador
Nombre historia: Canjear comodines de la mano por letras	
Prioridad: Media	Estado: Finalizado
Puntos estimados: 1	Iteración asignada: 2
Programador responsable: María Cristina Alameda Salas	
Descripción: Como jugador quiero poder canjear los comodines de mi mano por letras para poder formar palabras.	