

# PRODUCT BACKLOG

ID: H_1	Usuario: GeneradorMazo
Nombre historia: Generar mazo de fichas	
Prioridad: Alta	Estado:
Puntos estimados: 3	Iteración asignada: 1
Programador responsable:	
Descripción: Como GeneradorMazo quiero generar el mazo de fichas para que el usuario pueda utilizarlas.	

ID: H_2	Usuario: Jugador
Nombre historia: Ver el tablero	
Prioridad: Alta	Estado:
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:
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:
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.	

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

<b>ID:</b> H_6	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Robar fichas.	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 2	<b>Iteración asignada:</b> 1
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero robar fichas para aumentar mi número de fichas.	

<b>ID:</b> H_7	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Salir de la partida	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 1	<b>Iteración asignada:</b> 1
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero salir de la partida para acabar la partida.	

<b>ID:</b> H_8	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Saber mi conjunto de fichas actual	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 2	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero saber mi conjunto de fichas actual para poder tomar decisiones sobre mi jugada respecto a las fichas de las que dispongo.	

<b>ID:</b> H_9	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Saber cuántos puntos vale cada ficha	

<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 1	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero saber cuántos puntos vale cada ficha de las que dispongo para poder estimar los puntos que gano con una palabra.	

<b>ID:</b> H_10	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Saber las puntuaciones actuales	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 1	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero saber las puntuaciones actuales para poder hacer estimaciones sobre la puntuación final.	

<b>ID:</b> H_11	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Cambiar fichas para usar en el próximo turno	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 4	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero cambiar fichas para usar en el próximo turno para tener más posibilidades de jugada.	

<b>ID:</b> H_12	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Verificar una palabra	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 1	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero verificar una palabra para aumentar mi puntuación.	

<b>ID:</b> H_13	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Introducir mi nick	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 1	<b>Iteración asignada:</b>

<b>Programador responsable:</b>
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero introducir mi nick para identificarme en mis partidas.

<b>ID:</b> H_14	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Conocer turnos de la partida	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 2	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero conocer turnos de la partida para saber cuál es el orden de jugada de los jugadores.	

<b>ID:</b> H_15	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Pasar de turno	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 2	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero pasar de turno para terminar mi jugada.	

<b>ID:</b> H_16	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Poner en duda una verificación	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 1	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero poner en duda una verificación de una palabra de otro jugador para evitar que aumente su puntuación.	

<b>ID:</b> H_17	<b>Usuario:</b> Verificador
<b>Nombre historia:</b> Verificar si una palabra está en el diccionario	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 5	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	

<b>Descripción:</b> Como verificador verificar si una palabra está en el diccionario para saber si una palabra es correcta.
--

<b>ID:</b> H_18	<b>Usuario:</b> Verificador ¿?
<b>Nombre historia:</b> Restar puntuación por verificación incorrecta.	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 1	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como verificador quiero restar puntuación por verificación incorrecta para disminuir la puntuación del jugador que quiso verificar la palabra.	

<b>ID:</b> H_19	<b>Usuario:</b> Verificador ¿?
<b>Nombre historia:</b> Restar puntuación por duda incorrecta.	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 1	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como verificador quiero restar puntuación por duda incorrecta para disminuir la puntuación del jugador que dudo de una palabra.	

<b>ID:</b> H_20	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Finalizar partida	
<b>Prioridad:</b> Alta	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 2	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero finalizar la partida para comprobar quién de los jugadores ha ganado.	

<b>ID:</b> H_21	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Almacenar mi puntuación	
<b>Prioridad:</b> Media	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b> 3	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b>	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero almacenar mi puntuación para poder establecer un	

ranking respecto de otras partidas.
-------------------------------------

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

<b>ID:</b> H_22	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Utilizar casilla de palabra con premio	
<b>Prioridad:</b> Baja	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b>	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b> 2	
<b>Descripción:</b> 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.	

<b>ID:</b> H_23	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Ganar monedas del juego	
<b>Prioridad:</b> Baja	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b>	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b> 2	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero ganar monedas del juego para realizar compras durante las jugadas.	

<b>ID:</b> H_24	<b>Usuario:</b> Jugador
<b>Nombre historia:</b> Comprar 'ventajas'	
<b>Prioridad:</b> Baja	<b>Estado:</b>
<b>Puntos estimados:</b>	<b>Iteración asignada:</b>
<b>Programador responsable:</b> 2	
<b>Descripción:</b> Como jugador quiero comprar 'ventajas' para mejorar mis jugadas.	

