**HISTORIAS DE USUARIO**

**Therapy Game**

**Versión 1.0**

**HISTORIAL DE REVISIÓN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VERSIÓN** | **ELABORACIÓN** | |
| **Fecha** | **Responsable** |
| 1.0 | 09/10/2020 | Pizarro Puentes Helio |
| 1.1 | 15/10/2020 | Pizarro Puentes Helio |

Tabla de contenido

[1. Funcionalidades 4](#_Toc53687480)

[2. Historias de usuario 5](#_Toc53687481)

# Funcionalidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FUNCIONALIDAD** | **DESCRIPCION** | **USUARIO** |
| RF1 – Ingreso al Sistema | El sistema permitirá el ingreso directo a la aplicación presentando un SplashScreen  de bienvenida | Jugador |
| RF2 – Presentar instrucciones | El sistema presentará las instrucciones generales de la App disponibles. | Jugador |
| RF3 – Gestionar Jugadores | El sistema permitirá la gestión de jugadores dentro de la  aplicación. | Jugador |
| RF3.1 – Registrar Jugador | El sistema permitirá el registro de jugadores en la base de datos local del dispositivo | Jugador |
| RF3.2 – Consultar Jugadores | El sistema permitirá la consulta de jugadores registrados en la aplicación. | Jugador |
| RF3.3 – Actualizar Jugador | El sistema deberá permitir actualizar los datos básicos de un jugador. | Jugador |
| RF3.4 – Seleccionar Jugador | El sistema permitirá la selección de jugadores dentro de la aplicación. | Jugador |
| RF3.5 – Eliminar Jugador | El sistema permitirá eliminar un jugador seleccionado  previamente. | Jugador |
| RF4 – Gestionar Ajustes | El sistema permitirá la gestión de ajustes del juego y personalización. | Jugador |
| RF4.1 – Configurar Juego | El sistema permitirá la configuración de elementos básicos del juego. | Jugador |
| RF4.2 – Configurar Tema | El sistema permitirá la configuración de elementos básicos de personalización de la App en general. | Jugador |
| RF5 – Gestionar Juego | El sistema permitirá la gestión de juego mediante la selección de uno de sus niveles. | Jugador |
| RF5.1 – Definir Juego Fácil | El sistema permitirá al usuario seleccionar y jugar el juego nivel Fácil | Jugador |
| RF5.2 – Definir Juego Medio | El sistema permitirá al usuario seleccionar y jugar el juego nivel medio. | Jugador |
| RF5.3 – Pausar Juego | El sistema permitirá al usuario pausar el juego que se esté ejecutando. | Jugador |
| RF5.4 – presentar Resultados Juego | El sistema presentará los resultados del nivel de juego realizado | Jugador |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| RF6 – Consultar resultados generales | El sistema permitirá realizar la consulta de resultados individuales, generales por tipo y modo de juego | Jugador |
| RF7 – Gestionar Ayuda | El sistema deberá contar con opciones de ayuda en el uso de la aplicación. | Jugador |
| RF8 – Información de la App | El sistema permitirá la consulta de información acerca de la App | Jugador |

# Historias de usuario

**HU1. Ingreso al Sistema**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU1 | Nombre | | Ingreso al sistema | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF1. Ingreso al sistema | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo ingresar a la aplicación | | | | | | |
| RESULTADO | | Para hacer uso de las funcionalidades del sistema. | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario ingresa a la App. 2. El sistema presenta la pantalla de Splash con el logo de la aplicación durante 3 segundos y luego desaparece. 3. Si no hay usuarios registradores previamente, el sistema presenta la pantalla de inicio con la imagen predeterminada y la palabra NA. 4. El sistema presenta el menú principal con las opciones disponibles en la aplicación (Jugar, Ajustes, Ranking, Ayuda, Jugador, Acerca de). 5. El usuario ingresa a las opciones del menú | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Ingreso exitoso | Si el usuario desea ingresar en la aplicación | | Cuando se presione el icono de la App | | Se carga el splash de la app y se inicia el sistema satisfactoriamente | | |

**HU2. Presentar Instrucciones**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU2 | Nombre | | Presentar instrucciones | | Peso | 4 |
| Requisito | | RF2. Presentar instrucciones | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo Consultar las instrucciones de la App | | | | | | |
| RESULTADO | | Para conocer sobre el funcionamiento del sistema | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario ingresa al sistema 2. Si es la primera vez que el usuario ingresa a la aplicación el sistema presentará la pantalla de instrucciones y generalidades. 3. El usuario presiona el botón “Ayuda” desde el menú principal 4. El sistema presenta la pantalla de instrucciones y generalidades 5. El usuario ingresa a la sección de instrucciones y generalidades | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Ingreso a instrucciones automático | Si es la primera vez que el usuario ingresa al sistema | | Cuando termina de ejecutarse el splash | | Se muestra la pantalla de instrucciones y generalidades | | |
| 2 | Ingreso a instrucciones desde el  menú | Si el usuario desea consultar las instrucciones | | Cuando se presiona el botón “ayuda” desde el menú de la App | | Se muestra la pantalla de instrucciones y generalidades | | |

**HU3. Gestionar Jugadores**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU3 | Nombre | | Gestionar Jugadores | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF3. Gestionar Jugadores | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder gestionar los jugadores dentro de la aplicación. | | | | | | |
| RESULTADO | | Para realizar las acciones de registro, consulta y actualización de datos | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario ingresa al sistema 2. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal 3. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “registrar” o “seleccionar” 4. El usuario ingresa a la opción deseada | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Ingreso a la gestión de jugadores | Si el usuario desea gestionar usuarios | | Cuando presiona el botón de “Jugador” desde el menú de la App | | Se muestra una pantalla de dialogo con las instrucciones y las opciones de registro o  selección | | |

**HU4. Registrar Jugador**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU4 | | Nombre | | Registrar Jugador | Peso | 5 |
| Requisito | | RF3.1 – Registrar Jugador | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder registrar jugadores dentro de la aplicación. | | | | | | |
| RESULTADO | | Para poder jugar con la App y que se asocien los puntajes al jugador | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar” 3. El usuario ingresa a la opción “Registrar” 4. El sistema presenta la pantalla de registro de Jugador 5. El usuario ingresa el NickName, selecciona el género (Masculino o Femenino) y selecciona un Avatar de la lista de Avatars disponibles. 6. El usuario presiona el botón de confirmación. | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | | Condición | | Acción | | Resultado | |
| 1 | Ingreso a la sección de registro | | Si el usuario desea registrar usuarios | | Cuando presiona la opción “Registrar” | | Se muestra la pantalla de registro con las opciones de ingreso del nickname, selección del género y  selección del avatar. | |
| 2 | Registro de usuarios exitoso | | Si el usuario desea registrar usuarios | | Cuando digita el formulario de registro completamente y presiona el botón de confirmación | | Se presenta un mensaje de confirmación indicando que el usuario fue registrado exitosamente | |
| 3 | Registro de usuarios fallido | | Si el usuario desea registrar usuarios | | Cuando no digita el formulario de registro en su totalidad y presiona el botón de confirmación | | Se presenta un mensaje indicando que debe digitar todos los campos. | |
| 4 | Cancelar registro de usuarios | | Si el usuario desea cancelar el registro de usuarios | | Cuando el usuario presiona el icono “atrás” desde el formulario de registro | | Se sale de la pantalla de registro y se presenta la pantalla de inicio del sistema. | |

**HU5. Consultar Jugadores**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU5 | | Nombre | Consultar Jugadores | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF3.2 – Consultar Jugadores | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder consultar jugadores dentro de la aplicación. | | | | | | |
| RESULTADO | | Para poder ver la lista de jugadores registrados en la aplicación y realizar labores  de gestión. | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar” 3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar” 4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App 5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles 6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar) | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | | Condición | | Acción | Resultado | | |
| 1 | Ingreso a la sección de consulta | | Si el usuario desea consultar usuarios | | Cuando presiona la opción “Seleccionar” | Se muestra la pantalla de consulta y gestión de jugadores con la lista de jugadores registrados y la  sección de selección. | | |
| 2 | Consulta de usuarios | | Si el usuario desea consultar usuarios | | Cuando el usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles | Se muestra la información del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar) | | |
| 3 | Cancelar consulta de usuarios | | Si el usuario desea cancelar la consulta de usuarios | | Cuando el usuario presiona el icono “atrás” desde la pantalla de consulta | Se sale de la pantalla de consulta y se presenta la pantalla de inicio del sistema. | | |

**HU6. Actualizar Jugador**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU6 | | Nombre | | Actualizar Jugador | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF3.3 – Actualizar Jugador | | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder actualizar los datos de jugadores dentro de la aplicación. | | | | | | | |
| RESULTADO | | Para poder modificar los datos de registro | | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar” 3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar” 4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App 5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles 6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar) 7. El usuario modifica los datos del usuario seleccionado, pudiendo cambiar el NickName, Genero o Avatar 8. El usuario presiona el botón de acciones 9. El sistema despliega la opción de actualizar 10. El usuario presiona la opción de actualizar 11. El sistema actualiza la lista de usuarios de forma automática. 12. El sistema presenta un mensaje indicando que el usuario ha sido actualizado. | | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | | |
| # | Criterio | | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Actualizar usuario exitosamente | | Si el usuario desea actualizar los datos de un jugador | | Cuando modifica los datos del jugador correctamente y presiona la opción de actualizar | | El sistema actualiza la lista de usuarios y presenta un mensaje indicando que el usuario fue actualizado  exitosamente. | | |
| 2 | Actualizar usuario con nombre en blanco | | Si el usuario desea actualizar los datos de un jugador, pero sin nombre | | Cuando modifica los datos del jugador, pero no ingresa el nombre y presiona la opción de actualizar | | El sistema presenta un mensaje indicando que se deben verificar los datos | | |
| 3 | Cancelar actualización de usuarios | | Si el usuario desea cancelar la actualización de usuarios | | Cuando el usuario  presiona el icono “atrás” desde la pantalla de consulta | | Se sale de la pantalla de consulta y se presenta la pantalla de inicio del sistema. | | |

**HU7. Seleccionar Jugador**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU7 | Nombre | | Seleccionar Jugador | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF3.4 – Seleccionar Jugador | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder seleccionar jugadores | | | | | | |
| RESULTADO | | Para poder interactuar y jugar con la aplicación. | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar” 3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar” 4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App 5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles 6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar) 7. El usuario presiona el botón de acciones 8. El sistema despliega la opción de confirmación 9. El usuario presiona la opción de confirmación 10. El sistema presenta la pantalla de inicio donde se muestra el Avatar y nombre del jugador seleccionado | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1. | Seleccionar usuario | Si el usuario desea seleccionar un jugador | | Cuando selecciona un jugador de la lista disponible y presiona la opción de confirmación | | El sistema presenta la pantalla de inicio donde se muestra el Avatar y nombre del jugador  seleccionado | | |
| 2. | Cancelar selección de usuarios | Si el usuario desea cancelar la selección de usuarios | | Cuando el usuario  presiona el icono “atrás” desde la pantalla de consulta | | Se sale de la pantalla de consulta y se presenta la pantalla de inicio del sistema. | | |

**HU8. Eliminar Jugador**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU8 | Nombre | | Eliminar Jugador | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF3.5 – Eliminar Jugador | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder eliminar jugadores | | | | | | |
| RESULTADO | | Para borrar todos los datos registrados en la aplicación. | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar” 3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar” 4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App 5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles 6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar) 7. El usuario presiona el botón de acciones 8. El sistema despliega la opción de eliminar 9. El usuario presiona la opción de eliminar 10. El sistema presenta un dialogo de confirmación (con las opciones de cancelar o aceptar) preguntando si se está seguro de eliminar al jugador seleccionado. 11. El usuario presiona la opción aceptar 12. El sistema elimina al jugador seleccionado y actualiza la lista de usuarios disponibles borrando el usuario eliminado 13. El sistema presenta un mensaje indicando que el jugador fue eliminado   exitosamente. | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1. | Dialogo de advertencia al momento de eliminar | Si el usuario desea eliminar un jugador | | Cuando selecciona un jugador de la lista disponible y presiona la opción de eliminar | | El sistema presenta un dialogo de confirmación para que el usuario confirme la acción de  eliminar | | |
| 2. | Confirmar eliminación de usuarios | Si el usuario desea eliminar un jugador | | Cuando el usuario presiona la opción “aceptar” para confirmar la eliminación de un jugador | | El sistema elimina al jugador seleccionado, actualiza la lista de usuarios disponibles borrando el usuario eliminado y presentando un mensaje de  confirmación. | | |
| 3 | Cancelar eliminación de usuarios | Si el usuario desea cancelar la eliminación un jugador | | Cuando el usuario presiona la opción “cancelar” al momento de confirmar la eliminación de un jugador | | El sistema cierra el dialogo de confirmación. | | |

**HU9. Gestionar Ajustes**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU9 | Nombre | | Gestionar Ajustes | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF4 – Gestionar Ajustes | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | Yo como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder realizar ajustes de las opciones del juego y la aplicación | | | | | | |
| RESULTADO | | Para poder definir algunos aspectos de configuración. | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Ajustes” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de ajustes donde se pueden definir los siguientes aspectos:    * Modo Juego    * Duración Juego    * Duración Palabra    * Número de Intentos    * Cambiar tema    * Información | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1. | Realizar ajustes del juego | Si el usuario desea realizar ajustes del juego | | Cuando presiona el botón ajustes | | El sistema presenta una pantalla de ajustes donde se pueden definir los  ajustes generales del juego y personalización | | |

**HU10. Configurar Juego**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU10 | Nombre | | Configurar Juego | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF4.1 – Configurar Juego | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder realizar ajustes de las opciones del juego. | | | | | | |
| RESULTADO | | Para poder definir algunos aspectos de configuración del juego. | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Ajustes” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de ajustes donde se pueden definir los siguientes aspectos:    * Modo Juego    * Duración Juego    * Duración Palabra    * Número de Intentos    * Cambiar tema    * Información – Acerca de 3. El usuario selecciona los elementos de configuración de juego deseados. 4. El sistema presenta la ventana de configuración dependiendo de la opción seleccionada por el usuario. | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1. | Configurar Modo de Juego | Si el usuario desea configurar el modo de juego | | Cuando presiona la opción modo de juego | | El sistema presenta un dialogo donde el usuario elije si quiere configurar el juego por intentos o por  tiempo | | |
| 2 | Configurar Duración de Juego | Si el usuario desea configurar la duración del juego | | Cuando presiona la opción duración de Juego | | El sistema presenta un dialogo donde el usuario elije si quiere configurar el tiempo de juego de 1 a 5  minutos | | |
| 3 | Configurar Duración de la palabra | Si el usuario desea configurar la duración de la palabra | | Cuando presiona la opción duración de la palabra | | El sistema presenta un dialogo donde el usuario elije si quiere configurar la duración de la palabra de  ½ segundo, 1 segundo o 2  segundos | | |
| 4 | Configurar número de intentos | Si el usuario desea configurar la cantidad de intentos de juego | | Cuando presiona la opción número de intentos | | El sistema presenta un dialogo donde el usuario ingresa la cantidad de  intentos deseados | | |
| 5 | Configurar el Cambio de tema | Si el usuario desea cambiar el tema de la aplicación | | Cuando presiona la opción Cambiar tema | | Se presenta una pantalla para configurar el tema de la App | | |
| 6 | Acceder al Acerca de | Si el usuario desea acceder a la sección acerca de | | Cuando presiona la opción Acerca de | | Se presenta una pantalla de acerca de de la App | | |

**HU11. Configurar Tema**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU11 | Nombre | | Configurar Tema | | Peso | 2 |
| Requisito | | RF4.2 – Configurar Tema | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder realizar ajustes al tema de la App. | | | | | | |
| RESULTADO | | Para poder personalizar la aplicación | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario selecciona la opción “Cambiar Tema” desde la pantalla de ajustes del sistema 2. El sistema presenta una pantalla de ajustes del tema con un combo para   seleccionar el diseño de la App y un grid con una lista de diferentes colores. | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1. | Cambiar Diseño de la App | Si el usuario desea cambiar el diseño de la Aplicación | | Cuando presione el combo de diseño | | El sistema almacena el diseño seleccionado por el usuario para ser mostrado al momento de iniciar el  sistema | | |
| 2 | Cambiar color de la App | Si el usuario desea cambiar el color de la Aplicación | | Cuando presione alguno de los colores del grid de colores definidos | | Se cambiará la barra superior de la aplicación con el color seleccionado  por el usuario | | |
| 3 | Visualizar ajuste predefinido | Si el usuario ingresa a la pantalla de inicio | | Cuando se ingrese a la aplicación o se de en el botón de atrás de las pantallas de ajustes | | El sistema presenta la pantalla de inicio con el color y el diseño definido en los ajustes | | |

**HU12. Gestionar Juego**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU12 | Nombre | | Gestionar Juego | | Peso | 5 |
| Requisito | | RF5 – Gestionar Juego | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder gestionar las opciones del juego | | | | | | |
| RESULTADO | | Para poder seleccionar el nivel de juego al que quiera acceder. | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Medio” 3. El usuario ingresa a la opción deseada | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1. | Definir tipo de juego | Si el usuario desea seleccionar el tipo de juego | | Cuando presiona el botón jugar | | El sistema presenta una pantalla de dialogo para la selección de un nivel de  juego “Fácil” o “Medio” | | |

**HU13. Definir Juego Fácil**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU13 | | Nombre | | Definir Juego Fácil | | Peso | 4 |
| Requisito | | RF5.1 – Definir Juego Fácil | | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder seleccionar el juego fácil de la App. | | | | | | | |
| RESULTADO | | Para obtener el mayor puntaje posible. | | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Medio” 3. El usuario ingresa a la opción de juego “Fácil” 4. El sistema presenta un dialogo con las instrucciones básicas del juego nivel fácil. 5. El usuario presiona el botón jugar 6. El sistema carga la pantalla del juego fácil donde se muestran las palabras correspondientes a los colores de forma aleatoria y 2 botones para seleccionar las opciones correctas o incorrectas. 7. El usuario juega el nivel fácil de la App 8. El sistema presenta la cantidad de palabras mostradas, la cantidad de palabras correctas, el puntaje obtenido y el tiempo faltante o los intentos faltantes dependiendo de la configuración del juego. 9. El sistema guarda los resultados del juego en la base de datos. | | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | | |
| # | Criterio | | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Ingreso al nivel de juego fácil | | Si el usuario desea jugar el nivel de juego fácil | | Cuando presiona la opción aceptar del juego fácil. | | Se presenta la pantalla de del juego fácil donde se muestran las palabras correspondientes a los colores de forma aleatoria y 2 botones para seleccionar las opciones  correctas o incorrectas. | | |
| 2. | Jugar nivel juego fácil | | Si el usuario desea jugar el nivel de juego fácil | | Cuando el usuario interactúa con el nivel de juego fácil | | Se calcula el puntaje y al terminar se almacena en la base de datos del sistema. | | |
| 3. | Cancelar juego fácil | | Si el usuario no desea jugar el nivel de juego fácil | | Cuando el usuario presiona la opción cancelar del dialogo de selección del juego fácil | | Se regresa al dialogo de selección de juego | | |

**HU14. Definir Juego Medio**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU14 | | Nombre | | Definir Juego Medio | | Peso | 4 |
| Requisito | | RF5.2 – Definir Juego Medio | | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder seleccionar el juego Medio de la App. | | | | | | | |
| RESULTADO | | Para obtener el mayor puntaje posible. | | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Medio” 3. El usuario ingresa a la opción de juego “Medio” 4. El sistema presenta un dialogo con las instrucciones básicas del juego nivel Medio. 5. El usuario presiona el botón jugar 6. El sistema carga la pantalla del juego Medio donde se muestran las palabras correspondientes a los colores de forma aleatoria y 4 botones correspondientes a los 4 colores del juego (Rojo, Amarillo, Verde, Azul) qué también se presentarán de forma aleatoria al cambiar cada palabra 7. El usuario juega el nivel medio de StrooperS 8. El sistema presenta la cantidad de palabras mostradas, la cantidad de palabras correctas, el puntaje obtenido y el tiempo faltante o los   intentos faltantes dependiendo de la configuración del juego.   1. El sistema guarda los resultados del juego en la base de datos. | | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | | |
| # | Criterio | | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Ingreso al nivel de juego medio | | Si el usuario desea jugar el nivel de juego medio | | Cuando presiona la opción aceptar del juego medio. | | Se presenta la pantalla de del juego medio donde se muestran las palabras correspondientes a los colores de forma aleatoria y 4 botones que cambiaran su color de manera aleatoria para seleccionar según el color de la palabra. | | |
| 2. | Jugar nivel juego medio | | Si el usuario desea jugar el nivel de juego medio | | Cuando el usuario interactúa con el nivel de juego medio | | Se calcula el puntaje y al terminar se almacena en la base de datos del sistema. | | |
| 3. | Cancelar juego medio | | Si el usuario no desea jugar el nivel de juego medio | | Cuando el usuario presiona la opción cancelar del dialogo de selección del juego medio | | Se regresa al dialogo de selección de juego | | |

**HU15. Pausar Juego**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU15 | Nombre | | Pausar Juego | | Peso | 4 |
| Requisito | | RF5.3 – Pausar Juego | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder Pausar el juego qué se esté ejecutando | | | | | | |
| RESULTADO | | Para detener el juego durante el tiempo necesario | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario ingresa a la opción de juego deseada. 2. El usuario juega el nivel de la App seleccionado 3. El sistema presenta cuenta con un botón de pausa 4. El usuario presiona el botón de pausa del juego 5. El sistema presenta un dialogo con un botón de “Play” y el juego se detiene 6. El usuario cuenta con 3 intentos de pausar o continuar el juego. | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Pausar Juego | Si el usuario desea pausar el juego que esté ejecutándose en  el momento | | Cuando presiona la opción de pausar desde la pantalla de juego | | Se presenta un dialogo con un botón de “Play” y el juego se detiene. | | |
| 2. | Reanudar Juego | Si el usuario desea reanudar el juego que esté pausado en  el momento | | Cuando presiona el botón de “Play” desde el dialogo de pause | | El juego continúa ejecutándose. | | |
| 3. | Evitar pausar el juego | Si el usuario desea pausar el juego más de 2 veces | | Cuando presiona la opción de pausar desde la pantalla de juego | | Se presenta un mensaje indicando que no puede pasar más el juego ya qué  se tiene un límite de 3 | | |

**HU16. Presentar resultados Juego**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU16 | Nombre | | Presentar resultados Juego | | Peso | 4 |
| Requisito | | RF5.4 – Presentar resultados Juego | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder conocer los resultados del juego qué se esté ejecutando | | | | | | |
| RESULTADO | | Para ver el puntaje obtenido después de jugar el nivel deseado. | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario ingresa a la opción de juego deseada. 2. El usuario juega el nivel de la App seleccionado 3. Al terminar el juego el sistema presenta una pantalla de resultados donde se muestra la cantidad de palabras correctas, las palabras incorrectas, el puntaje obtenido y un botón para regresar. | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Al terminar el juego | Si el usuario finalizó la partida | | Al terminar el tiempo o los intentos (dependiendo de la configuración del juego) | | Se presenta una pantalla de resultados donde se muestra la cantidad de palabras correctas, las palabras incorrectas, el puntaje obtenido y un  botón para regresar. | | |
| 2 | Regresar al inicio | Si se presentan los resultados del juego | | Al presionar el botón de inicio desde la pantalla de resultados | | Se presenta la pantalla de inicio de la aplicación. | | |

**HU17. Consultar resultados generales**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU17 | | Nombre | | Consultar resultados generales | | Peso | 3 |
| Requisito | | RF6– Consultar resultados generales | | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder consultar los resultados del juego | | | | | | | |
| RESULTADO | | Para ver el puntaje obtenido dependiendo de los filtros definidos | | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Ranking” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla donde se pueden consultar los resultados del juego dependiendo de los siguientes filtros    * Tipo Consulta: Individual o lista de jugadores    * Nivel de Juego: Todos, Fácil, Medio    * Modo de Juego: Todos, Intentos, Tiempo 3. El sistema presenta en la pantalla una lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por el usuario que se encuentra seleccionado en el momento. 4. El usuario selecciona los filtros deseados y presiona el botón “buscar”   El sistema presenta en la pantalla la lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por los usuarios dependiendo de los parámetros de consulta. | | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | | |
| # | Criterio | | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Consulta resultados generales | | Si el usuario desea consulta la lista de resultados generales | | Al ingresar a la opción ranking | | Se presenta por defecto una lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por el usuario | | |
| 2 | Consulta resultados generales con filtro | | Si el usuario desea consulta la lista de resultados generales dependiendo del filtro | | Al ingresar a la opción ranking | | Se presenta por defecto una lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por el usuario dependiendo de la combinación de filtros realizados. | | |

**HU18. Gestionar Ayuda**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU18 | | Nombre | | Gestionar Ayuda | Peso | 3 |
| Requisito | | RF7 – Gestionar Ayuda | | | | | | |
| Caso de Uso | | NA | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | |
| ROL | | Yo como Usuario Jugador | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder consultar opciones de ayuda | | | | | | |
| RESULTADO | | Para conocer sobre el uso de la aplicación | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario ingresa a la aplicación 2. Dependiendo de la pantalla en la que el usuario se encuentre, el sistema presenta un icono de ayuda en la esquina superior derecha de la pantalla 3. El usuario ingresa al icono de ayuda deseado 4. El sistema presenta una pantalla de dialogo con información en torno a la pantalla en la que se encuentra. | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | |
| # | Criterio | | Condición | | Acción | | Resultado | |
| 1 | Consultar Ayuda pantalla de inicio | | Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de inicio | | Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha | | Se presenta una pantalla de dialogo con información general sobre la aplicación | |
| 2 | Consultar Ayuda pantalla de registro | | Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de registro | | Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha | | Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla  correspondiente | |
| 3 | Consultar Ayuda pantalla de gestión de usuario | | Si se desea consultar la ayuda desde la gestión de usuario | | Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha | | Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla correspondiente | |
| 4 | Consultar Ayuda pantalla de ranking | | Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de ranking | | Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha | | Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla  correspondiente | |
|  | Consultar Ayuda ajustes juego | | Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla ajustes juego | | Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha | | Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla correspondiente | |
| 5 | Consultar Ayuda pantalla  ajustes tema | | Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de ajustes tema | | Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha | | Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla  correspondiente | |

**HU19. Gestión Información de la App**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID Historia | | HU19 | | Nombre | | Información de la App | | Peso | 2 |
| Requisito | | RF8– Información de la App | | | | | | | |
| HISTORIA | | | | | | | | | |
| ROL | | como Usuario Jugador | | | | | | | |
| FUNCIONALIDAD | | Deseo poder consultar información acerca de la App | | | | | | | |
| RESULTADO | | Para conocer sobre el desarrollo y aspectos generales | | | | | | | |
| Flujo Normal | | 1. El usuario presiona el botón “Acerca de” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla donde se puede consultar información acerca de la aplicación y diferentes iconos de acceso a las redes sociales del desarrollador 3. El usuario selecciona el icono deseado | | | | | | | |
| CRITERIOS DE ACEPTACION | | | | | | | | | |
| # | Criterio | | Condición | | Acción | | Resultado | | |
| 1 | Consulta acerca de en la aplicación | | Si el usuario desea consultar información general de la aplicación | | Al ingresar a la opción Acerca de | | Se presenta la pantalla con información general de la aplicación y los diferentes iconos de acceso directo de las redes del  desarrollador. | | |
| 2 | Consultar canal de YouTube del desarrollador | | Si el usuario desea conocer sobre el canal de YouTube del  desarrollador | | Al ingresar al icono de YouTube | | Se presenta el canal de YouTube del desarrollador | | |
| 3 | Consultar la página de Facebook del  desarrollador | | Si el usuario desea conocer página de Facebook del  desarrollador | | Al ingresar al icono de Facebook | | Se presenta la página de Facebook del desarrollador | | |
| 4 | Consultar la página de Instagram del  desarrollador | | Si el usuario desea conocer página de Instagram del  desarrollador | | Al ingresar al icono de Instagram | | Se presenta la página de Instagram del desarrollador | | |
| 5 | Consultar la página de Twitter del  desarrollador | | Si el usuario desea conocer página de Twitter del  desarrollador | | Al ingresar al icono de Twitter | | Se presenta la página de Twitter del desarrollador | | |