|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE GRUPO:** | Infinity Quality |
| **FECHA:** | 28-01-2025 |
|  |  |
|  |  |
| **TEMA:** | Especificación de requerimientos |
|  |  |

**Color Game**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-001 | **Título: Registro de terapeutas** | **Prioridad:** Alta  **Estimación:** 4 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero registrarme en el juego, para gestionar mis pacientes. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Registro exitoso terapeuta:** **Dado** que el terapeuta ingresa la cédula: “1718192021”, nombre: “Pablo”, apellido: “Flores”, correo electrónico: pablof@gmail.com, teléfono: “0963124680” y contraseña: “pabloFlor1998”, **cuando** presiona el botón “Registrar” **entonces** se muestra el mensaje “Usuario creado”. 2. **Error registro terapeuta:** **Dado** que el terapeuta ingresa la cédula: “1718192021”, apellido: “Flores”, correo electrónico: pablof@gmail.com, teléfono: “0963124680” y contraseña: “pabloFlor1998”, **cuando** presiona el botón “Registrar” **entonces** se muestra el mensaje “Completa este campo”. 3. **Registro terapeuta existente:** **Dado** que el terapeuta ingresa la cédula: “1718192021”, nombre: “Pablo”, apellido: “Flores”, correo electrónico: pablof@gmail.com, teléfono: “0963124680” y contraseña: “pabloFlor1998”, **cuando** presiona el botón “Registrar” **entonces** se muestra el mensaje “El usuario ya existe”. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar el formulario de registro en React (1 hora) 2. Implementar validaciones en el cliente (1 hora): 3. Configurar la ruta de registro en el backend (1 hora) 4. Integrar frontend y backend (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-002 | **Título: Listar pacientes** | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero ver mis pacientes, para saber que pacientes tengo a mi cargo. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Terapeuta con pacientes asignados: Dado** que el terapeuta “Pablo Flores” con cédula “1718192021” y contraseña: “pabloFlor1998” quiere saber que pacientes tiene a su cargo, **cuando** presiona el botón “Iniciar sesión” **entonces** se muestra el paciente de cédula: “1755366877”, nombre: “Pepe”, “Pérez” y teléfono: “0992302961”. 2. **Terapeuta sin pacientes asignados: Dado** que el terapeuta “Pablo Flores” con cédula “1718192021” y contraseña: “pabloFlor1998” quiere saber que pacientes tiene a su cargo, **cuando** presiona el botón “Iniciar sesión” **entonces** se muestra la tabla “Pacientes” vacía. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la interfaz de listado de pacientes (1 hora) 2. Implementar la lógica para obtener y mostrar los pacientes (1 hora) 3. Añadir validaciones y manejo de estados (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-003 | **Título: Registro pacientes** | **Prioridad:** Alta  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero registrar pacientes, para controlar que pacientes van a utilizar el juego. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Registro exitoso de paciente:** **Dado** que el terapeuta ingresa la cédula: “1755037165”, nombre: “Pepe”, apellido: “Pérez” y teléfono: “0992302961”, **cuando** presione el botón “Registrar Paciente”, **entonces** el paciente se lista en la tabla de pacientes. 2. **Registro incompleto:** **Dado** que el terapeuta ingresa nombre: “Raúl”, apellido: “Rey” y teléfono: “0987654321”, **cuando** presiona el botón “Registrar Pacientes”, **entonces** se muestra el mensaje “Completa este campo” en el campo destinado para la cédula. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la interfaz de registro de pacientes (1 hora) 2. Desarrollar la funcionalidad de registro en el frontend (1 hora) 3. Implementar la lógica de registro en el backend (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-004 | **Título: Transferir pacientes** | **Prioridad:** Baja  **Estimación:** 5 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero transferir un paciente a otro terapeuta, para evitar interrumpir el tratamiento por indisponibilidad del terapeuta. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Transferencia exitosa de paciente: Dado** que el terapeuta selecciona al paciente de cédula: “1755037165”, nombre: “Pepe”, apellido: “Pérez” y teléfono: “0992302961”, **cuando** presione el botón “Transferir” e ingresa la cédula del terapeuta: “1755366810” **entonces** el paciente es transferido correctamente. 2. **Transferencia errónea de paciente: Dado** que el terapeuta selecciona al paciente de cédula: “1755037168”, nombre: “Raúl”, apellido: “Rey” y teléfono: “0987654321”, **cuando** presione el botón “Transferir” y no ingresa la cédula del terapeuta destino **entonces** el paciente no es transferido. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la interfaz de transferencia de pacientes (1 hora) 2. Desarrollar la funcionalidad de transferencia en el frontend (2 horas) 3. Implementar la lógica de transferencia en el backend (2 horas) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-005 | **Título: Mostrar estadística de pacientes** | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero ver las estadísticas de partidas de los pacientes, para analizar su progreso. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Transferencia exitosa de paciente: Dado** que el terapeuta selecciona al paciente de cédula: “1755037165”, nombre: “Pepe”, apellido: “Pérez” y teléfono: “0992302961”, **cuando** presione el botón “Ver estadísticas” **entonces** se muestra una gráfica con el tiempo promedio, aciertos y errores por día del paciente. 2. **Transferencia errónea de paciente: Dado** que el terapeuta selecciona al paciente de cédula: “1755037168”, nombre: “Raúl”, apellido: “Rey” y teléfono: “0987654321”, **cuando** presione el botón “Transferir” y no ha jugado ninguna partida **entonces** la gráfica de Estadísticas de Sesiones aparece vacía. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la interfaz de estadísticas de pacientes (1 hora) 2. Desarrollar la funcionalidad para obtener y procesar datos estadísticos en el frontend (1 hora) 3. Implementar la lógica para calcular y proporcionar estadísticas en el backend (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-006 | **Título: Pintar figuras de tangram** | **Prioridad:** Alta  **Estimación:** 6 horas |
| **Historia de usuario:**  Como paciente, quiero pintar figuras de tangram, para ejercitar mi memoria visual. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Figura pintada correctamente: Dado** que el paciente selecciona el color naranja asociado a la letra “P” **cuando** presione sobre la figura con letra “P” **entonces** la figura se pinta de color naranja. 2. **Figura pintada incorrectamente: Dado** que el paciente selecciona el color naranja asociado a la letra “P” **cuando** presione sobre la figura con letra “Q” **entonces** se muestra una animación con el mensaje: “¡Ups! Ese color no es correcto” 3. **Pintar figura sin seleccionar color:** **Dado** que el paciente no selecciona ningún color **cuando** presione sobre la figura con letra “Q” **entonces** la figura “Q” no sufre ningún cambio de color. 4. **Pintar figura sin seleccionar color:** **Dado** que el paciente pintó la figura “P” **cuando** pinte la figura “P” con el color verde asociado a la letra “O” **entonces** la figura “P” no sufre ningún cambio de color. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la interfaz para la selección de colores y figuras (1 hora) 2. Implementar la funcionalidad de selección de color (1 hora) 3. Desarrollar la lógica para asociar colores a letras y figuras (1 hora) 4. Implementar la acción de pintar correctamente una figura según su letra y color asignado (1 hora) 5. Agregar la validación para evitar pintar figuras con colores incorrectos (1 hora) 6. Mostrar animación y mensaje de error cuando se intenta pintar una figura con un color incorrecto (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-007 | **Título: Generar figuras de tangram aleatorias** | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como paciente, quiero ver diferentes figuras en cada partida, para evitar jugar siempre con las mismas figuras. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Generación aleatoria de figuras en la primera partida: Dado** que el terapeuta va a iniciar una partida con el paciente “Pepe Peréz” **cuando** presione “Play” **entonces** se muestran las figuras de una televisión y una casa. 2. **Generación aleatoria de figuras luego de una partida:** **Dado** que el terapeuta ya culminó una partida con el paciente “Pepe Pérez” **cuando** presione “Play” **entonces** se muestran las figuras de una radio y un gameboy. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la lógica de generación aleatoria de figuras (1 hora) 2. Codificar la función de generación aleatoria (1 hora) 3. Incluir validaciones para evitar repeticiones consecutivas (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-008 | **Título: Generar una paleta de colores aleatoria** | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como paciente, quiero que la paleta de colores cambie en cada partida, para evitar jugar siempre con la misma paleta de colores. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Generación aleatoria de colores en la primera partida: Dado** que el terapeuta va a iniciar una partida con el paciente “Pepe Peréz” **cuando** presione “Play” **entonces** se muestran los colores: verde, naranja, rosado, celeste, morado y amarillo. 2. **Generación aleatoria de figuras luego de una partida:** **Dado** que el terapeuta ya culminó una partida con el paciente “Pepe Pérez” **cuando** presione “Play” **entonces** se muestran los colores: azul, rojo, amarillo, rosado, verde y celeste. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la lógica de generación aleatoria de colores (1 hora) 2. Codificar la función de generación aleatoria de colores (1 hora) 3. Incluir validaciones para evitar repeticiones consecutivas de paletas (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-009 | **Título: Pausar partida** | **Prioridad:** Baja  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero pausar la partida del paciente, para darle un descanso al paciente sin que pierda su progreso. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Pausar partida: Dado** que el terapeuta quiere pausar la partida del paciente “Pepe Peréz” **cuando** presione “Pausar” **entonces** muestra una interfaz que muestra el mensaje: “¡Recarguemos energías!”. 2. **Reanudar partida:** **Dado** que el terapeuta pausó la partida del paciente “Pepe Pérez” **cuando** presione “Continuar” **entonces** se muestra la interfaz del juego para continuar con la partida. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la lógica de pausa y reanudación de la partida (1 hora) 2. Codificar la funcionalidad de pausa y reanudación (1 hora) 3. Incluir validaciones para mantener el progreso del paciente (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-010 | **Título: Mostrar color seleccionado** | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como paciente, quiero ver qué color seleccione, para evitar confundirme al pintar las figuras. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Color seleccionado: Dado** que el paciente quiere pintar con el color naranja asociado a la letra “M” **cuando** presione sobre el color naranja **entonces** se muestra “Color seleccionado: M” junto con el color naranja. 2. **Cambiar color seleccionado:** **Dado** que el paciente seleccionó el color naranja asociado a la letra “M” **cuando** presione sobre el color rosado asociado a la letra “R” **entonces** se muestra “Color seleccionado: R” junto con el color rosado. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la lógica para mostrar el color seleccionado (1 hora) 2. Codificar la funcionalidad de mostrar y cambiar el color seleccionado (1 hora) 3. Incluir validaciones para actualizar la interfaz al seleccionar un nuevo color (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-011 | **Título: Mostrar animación de victoria** | **Prioridad:** Baja  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como paciente, quiero ver una animación de victoria al finalizar el juego, para sentirme motivado. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Animación de victoria: Dado** que el paciente “Pepe Pérez” está pintando las figuras de la radio y gameboy **cuando** pinta la figura “P” de la gameboy **entonces** se muestra una animación con el mensaje: “¡Ganaste! ¡Felicitaciones!”. 2. **Estadísticas luego de la animación de victoria:** **Dado** que el paciente “Pepe Pérez” ya observó la animación de victoria **cuando** transcurren 10 segundos **entonces** se muestra un modal con las estadísticas de la partida del paciente “Pepe Pérez”. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la animación de victoria y su integración con el flujo del juego (1 hora) 2. Codificar la animación de victoria y el modal de estadísticas (1 hora) 3. Incluir validaciones para mostrar la animación y el modal en el momento correcto (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-012 | **Título: Establecer idioma principal español** | **Prioridad:** Baja  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero que toda la aplicación esté en español, para que todos los pacientes y terapeutas lo entiendan. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Botón “jugar”: Dado** que el terapeuta “Pablo Flores” quiere ingresar al juego para iniciar la terapia **cuando** coloca accede a la URL: ”https://jeffersondaviid.github.io/Color-Game/#/” **entonces** se muestra el botón “jugar”. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la estructura para soportar múltiples idiomas (español como predeterminado) (1 hora) 2. Codificar la configuración del idioma español como principal (1 hora) 3. Incluir validaciones para asegurar que todos los textos estén en español (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-013 | **Título: Establecer fondos neutros al escenario** | **Prioridad:** Media  **Estimación:** 2 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero que el fondo del escenario del juego sea neutro, para evitar que los pacientes distraigan. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Escenario con fondo neutro: Dado** que el terapeuta va a iniciar una partida con el paciente “Pepe Peréz” **cuando** presione “Play” **entonces** el escenario tiene como fondo la imagen fondoEscenario1.jpg. 2. **Escenario con fondo aleatorio: Dado** que el terapeuta ya culminó una partida con el paciente “Pepe Pérez” **cuando** presione “Play” **entonces** el escenario tiene como fondo la imagen fondoEscenario2.jpg. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la lógica para establecer fondos neutros y su rotación aleatoria (1 hora) 2. Codificar la funcionalidad de fondos neutros y su selección aleatoria (1 hora) 3. Incluir validaciones para asegurar que los fondos sean neutros y no se repitan consecutivamente (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-014 | **Título: Validar información del registro de pacientes** | **Prioridad:** Baja  **Estimación:** 3 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero se validen los datos ingresados en el registro de pacientes, para asegurar que la información sea válida. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Registro exitoso de paciente:** **Dado** que el terapeuta ingresa la cédula: "1755037165", nombre: "Ana", apellido: "Gómez" y teléfono: "0987654321", **cuando** presiona el botón "Registrar Paciente", **entonces** el paciente se lista en la tabla de pacientes. 2. **Cédula incompleta:** **Dado** que el terapeuta ingresa nombre: "Carlos", apellido: "López" y teléfono: "0999876543", **cuando** presiona el botón "Registrar Paciente", **entonces** se muestra el mensaje "Completa este campo" en el campo de cédula. 3. **Nombre no válido:** **Dado** que el terapeuta quiere registrar un nuevo paciente, **cuando** ingresa nombre: “Carlos1”, **entonces** se muestra el mensaje “El nombre debe contener solo letras y un máximo de 16 caracteres”. 4. **Teléfono con demasiados caracteres:** **Dado** que el terapeuta quiere registrar un nuevo paciente, **cuando** ingresa teléfono: “098765432199”, **entonces** se muestra el mensaje “El teléfono debe contener solo números y un máximo de 10 dígitos”. 5. **Cédula inválida:** **Dado** que el terapeuta quiere registrar un nuevo paciente, **cuando** ingresa cédula: “1756168059”, **entonces** se muestra el mensaje “Ingresar una cédula ecuatoriana válida”. 6. **Todos los campos vacíos:** **Dado** que el terapeuta no llena ningún campo en el formulario, **cuando** presiona el botón "Registrar Paciente", **entonces** se muestra el mensaje “Completa este campo” en el campo cédula. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la lógica de validación para los campos del formulario de registro (1 hora) 2. Codificar las validaciones para cédula, nombre, apellido y teléfono (1 hora) 3. Incluir validaciones para mostrar mensajes de error específicos según el campo (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HU-015 | **Título: Confirmar cierre de sesión** | **Prioridad:** Baja  **Estimación:** 2 horas |
| **Historia de usuario:**  Como terapeuta, quiero ver un mensaje de confirmación al cerrar sesión, para evitar salir del juego por error. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Confirmación exitosa del cierre de sesión: Dado** que el terapeuta “Pepe Pérez” se le muestra el mensaje: “¿Estás seguro de salir del juego?” al presionar en el botón “Cerrar sesión” **cuando** selecciona “Aceptar” **entonces** se muestra la pantalla de inicio sesión. 2. **Cancelación del cierre de sesión: Dado** que el terapeuta “Pepe Pérez” se le muestra el mensaje: “¿Estás seguro de salir del juego?” al presionar en el botón “Cerrar sesión” **cuando** selecciona “Cancelar” **entonces** se muestra el listado de pacientes. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Diseñar la lógica de confirmación para el cierre de sesión (1 hora) 2. Codificar la funcionalidad de confirmación y cancelación del cierre de sesión (1 hora) 3. Incluir validaciones para redirigir correctamente según la opción seleccionada (1 hora) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nro:** HUT-001 | **Título: Eliminar mensajes de depuración de la consola** | **Prioridad:** Baja  **Estimación:** 3 hora |
| **Historia de usuario:**  Como desarrollador, quiero eliminar los mensajes de depuración, para evitar exponer información sensible. | | |
| **Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:**   1. **Mensajes eliminados de consola:** **Dado** que el desarrollador quiere ver mensajes de depuración, **cuando** abre la consola, **entonces** no se muestra ningún mensaje de depuración. | | |
| **Tareas de implementación:**   1. Auditar el código para identificar mensajes de depuración (1 hora) 2. Eliminar o comentar las declaraciones de console.log y otras funciones de depuración (1 hora) 3. Configurar el entorno de producción para eliminar automáticamente los mensajes de depuración (1 hora) | | |