

# ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS CARRERA DE INGENIERIA EN SOFTWARE

#### Deber de:

Verificación y Validación de Software

#### **Estudiantes:**

Marlow Alexis Armijo López (Customer, QA) Jhon Daniel Morales Navarrete (Product Owner, Dev) Cristian Alejando Díaz Rodríguez (Dev, QA)

#### Tema:

Taller 3: Definir HU, y CA

#### Desarrollo:

Definan las Historias de Usuario (HU) para funcionalidades clave, para cada HU:

- Redacten los criterios de aceptación en lenguaje natural.
- Luego, expresen esos criterios como escenarios en Gherkin.

## HISTORIA DE USUARIO 1

Nro: HU -	<b>Título:</b> Identificar números faltantes en una	Prioridad: Alta
001	secuencia	Estimación: 10 horas
Historia da usuario:		

Como paciente con Alzheimer, quiero poder ingresar los números faltantes en una secuencia para mejorar mis habilidades cognitivas y mantener mi atención sostenida.

## Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:

- 1. Escenario ideal: Dada una secuencia con algunos números faltantes, cuando ingreso los números correctos, entonces el sistema debe indicar que la respuesta es correcta y proceder a la siguiente secuencia.
- 2. Escenario problemático: Dada una secuencia con algunos números faltantes, cuando ingreso un número incorrecto, entonces el sistema debe dar una retroalimentación señalando que el número es incorrecto y permitir un nuevo intento.

Feature: Identificación de números faltantes

Scenario: Secuencia completada correctamente Given que se presenta una secuencia con números faltantes When el paciente ingresa todos los números correctamente Then el sistema indica que la respuesta es correcta And el sistema pasa a la siguiente secuencia

Scenario: Número incorrecto ingresado Given que se presenta una secuencia con números faltantes



When el paciente ingresa un número incorrecto

Then el sistema muestra retroalimentación indicando que el número es incorrecto

And permite al paciente intentar nuevamente

#### HISTORIA DE USUARIO 2

Nro: HU -	<b>Título:</b> Configurar parámetros del juego	Prioridad: Alta
002		Estimación: 8 horas

## Historia de usuario:

Como terapeuta, quiero configurar los parámetros del juego (rango de números, cantidad de números a encontrar, longitud de la secuencia) para adaptar la dificultad del ejercicio a las necesidades del paciente.

## Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:

- 1. Escenario ideal: Cuando el terapeuta ingresa los parámetros y los guarda, entonces el sistema debe aplicar estos ajustes al juego del paciente.
- 2. Escenario problemático: Si el terapeuta no completa todos los campos obligatorios, el sistema debe mostrar un mensaje de error y no permitir iniciar el juego.

Feature: Configuración de parámetros del juego

Scenario: Parámetros ingresados correctamente

Given que el terapeuta ha ingresado los parámetros del juego

When el terapeuta guarda la configuración

Then el sistema aplica los ajustes al juego del paciente

Scenario: Campos obligatorios incompletos

Given que el terapeuta no ha completado todos los campos obligatorios

When intenta guardar la configuración

Then el sistema muestra un mensaje de error

And no permite iniciar el juego

## HISTORIA DE USUARIO 3

Nro: HU -	Título: Registrar resultados de la sesión de	Prioridad: Media
003	juego	Estimación: 6 horas

## Historia de usuario:

Como terapeuta, quiero registrar automáticamente los resultados de cada sesión de juego para hacer un seguimiento del progreso del paciente.

# Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:

 Escenario ideal: Cuando el paciente finaliza una sesión, el sistema debe guardar automáticamente el tiempo, los aciertos, los errores y cualquier observación ingresada



2. Escenario problemático: Si hay un fallo en el guardado de datos, el sistema debe notificar al terapeuta y permitirle reintentar el guardado.

Feature: Registro de resultados de sesión

Scenario: Registro automático exitoso

Given que el paciente finaliza una sesión de juego

When el sistema procede a guardar los datos

Then se registra el tiempo, aciertos, errores y observaciones

automáticamente

Scenario: Falla al guardar datos

Given que el paciente ha terminado la sesión When ocurre un fallo al guardar los datos Then el sistema notifica al terapeuta And permite reintentar el guardado

## **HISTORIA DE USUARIO 4**

paciente Estimación: 5 horas	Nro: HU -	<b>Título:</b> Consultar historial de sesiones de un	Prioridad: Media
	004	paciente	Estimación: 5 horas

## Historia de usuario:

Como terapeuta, quiero poder consultar el historial de sesiones de un paciente para evaluar su progreso en el tiempo.

## Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:

- 1. Escenario ideal: Cuando el terapeuta busca un paciente en el historial, el sistema debe mostrar todas sus sesiones registradas con información de desempeño.
- 2. Escenario problemático: Si el paciente no tiene sesiones registradas, el sistema debe mostrar un mensaje indicando que no hay datos disponibles.

Feature: Consulta de historial de sesiones

Scenario: Historial disponible

Given que el terapeuta busca un paciente registrado

When se realiza la búsqueda en el sistema

Then se muestran todas las sesiones registradas con datos de

desempeño

Scenario: Historial vacío

Given que el terapeuta busca un paciente sin sesiones registradas

When se realiza la búsqueda

Then el sistema muestra un mensaje indicando que no hay datos

disponibles



## **HISTORIA DE USUARIO 5**

Nro: HU -	<b>Título:</b> Proporcionar mensajes motivacionales	Prioridad: Baja
005		Estimación: 4 horas

## Historia de usuario:

Como paciente con Alzheimer, quiero recibir mensajes motivacionales durante el juego para sentirme apoyado y motivado a continuar con los ejercicios

## Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:

- 1. Escenario ideal: Durante el juego, el sistema debe mostrar mensajes motivacionales aleatorios después de cada respuesta correcta.
- 2. Escenario problemático: Si el paciente responde varias veces incorrectamente, el sistema debe mostrar un mensaje de aliento en lugar de solo indicar el error.

Feature: Mensajes motivacionales durante el juego

Scenario: Mensaje después de respuesta correcta

Given que el paciente responde correctamente una pregunta

When el sistema genera una retroalimentación

Then se muestra un mensaje motivacional aleatorio

Scenario: Mensaje tras respuestas incorrectas repetidas

Given que el paciente responde varias veces incorrectamente

When el sistema detecta los intentos fallidos Then muestra un mensaje de aliento motivacional