




# HISTORIAS DE USUARIO

El ahorcado

Versión 1.0.0


JORGE BANEGAS  
Banegas392@gmail.com

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

## HISTORIAL DE REVISION


VERSION	Elaboración		Revisión	
	Fecha	Responsable	Fecha	Responsable
1.0.0		Jorge Gustavo Banegas Melgar		Jorge Gustavo Banegas Melgar

Cambios respecto a versiones anteriores

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

## Contenido

1. Introducción .....	3
2. Descripción .....	3
2.1 Responsables e involucrados .....	4
3. Alcance .....	4
4. Características del sistema .....	5
5. Arquitectura de información .....	6
6. Usuarios – roles .....	6
6.1 Jugador .....	6
7. Funcionalidades .....	7
8. Historias de usuario .....	9
HU1. Ingreso al sistema .....	9
HU2. Gestionar Jugadores .....	10
HU3. Registrar Jugador .....	10
HU4. Consultar Jugadores .....	12
HU5. Actualizar Jugador .....	13
HU6. Seleccionar Jugador .....	14
HU7. Eliminar Jugador .....	15
HU8. Gestionar juego .....	17
HU9. Definir juego fácil .....	17
HU10. Definir juego difícil .....	19
HU11. Presentar resultados del juego .....	20
HU12. Gestionar Categorías .....	21
HU13. Definir categorías automáticamente .....	22
HU14. Definir categorías manualmente .....	22
HU15. Gestionar ayuda .....	23
HU16. Consultar resultados generales .....	24
HU17. Consultar información de la app .....	25

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

## 1. Introducción

En este documento se presentaran los requisitos y funcionalidades para el desarrollo de la aplicación móvil **“El ahorcado”** así como las historias de usuario.

La App “El ahorcado” es parte de un proyecto de enseñanza y aprendizaje, el cual se aplicara desde conceptos básicos de programación, desarrollo de aplicaciones móviles mediante el lenguaje de programación java, hasta metodologías para el desarrollo de software.

## 2. Descripción


El ahorcado (también llamado colgado) es un juego de adivinanzas de lápiz y dos o más jugadores. Un jugador piensa en una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinarla según lo que sugiere por letras o números.

Usando una fila de guiones, se representa la palabra a adivinar, dando el número de letras, números y categoría. Si el jugador adivinador sugiere una letra o número que aparece en la palabra, el otro jugador la escribe en todas sus posiciones correctas. Si la letra o el número sugerido no ocurren en la palabra, el otro jugador saca un elemento de la figura de hombre palo ahorcado como una marca de conteo. El juego termina cuando:

- El jugador adivinador completa la palabra, o adivina la palabra completa correctamente.
- El otro jugador completa el diagrama.

Este diagrama es, de hecho, diseñado para parecerse a un hombre ahorcado. A pesar de que han surgido debates sobre el gusto cuestionable de esta imagen, todavía está en uso actualmente. Una alternativa común para maestros es dibujar un árbol de manzanas con diez manzanas, borrar o tachar las manzanas a medida que se agotan las adivinanzas.

La naturaleza exacta de del diagrama difiere; algunos jugadores dibujan la horca antes de jugar y dibujan las partes del cuerpo del hombre (tradicionalmente la cabeza, luego el torso, luego los brazos y las piernas de

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

uno en uno). Algunos jugadores comienzan con sin esquema en absoluto, y elaboran los elementos individuales de la horca como parte del juego, dándole al jugador más posibilidades efectivas medida de adivinar. También pueden presentar variaciones los detalles en el hombre, lo que afecta el número de posibilidades. Algunos jugadores incluyen una cara en la cabeza, ya sea toda a la vez o una característica a la vez.

*“El ahorcado” es una aplicación móvil la cual rememora este clásico juego, el cual se podrá jugar ya sea *single player* (donde el sistema será la encargado de seleccionar la palabra u oración a adivinar) o *multiplayer* (el cual se podrán jugar 2 personas en el mismo equipo offline o también 2 personas de manera remota online).*

Las características de esta app serán mencionadas en la sección 4 de este documento.


## 2.1 Responsables e involucrados

Nombre	Tipo(Responsable / involucrado)	Rol
Jorge Gustavo Banegas	Responsable	Analista, Desarrollador.
Nataly Cordero	Involucrado	Desarrollador.

## 3. Alcance


El ahorcado es una aplicación offline de un solo jugador con un enfoque de entretenimiento por lo tanto no requiere acceso a internet al gestionar toda la información de manera local mediante share preferences y SQLite.

Se espera que esta primera versión cuente con lo necesario para introducir a los interesados al mundo del desarrollo de aplicaciones como una primera base práctica, para futuras versiones se aumentara las opciones de jugabilidad para permite jugar entre dos personas tanto de manera online como offline.

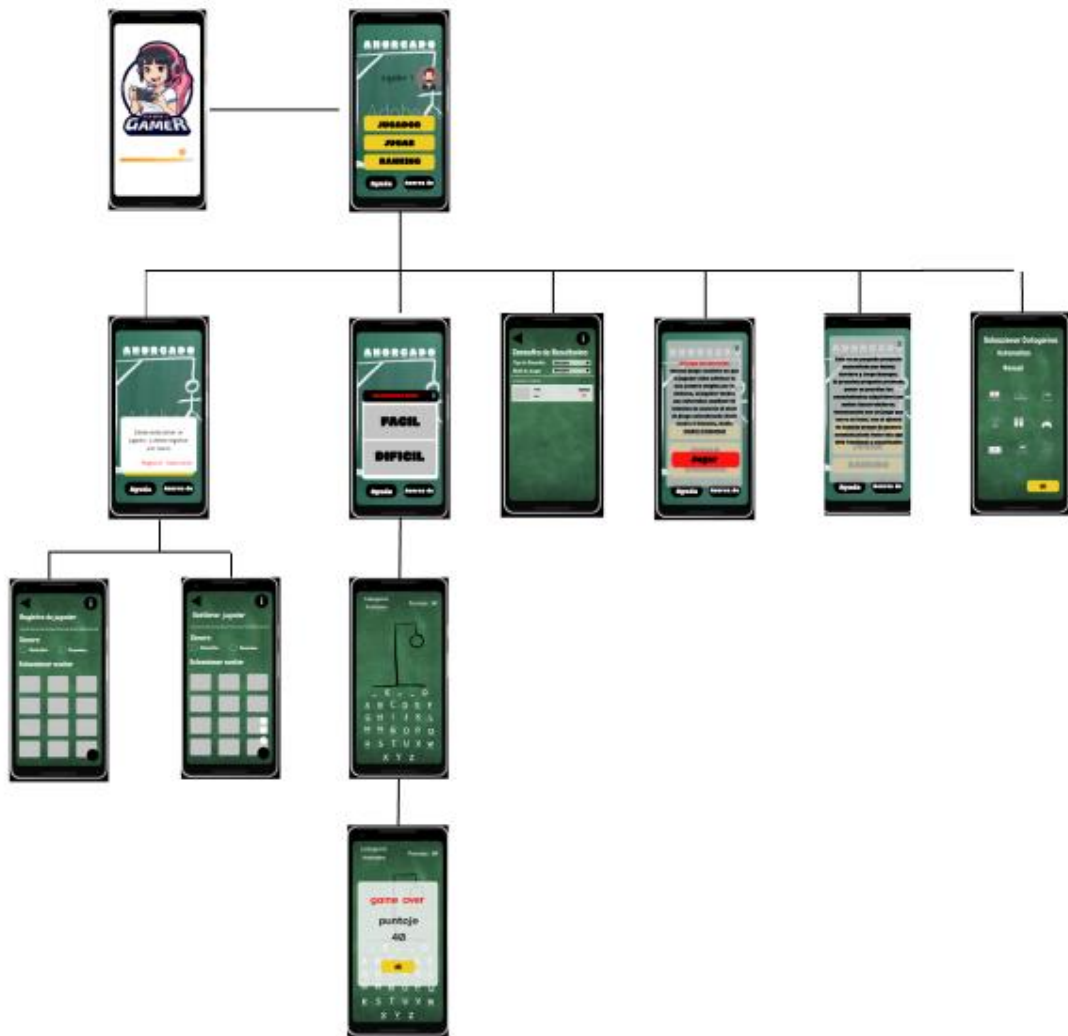
	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

#### 4. Características del sistema

- La aplicación permitirá de gestión de usuarios del sistema, facilitando el registro consulta y actualización de datos.
- La aplicación permitirá al momento del registro del usuario, seleccionar un avatar que represente al jugador.
- La aplicación contara con una sección donde el usuario podrá obtener los resultados.
- La aplicación permitirá al usuario escoger entre 2 niveles de dificultad.
- La aplicación permitirá al usuario el escoger las categorías de manera automática o manual.
- La aplicación será usada en modo portrait en todo momento.
- La aplicación contara con opciones de ayuda, para facilitar el uso de la misma.
- El sistema permitirá la gestión de información de manera local mediante shared preferences y SQLite.
- Sera una app desarrollada para el sistema operativo Android con el API 15 o superior.

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

## 5. Arquitectura de información




## 6. Usuarios – roles

Para la primera versión de la app no se necesita la definición de roles, por lo que se contara con un único usuario.

### 6.1 Jugador


Este usuario corresponde a cualquier usuario que del sistema que desee interactuar con la App, los jugadores son los usuarios finales del sistema, pueden entenderse como visitantes, observadores, participantes o jugadores en general.

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1


## 7. Funcionalidades

<b>FUNCIONALIDAD</b>	<b>DESCRIPCION</b>	<b>USUARIO</b>	<b>TIPO (ESENCIAL, IDEAL, OPCIONAL)</b>
RF1 – Ingreso al sistema	El sistema permitirá el ingreso directo a la aplicación con un SlashScreen de bienvenida,	Jugador	Esencial
RF2 – Gestionar jugadores	El sistema permitirá la gestión de jugadores dentro de la aplicación	Jugador	Esencial
RF2.1 – Registrar jugador	El sistema permitirá el registro de jugadores en la base de datos local del dispositivo.	Jugador	Esencial
RF2.2 – Consultar jugadores	El sistema permitirá la consulta de todos los jugadores registrados en la aplicación	Jugador	Esencial
RF2.3 – Actualizar jugador	El sistema deberá permitir actualizar los datos básicos del jugador.	Jugador	Esencial
RF2.4 – Seleccionar jugador	El sistema permitirá seleccionar jugador dentro de la aplicación	Jugador	Esencial
RF2.5 – Eliminar Jugador	El sistema permitirá eliminar los datos de un jugador dentro de la aplicación	Jugador	Opcional
RF3 – Gestionar Juego	El sistema permitirá la gestión del juego mediante la	Jugador	Esencial



	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1


	selección de niveles y categorías.		
RF3.1 – Definir juego fácil	El sistema permitirá al usuario seleccionar el nivel de juego fácil	Jugador	Esencial
RF3.2 – Definir juego difícil	El sistema permitirá al usuario seleccionar el nivel de juego fácil	Jugador	Esencial
RF3.3 presentar resultados del juego	El sistema presentara los resultados del nivel del juego realizado	Jugador	Esencial
RF4 – Gestionar Categorías	El sistema permitirá al usuario seleccionar las categorías manual o automáticamente	Jugador	Esencial
RF4.1 – Definir categorías automáticamente	El sistema escogerá las categorías de las palabras en el juego	Jugador	Esencial
RF4.2 – Definir categorías manualmente	El sistema le permitirá al usuario escoger las categorías de las palabras en el juego	Jugador	Esencial
RF5 – Gestionar ayuda	El sistema deberá proporcionar opciones de ayuda en el uso de la aplicación	Jugador	Ideal
RF6 – Consultar resultados generales	El sistema presentara los resultados de todos los jugadores, por modo de juego.	Jugador	Esencial
RF7 – Información de la App	El sistema permitirá la consulta de información acerca de la app.	Jugador	Esencial

	<i>Ficha</i>	<i>Proyecto</i>	
	NA	El ahorcado	
	<i>Fecha</i>	<i>Versión</i>	<i>Código</i>
		1.1	J1-N1

## 8. Historias de usuario

### HU1. Ingreso al sistema

ID HISTORIA	HU1	NOMBRE	Ingreso al sistema	
REQUISITO	RF1 – Ingreso al sistema			
CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo como usuario jugador			
FUNCIONALIDAD	Deseo ingresar a la aplicación			
RESULTADO	Para hacer uso de las funcionalidades del sistema			
Flujo normal	<div><div>1. El usuario ingresa al sistema</div><div>2. El sistema presenta la pantalla de Splash con un logo durante 3 segundos y luego desaparece.</div><div>3. Si no hay usuarios previamente registrados, el sistema presentara un logo por defecto y la palabra NA.</div><div>4. El sistema presenta el menú principal con las opciones disponibles en la aplicación (Jugador, Jugar, Ranking, Ayuda, Acerca de).</div><div>5. El usuario ingresa a las opciones del menú.</div></div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso exitoso	Si el usuario desea ingresar a la aplicación	Cuando se presione el icono de la App	Se carga el splash de la App y se inicia el sistema satisfactoriamente.


	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

## HU2. Gestionar Jugadores


ID HISTORIA	HU2	NOMBRE	Gestionar jugadores	
REQUISITO	RF2 – Gestionar jugadores			
CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo como usuario jugador			
FUNCIONALIDAD	Deseo poder gestionar a los jugadores dentro de la aplicación			
RESULTADO	Para realizar las acciones de registro, consulta y actualización de datos			
Flujo normal	<div>1. El usuario ingresa al sistema</div> <div>2. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</div> <div>3. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las instrucciones y las opciones “registrar” o “seleccionar”</div> <div>4. El usuario ingresa a la opción deseada</div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso a la gestión de jugadores	Si el usuario desea gestionar los jugadores	Cuando presiona el botón de “Jugador” desde el menú principal	Se muestra una pantalla de dialogo con las instrucciones y las opciones “registrar” o “seleccionar”

## HU3. Registrar Jugador

ID HISTORIA	HU3	NOMBRE	Registrar Jugador
REQUISITO	RF2.1– Registrar Jugador		
CASO DE USO	NA		
HISTORIA			
ROL	Yo como usuario jugador		


	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

FUNCIONALIDAD		Deseo poder registrar jugadores dentro de la aplicación		
RESULTADO		Para poder jugar con la app y que se asocien los resultados al jugador		
Flujo normal		<div>1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las instrucciones y las opciones “registrar” o “seleccionar”</div> <div>3. El usuario ingresa a la opción “Registrar”</div> <div>4. El sistema presenta la pantalla de registro de jugador</div> <div>5. El usuario selección un NickName, selecciona género (Masculino o femenino) y selecciona un avatar de la lista de avatares disponibles</div> <div>6. El usuario presiona el botón de confirmación</div>		
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso a la sección de registro	Si el usuario desea registrar un jugador	Cuando presiona la opción de registrar	Se muestra la pantalla de registro con las opciones de ingresa de NickName, selección de género y selección de avatar.
2	Registro de usuario exitoso	Si el usuario desea registrar un jugador	Cuando diligencia el formulario de registro completamente y presiona el botón de conformación	Se presenta mensaje de confirmación indicando que el usuario se registró exitosamente.
3	Registro de usuario fallido	Si el usuario desea registrar un jugador	Cuando no diligencia el formulario en su totalidad y presiona el botón de conformación	Se presenta u mensaje indicando que debe diligenciar todos los campos.
4	Cancelar registro de usuario	Si el usuario desea registrar un jugador	Cuando el usuario presiona el icono de atrás desde el formulario de registro	Se sale de la pantalla de registro y se presenta la presenta la pantalla de inicio del sistema.

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

#### HU4. Consultar Jugadores


ID HISTORIA	HU4	NOMBRE	Consultar Jugadores	
REQUISITO	RF2.2 – Consultar jugadores			
CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo como usuario jugador			
FUNCIONALIDAD	Deseo poder consultar jugadores en la App			
RESULTADO	Para poder ver la lista de jugadores registrados en la App y realizar labores de gestión			
Flujo normal	<div>1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las instrucciones y las opciones “registrar” o “seleccionar”</div> <div>3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar”</div> <div>4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de jugadores donde se muestra la lista de usuarios registrados en la App</div> <div>5. El usuario selecciona un jugador de la lista de usuarios disponibles</div> <div>6. El sistema muestra la selección del usuario rellenando el formulario con los datos del usuario seleccionado(NickName, genero, Avatar)</div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso a la sección de consulta	Si el usuario desea consultar jugadores	Cuando presiona la opción “Seleccionar”	Se presenta la pantalla de consulta y gestión de jugadores con la lista de jugadores registrados y la sección de selección
2	Consulta de usuario	Si el usuario desea consultar jugadores	Cuando el usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles	Se muestra la información del usuario seleccionado (NickName, genero, avatar)

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

3	Cancelar consulta de usuario	Si el usuario cancela la consulta de jugadores	Cuando el usuario presiona el icono de atrás desde la pantalla de consulta	Se sale de la pantalla de consulta y se presenta la pantalla de inicio
---	------------------------------	--	--	--

### HU5. Actualizar Jugador


ID HISTORIA	HU5	NOMBRE	Actualizar Jugador
REQUISITO	RF2.3 – Actualizar jugador		
CASO DE USO	NA		
HISTORIA			
ROL	Yo 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	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</li><li>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar”</li><li>3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar”</li><li>4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App</li><li>5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles</li><li>6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar)</li><li>7. El usuario modifica los datos del usuario seleccionado, pudiendo cambiar el NickName, Genero o Avatar</li><li>8. El usuario presiona el botón de acciones</li><li>9. El sistema despliega la opción de actualizar</li><li>10. El usuario presiona la opción de actualizar</li><li>11. El sistema actualiza la lista de usuarios de forma automática.</li><li>12. El sistema presenta un mensaje indicando que el usuario ha sido actualizado</li></ol>		

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

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.

#### HU6. Seleccionar Jugador

ID HISTORIA	HU6	NOMBRE	Seleccionar jugador
REQUISITO	RF2.4 – Seleccionar jugador		
CASO DE USO	NA		
HISTORIA			
ROL	Yo como usuario jugador		
FUNCIONALIDAD	Deseo poder seleccionar jugadores		
RESULTADO	Deseo poder seleccionar jugadores		
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal</li><li>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar”</li><li>3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar”</li></ol>		


	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

	<div>4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App</div> <div>5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles</div> <div>6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar)</div> <div>7. El usuario presiona el botón de acciones</div> <div>8. El sistema despliega la opción de confirmación</div> <div>9. El usuario presiona la opción de confirmación</div> <div>10. El sistema presenta la pantalla de inicio donde se muestra el Avatar y nombre del jugador seleccionado</div>			
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.

#### HU7. Eliminar Jugador

ID HISTORIA	HU7	NOMBRE	Eliminar jugador
REQUISITO	RF2.5 – Eliminar jugador		
CASO DE USO	NA		
HISTORIA			
ROL	Yo 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		




	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con instrucciones y las opciones “Registrar” o “Seleccionar”</li> <li>3. El usuario ingresa a la opción “Seleccionar”</li> <li>4. El sistema presenta la pantalla de consulta y gestión de Jugadores donde se muestra la lista de jugadores registrados en la App</li> <li>5. El usuario selecciona un jugador de la lista de jugadores disponibles</li> <li>6. El sistema muestra la selección del usuario asignando en el formulario los datos del usuario seleccionado (NickName, Genero, Avatar)</li> <li>7. El usuario presiona el botón de acciones</li> <li>8. El sistema despliega la opción de eliminar</li> <li>9. El usuario presiona la opción de eliminar</li> <li>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.</li> <li>11. El usuario presiona la opción aceptar</li> <li>12. El sistema elimina al jugador seleccionado y actualiza la lista de usuarios disponibles borrando el usuario eliminado</li> <li>13. El sistema presenta un mensaje indicando que el jugador fue eliminado exitosamente.</li> </ol>
--	--

#### 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.

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1


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	
---	----------------------------------	--	--	--

#### HU8. Gestionar juego


ID HISTORIA	HU8	NOMBRE	Gestionar juego	
REQUISITO	RF3 – Gestionar juego			
CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo 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	<div>1. El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Difícil”</div> <div>3. 5. El usuario ingresa a la opción deseada</div>			
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 “Difícil”

#### HU9. Definir juego fácil

ID HISTORIA	HU9	NOMBRE	Definir juego fácil
REQUISITO	RF3.1 – Definir juego fácil		

	<i>Fecha</i>	<i>Proyecto</i>	
	NA	El ahorcado	
	<i>Fecha</i>	<i>Versión</i>	<i>Código</i>
		1.1	J1-N1


CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo como usuario jugador			
FUNCIONALIDAD	Deseo poder seleccionar el juego fácil de la App.			
RESULTADO	Para obtener el mayor puntaje posible.			
Flujo normal	<div><div>1. El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal</div><div>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Difícil”</div><div>3. El usuario ingresa a la opción de juego “Fácil”</div><div>4. El sistema carga la pantalla del juego fácil donde se muestran los guiones con la cantidad de letras que posee <b>la palabra</b> elegida por el sistemas, además del alfabeto completo para seleccionar las letras</div><div>5. El usuario juega el nivel fácil del ahorcado</div><div>6. El sistema presenta la categoría de las palabras a adivinar y el puntaje obtenido</div><div>7. El sistema guarda los resultados del juego en la base de datos.</div></div>			
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.	El sistema carga la pantalla del juego fácil donde se muestran los guiones con la cantidad de letras que posee la palabra elegida por el sistemas, además del alfabeto completo para seleccionar las letras
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.

	<i>Ficha</i>		<i>Proyecto</i>	
	NA		El ahorcado	
	<i>Fecha</i>		<i>Versión</i>	<i>Código</i>
			1.1	J1-N1

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
---	----------------------	--	--	---

#### HU10. Definir juego difícil


ID HISTORIA	HU10	NOMBRE	Definir juego difícil	
REQUISITO	RF3.2 – Definir juego difícil			
CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo como usuario jugador			
FUNCIONALIDAD	Deseo poder seleccionar el juego Difícil de la App			
RESULTADO	Para obtener el mayor puntaje posible			
Flujo normal	<div>1. El usuario presiona el botón “Jugar” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las opciones para la selección de un nivel de juego “Fácil” o “Difícil”</div> <div>3. El usuario ingresa a la opción de juego “Difícil”</div> <div>4. El sistema carga la pantalla del juego fácil donde se muestran los guiones con la cantidad de letras que posee <b>la frase</b> elegida por el sistemas, además del alfabeto completo para seleccionar las letras</div> <div>5. El usuario juega el nivel Difícil del ahorcado</div> <div>6. El sistema presenta la categoría de la frase a adivinar y el puntaje obtenido</div> <div>7. El sistema guarda los resultados del juego en la base de datos.</div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Ingreso al nivel de juego difícil	Si el usuario desea jugar el nivel de juego difícil	Cuando presiona la opción aceptar del juego difícil.	Se presenta la pantalla del juego Difícil donde se muestran los guiones con la cantidad de letras que posee <b>la frase</b> elegida por el sistemas, además del

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

				alfabeto completo para seleccionar las letras
2	Jugar nivel juego difícil	Si el usuario desea jugar el nivel de juego difícil	Cuando el usuario interactúa con el nivel de juego difícil	Se calcula el puntaje y al terminar se almacena en la base de datos del sistema
3	Jugar nivel juego difícil	Si el usuario no desea jugar el nivel de juego difícil	Cuando el usuario presiona la opción cancelar del dialogo de selección del juego difícil	Se regresa al dialogo de selección de juego

#### HU11. Presentar resultados del juego


ID HISTORIA	HU11	NOMBRE	Presentar resultados del juego	
REQUISITO	RF3.3 – Presentar resultados del juego			
CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo 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	<div>1. El usuario ingresa a la opción de juego deseada.</div> <div>2. El usuario juega el nivel de Ahorcado seleccionado</div> <div>3. Al terminar el juego el sistema presenta un cuadro de dialogo con el puntaje obtenido y un botón para regresar</div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Al terminar el juego	Si el usuario finalizó la partida	Al terminar con los intentos	Se presenta un cuadro de dialogo con el puntaje obtenido y un botón para regresar

	<i>Ficha</i>	<i>Proyecto</i>	
	NA	El ahorcado	
	<i>Fecha</i>	<i>Versión</i>	<i>Código</i>
		1.1	J1-N1

2	Regresar al inicio	Si se presentan los resultados del juego	Al presionar el botón de aceptar desde el cuadro de resultado	Se presenta la pantalla de inicio de la aplicación.
---	--------------------	--	---	---

## HU12. Gestionar Categorías

ID HISTORIA	HU12	NOMBRE	Gestionar categorías	
REQUISITO	RF4 – Gestionar categorías			
CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo como usuario jugador			
FUNCIONALIDAD	Deseo poder definir las categorías en el juego			
RESULTADO	Para poder seleccionar el tipo de palabras o frases que presentara el juego			
Flujo normal	<div>1. El usuario presiona el botón “Categorías” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta una pantalla de Categorías donde se pueden definir los siguientes aspectos:<div><div>Elegir automáticamente</div><div>Elegir manualmente</div></div></div> <div>3. El usuario selecciona los elementos de configuración de juego deseados.</div> <div>4. El sistema presenta la ventana de configuración dependiendo de la opción seleccionada por el usuario</div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Configurar categorías del juego	Si el usuario desea configurar las categorías del juego	Cuando el usuario presiona el botón de “categorías”	El sistema presenta la pantalla para seleccionar de qué manera desea configurar las categorías del juego (automático o manual )


	<i>Ficha</i>	<i>Proyecto</i>	
	NA	El ahorcado	
	<i>Fecha</i>	<i>Versión</i>	<i>Código</i>
		1.1	J1-N1

#### HU13. Definir categorías automáticamente

ID HISTORIA	HU13	NOMBRE	Definir categorías automáticamente	
REQUISITO	RF4.1 – Definir categorías automáticamente			
CASO DE USO	NA			
HISTORIA				
ROL	Yo como usuario jugador			
FUNCIONALIDAD	Deseo poder seleccionar las categorías automáticamente			
RESULTADO	Para así no configurar las categorías de manera manual			
Flujo normal	<div>1. El usuario presiona el botón “Categorías” desde el menú principal</div> <div>2. El usuario selecciona la opción de definir automáticamente</div> <div>3. El sistema elige 3 categorías de manera aleatoria</div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Configurar categorías automáticamente	Si el usuario desea Configurar categorías automáticamente	Al checkear la opción “automáticamente”	El sistema elige 3 categorías de manera aleatoria

#### HU14. Definir categorías manualmente

ID HISTORIA	HU14	NOMBRE	Definir categorías manualmente
REQUISITO	RF4.2 – Definir categorías manualmente		
CASO DE USO	NA		
HISTORIA			
ROL	Yo como usuario jugador		
FUNCIONALIDAD	Deseo poder seleccionar las categorías manualmente		
RESULTADO	Para así poder seleccionar mis categorías favoritas		


	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

Flujo normal		<ol style="list-style-type: none"><li>1. El usuario presiona el botón “Categorías” desde el menú principal</li><li>2. El usuario selecciona la opción de definir manualmente</li><li>3. El sistema presenta las 9 categorías disponibles en el juego</li><li>4. El usuario selecciona 3 de las categorías</li></ol>		
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Configurar categorías manualmente	Si el usuario desea Configurar categorías manualmente	Al checkear la opción “manualmente”	El sistema presenta las 9 categorías disponibles en el juego

#### HU15. Gestionar ayuda

ID HISTORIA	HU15	NOMBRE	Gestionar ayuda	
REQUISITO	RF5 – 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	<div>1. El usuario ingresa a la aplicación</div> <div>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</div> <div>3. El usuario ingresa al icono de ayuda deseado</div> <div>4. El sistema presenta una pantalla de dialogo con información en torno a la pantalla en la que se encuentra.</div>			
CRITERIOS DE ACEPTACION				
#	Criterio	Condición	Acción	Resultado
1	Consultar Ayuda	Si se desea consultar la ayuda	Al presionar el botón de ayuda en	Se presenta una pantalla de dialogo con




	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

	pantalla de inicio	desde la pantalla de inicio	la pantalla de inicio del juego	información general sobre la aplicación y un botón de “jugar” para pasar a jugar directamente
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
5	Consultar Ayuda categorías del juego	Si se desea consultar la ayuda desde la pantalla de categorías del juego	Al presionar el botón de ayuda de la esquina superior derecha	Se presenta una pantalla de dialogo con información sobre la pantalla correspondiente

#### HU16. Consultar resultados generales


ID HISTORIA	HU16	NOMBRE	Consultar resultados generales
REQUISITO	RF6 – Consultar resultados generales		
CASO DE USO	NA		
HISTORIA			
ROL	Yo como Usuario Jugador		
FUNCIONALIDAD	Deseo poder consultar los resultados del juego		
RESULTADO	Para ver el puntaje obtenido dependiendo de los filtros definidos		

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El usuario presiona el botón “Ranking” desde el menú principal</li><li>2. El sistema presenta una pantalla donde se pueden consultar los resultados del juego dependiendo de los siguientes filtros<ul style="list-style-type: none"><li>• Tipo Consulta: Individual o lista de jugadores</li><li>• Nivel de Juego: Todos, Fácil, Difícil</li></ul></li><li>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.</li><li>4. El usuario selecciona los filtros deseados y presiona el botón “buscar”</li><li>5. El sistema presenta en la pantalla la lista donde se pueden observar los puntos obtenidos por los usuarios dependiendo de los parámetros de consulta.</li></ol>			
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 filtros	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.

#### HU17. Consultar información de la app

ID HISTORIA	HU16	NOMBRE	Consultar información de la App
REQUISITO	RF7 – Consultar información de la app		
CASO DE USO	NA		
HISTORIA			

	<b>Ficha</b>	<b>Proyecto</b>	
	NA	El ahorcado	
	<b>Fecha</b>	<b>Versión</b>	<b>Código</b>
		1.1	J1-N1

ROL	Yo como usuario jugador			
FUNCIONALIDAD	Deseo poder consultar información acerca de la App			
RESULTADO	Para conocer sobre el desarrollo y aspectos generales			
Flujo normal	<div>1. El usuario presiona el botón “Acerca de” desde el menú principal</div> <div>2. El sistema presenta un cuadro de dialogo donde se puede consultar información acerca de la aplicación</div>			
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 un cuadro de dialogo donde se puede consultar información acerca de la aplicación