JORGE BANEGAS

Banegas392@gmail.com

Versión 1.0.0

Historias de usuario

El ahorcado

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\JORGE BANEGAS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\banner_ahorcado.jpg | ***Ficha*** | ***Proyecto*** | |
| NA | El ahorcado | |
| ***Fecha*** | ***Versión*** | ***Código*** |
|  | 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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\JORGE BANEGAS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\banner_ahorcado.jpg | ***Ficha*** | ***Proyecto*** | |
| NA | El ahorcado | |
| ***Fecha*** | ***Versión*** | ***Código*** |
|  | 1.1 | J1-N1 |

Contenido

[1. Introducción 4](#_Toc48332185)

[2. Descripción 4](#_Toc48332186)

[2.1 Responsables e involucrados 5](#_Toc48332187)

[3. Alcance 5](#_Toc48332188)

[4. Características del sistema 6](#_Toc48332189)

[5. Arquitectura de información 7](#_Toc48332190)

[6. Usuarios – roles 7](#_Toc48332191)

[6.1 Jugador 7](#_Toc48332192)

[7. Funcionalidades 8](#_Toc48332193)

[8. Historias de usuario 10](#_Toc48332194)

[HU1. Ingreso al sistema 10](#_Toc48332195)

[HU2. Gestionar Jugadores 11](#_Toc48332196)

[HU3. Registrar Jugador 11](#_Toc48332197)

[HU4. Consultar Jugadores 13](#_Toc48332198)

[HU5. Actualizar Jugador 14](#_Toc48332199)

[HU6. Seleccionar Jugador 15](#_Toc48332200)

[HU7. Eliminar Jugador 16](#_Toc48332201)

[HU8. Gestionar juego 18](#_Toc48332202)

[HU9. Definir juego fácil 18](#_Toc48332203)

[HU10. Definir juego difícil 19](#_Toc48332204)

[HU11. Presentar resultados del juego 20](#_Toc48332205)

[HU12. Gestionar Categorías 21](#_Toc48332206)

[HU13. Definir categorías automáticamente 21](#_Toc48332207)

[HU14. Definir categorías manualmente 22](#_Toc48332208)

[HU15. Gestionar ayuda 22](#_Toc48332209)

[HU16. Consultar resultados generales 24](#_Toc48332210)

[HU17. Consultar información de la app 25](#_Toc48332211)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\JORGE BANEGAS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\banner_ahorcado.jpg | ***Ficha*** | ***Proyecto*** | |
| NA | El ahorcado | |
| ***Fecha*** | ***Versión*** | ***Código*** |
|  | 1.1 | J1-N1 |

# 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.

# 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 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”*** esuna 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. |

# Alcance

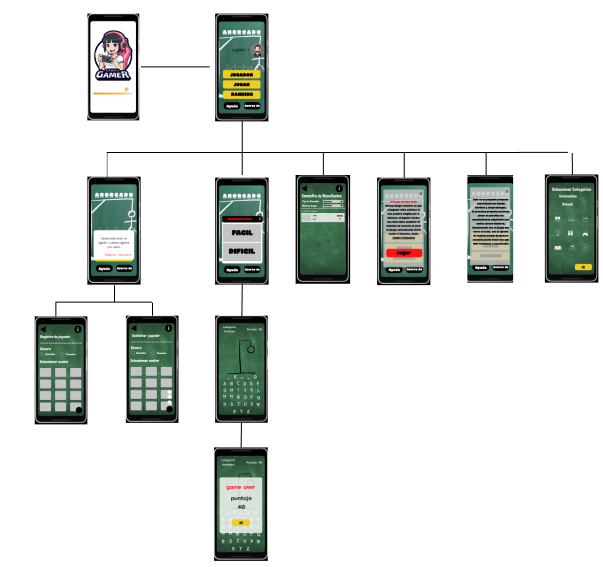
El ahorcado es una aplicación offline de un solo jugador con un enfoque de entretenimiento por lo tanto no requiere acceso a internet al gestionar toda la información de manera local mediante share preferences y SQlite.

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.

# 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.

# Arquitectura de información



# 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.

# Funcionalidades

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FUNCIONALIDAD** | **DESCRIPCION** | **USUARIO** | **TIPO (ESENCIAL, IDEAL, OPCIONAL)** |
| 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 selección de niveles y categorías. | Jugador | Esencial |
| 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 |

# 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 | | | 1. El usuario ingresa al sistema 2. El sistema presenta la pantalla de Splash con un logo durante 3 segundos y luego desaparece. 3. Si no hay usuarios previamente registrados, el sistema presentara un logo por defecto y la palabra NA. 4. El sistema presenta el menú principal con las opciones disponibles en la aplicación (Jugador, Jugar, Ranking, Ayuda, 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 a la aplicación | | Cuando se presione el icono de la App | Se carga el splash de la App y se inicia el sistema satisfactoriamente. | |

## 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 | | | 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 las 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 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 | | | | | |
| 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 | | | 1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las 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 selección un NickName, selecciona género (Masculino o femenino) y selecciona un avatar de la lista de avatares 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 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. | |

## 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 | | | 1. El usuario presiona el botón “Jugador” desde el menú principal 2. El sistema presenta una pantalla de dialogo con las 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 usuarios registrados en la App 5. El usuario selecciona un jugador de la lista de usuarios disponibles 6. El sistema muestra la selección del usuario rellenando el formulario con 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 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) | |
| 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 | | | 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. | |

## 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 | | | 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. | |

## 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 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 |  | |

## 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 | | | 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 “Difícil” 3. 5. 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 “Difícil” | |

## HU9. Definir juego fácil

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID HISTORIA | | HU9 | | | NOMBRE | | | Definir juego fácil |
| REQUISITO | | RF3.1 – Definir juego fácil | | | | | | |
| 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 | | | 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 “Difícil” 3. El usuario ingresa a la opción de juego “Fácil” 4. 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 5. El usuario juega el nivel fácil del ahorcado 6. El sistema presenta la categoría de las palabras a adivinar y el puntaje obtenido 7. 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. | 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. | |
| 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 | | | 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 “Difícil” 3. El usuario ingresa a la opción de juego “Difícil” 4. El sistema carga la pantalla del juego fácil donde se muestran los guiones con la cantidad de letras que posee **la frase** elegida por el sistemas, además del alfabeto completo para seleccionar las letras 5. El usuario juega el nivel Difícil del ahorcado 6. El sistema presenta la categoría de la frase a adivinar y el puntaje obtenido 7. 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 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 **la frase** elegida por el sistemas, además del 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 | | | 1. El usuario ingresa a la opción de juego deseada. 2. 2. El usuario juega el nivel de Ahorcado seleccionado 3. Al terminar el juego el sistema presenta un cuadro de dialogo con 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 con los intentos | Se presenta un cuadro de dialogo con el puntaje obtenido y un botón para regresar | |
| 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 | | | 1. El usuario presiona el botón “Categorías” desde el menú principal 2. 2. El sistema presenta una pantalla de Categorías donde se pueden definir los siguientes aspectos:  * Elegir automáticamente * Elegir manualmente  1. El usuario selecciona los elementos de configuración de juego deseados. 2. El sistema presenta la ventana de configuración dependiendo de la opción seleccionada por el usuario | | | | | |
| 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 ) | |

## 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 | | | 1. El usuario presiona el botón “Categorías” desde el menú principal 2. El usuario selecciona la opción de definir automáticamente 3. El sistema elige 3 categorías de manera aleatoria | | | | | |
| 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 | | | | | |
| Flujo normal | | | 1. El usuario presiona el botón “Categorías” desde el menú principal 2. El usuario selecciona la opción de definir manualmente 3. El sistema presenta las 9 categorías disponibles en el juego 4. El usuario selecciona 3 de las categorías | | | | | |
| 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 | | | 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 en la pantalla de inicio del juego | Se presenta una pantalla de dialogo con 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 | | | | | |
| 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, Difícil  1. 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. 2. El usuario selecciona los filtros deseados y presiona el botón “buscar” 3. 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 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 | | | | | | | | |
| 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 | | | 1. El usuario presiona el botón “Acerca de” desde el menú principal 2. 2. El sistema presenta un cuadro de dialogo donde se puede consultar información acerca de la aplicación | | | | | |
| 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 | |