**HISTORIA DE USUARIO**

**código:**HU001

**Usuario:**Jugador

**Nombre de historia de Usuario:** Visualización y movimiento de jugador shooter y asteroides

**Prioridad:** Alta

**Riesgo de desarrollo:** Alta

**Estimación:** 1 hora

**Iteración asignada:** 1

**Responsable:** Josue Matias Villena

**Descripción:**

Como jugador, quiero poder observar claramente la ubicación y el movimiento tanto de mi jugador Shooter como de los asteroides en el escenario del juego para poder determinar mi estrategia de juego de manera efectiva.

**Criterio de aceptación:**

1. **Visualización clara del jugador:**

* El Shooter debe ser claramente visible en la pantalla en todo momento.
* El Shooter debe tener un diseño distintivo que lo haga fácil de identificar en el escenario.

1. **Visualización clara de los asteroides:**

* Los asteroides deben ser claramente visibles en el escenario en todo momento.
* Los asteroides deben tener un diseño que los haga distinguibles del fondo y de otros elementos del juego.

1. **Movimiento fluido del jugador:**

* El shooter debe poder moverse suavemente por el escenario utilizando los controles asignados.
* El movimiento del Shooter debe ser responsivo y preciso.

1. **Movimiento variado de los asteroides:**

* Los asteroides deben moverse de manera aleatoria por el escenario.
* Los asteroides deben tener diferentes velocidades y direcciones de movimiento para aumentar el desafío del juego.

1. **Indicadores de dirección y velocidad:**

* Debe haber indicadores visuales que muestran la dirección y la velocidad del jugador y de los asteroides.
* Estos indicadores deben ser claros y fáciles de entender.

1. **Interacción entre jugador y asteroides:**

* El jugador debe poder disparar a los asteroides utilizando el arma asignada.
* Los asteroides deben explotar de manera visualmente satisfactoria cuando son alcanzados por los disparos del jugador.

**Observación:**

La historia de usuario es clara y detallada, cubre los aspectos principales de la visualización y el movimiento del jugador Shooter y los asteroides en el juego.