|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Rol | Características/  Funcionalidad | Razón/Resultado | Condiciones |
| HU00 | Administrador | Necesito que todas las contraseñas sean mayores a 8 caracteres. | Con la finalidad de obtener mayor seguridad para el Usuario. | La interfaz debe permitir ingresar una contraseña, sin caracteres especiales y que sea mayor a los 8 caracteres. Con al menos una mayúscula. |
| HU01 | Como Cliente no registrado. | Necesito registrar mi correo y contraseña. | Con la finalidad de tener una cuenta registrada en el juego. | El sistema debe habilitar una interfaz con un formulario, que contenga los siguientes campos.   * Nombre de Usuario * Correo * Contraseña * Confirmar Contraseña * Fecha de Nacimiento |
| HU02 | Como Cliente Registrado. | Necesito Iniciar sesión con mi Nombre de Usuario o Correo, y con mi contraseña. | Con la finalidad de poder acceder de forma satisfactoria al menú del Juego. | El sistema debe habilitar una interfaz, con los campos requeridos para Iniciar Sesión.   * Usuario/Correo * Contraseña   El sistema debe tener los siguientes Botones.   * Iniciar sesión * Recuperar Contraseña   “Enlace Externo” ↓   * Crear Usuario |
| HU03 | Como Cliente/Jugador. | Al momento de lanzar el juego, necesito ver la pantalla de inicio de sesión. | Con la finalidad de iniciar sesión con mis datos, e ingresar al juego. | El sistema debe mostrar la interfaz, requisando el Nombre de Usuario/Correo y la contraseña.   * Usuario/Correo * Contraseña   Debe llevar al Enlace Externo de  crear usuario.   * Crear Usuario   Debe haber un Botón de “Recuperar Contraseña” |
| HU04 | Como Cliente/Jugador. | Necesito tener una interfaz al inicio del juego. | Con la finalidad de ver las marcas y empresas relacionadas con la creación juego. | El sistema debe mostrar interfaces, donde se vean centralizadas las marcas y empresas, con un fondo de color negro. |
| HU05 | Como Cliente/Jugador. | Necesito tener una interfaz del menú del juego. | Con la finalidad de tener acceso a las funcionalidades como, Iniciar Partida, Ajustes del Juego, Salir del juego. | El sistema debe mostrar una interfaz donde sean visibles accesos variados del juego.   * Iniciar Partida * Ajustes * Salir del Juego |
| HU06 | Como Cliente/Jugador | Necesito que la interfaz pregunte si deseo entrar a una Partida Multijugador o si deseo Empezar una Partida Individual. | Con la finalidad de elegir la experiencia de juego deseada. | El sistema debe mostrar una interfaz donde muestre dos opciones.   * Partida Multijugador   (Local/Coop)   * Partida Individual   En caso de elegir jugar Multijugador podrás elegir entre Local Host o Cooperativo (Online 4 MAX Players) |
| HU07 | Como Cliente/Jugador | Quiero ver una pantalla de carga. | Con la finalidad de ver consejos o información importante del juego mientras este comienza. | El sistema debe mostrar una interfaz con una imagen artística del videojuego y mostrar información acerca de la historia o consejos de como jugar. |
| HU08 | Como Cliente/jugador | Quiero tener una interfaz de creación de personaje. | Para personalizar el nombre, sexo, apariencia y clase de mi personaje. | El sistema debe mostrar una interfaz de creación de personaje donde haya la opción de escoger las siguientes características.   * Nombre de personaje * Sexo- (Mujer u Hombre) * Clase- (Leo, Sagitario o Piscis) * Raza- (Humano,) * Apariencia |
| HU09 | Como Cliente/Jugador | Quiero tener un tutorial al iniciar el juego. | Para aprender los controles básicos del juego y darme un contexto sobre la historia. | El sistema debe mostrar un paso a paso de los controles principales del juego y mostrar consejos a la par que avanzas en el juego. |
| HU10 | Como Cliente/Jugador | Quiero que el Jugador empiece en el nivel 1. | Para poder empezar con la historia del juego. | El jugador debe comenzar la historia con el equipamiento básico y su arma distinguida (Arma de clase). |
| HU11 | Como Administrador | El jugador tendrá acceso a su inventario personal y equipamiento. | Con la finalidad de manipular sus objetos personales a su antojo. | El sistema deberá abrir una interfaz donde se vean casillas (Máximo de 12 Casillas) y dentro de ellas, esté su equipamiento y objetos, con una descripción de cada uno.   * Nombre de Objeto * Valor * Fuerza o Resistencia * Descripción (El “Item” creado con “Material...Etc”) |
| HU12 | Como Jugador/Cliente | Quiero poder combatir contra los enemigos, poder recibir daño, realizar daño. | Con la finalidad de tener un combate simulado, satisfactorio. Obtener recompensas al vencer al enemigo, y obtener una penalización si me vence. | La interfaz deberá permitir la simulación de un combate Jugador contra Enemigo (Maquina). |
| HU13 | Como Jugador/Cliente | Quiero poder comprar objetos usando la moneda del juego o CLP. También poder vender objetos del juego. | Con la finalidad de tener una ventaja a la hora de emplear dinero dentro del juego | La interfaz deberá permitir un sistema de venta y compra dentro del juego. También usando transacciones reales, dadas por CLP. |
| HU14 | Como Jugador/Cliente | Quiero poder recoger materiales dentro del juego, ya sea materias primas que crecen en el suelo u objetos sueltos de enemigos. | Con la finalidad de tener material útil. Ya sea para uso propio o para vender dentro del juego. | El sistema deberá permitir el crecimiento de materia prima dentro de la roca, tierra. Sólo objetos marcados, podrán ser recogidos por el jugador.  Los enemigos también podrán ser saqueados, luego de vencerlos o capturarlos. |
| HU15 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |