

## Historias de Usuario – Alzheimer game.

### Paciente.

<b>Nro:</b> HU-001	<b>Título:</b> Iniciar actividad de pintura	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 4 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como paciente con Alzheimer, quiero empezar a jugar, para poder pintar y disfrutar de la actividad.		
<b>Criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dado que el paciente quiere comenzar, cuando vea el botón para iniciar, entonces el sistema debe mostrar el botón grande, claro y fácil de identificar.</li><li>2. Dado que el paciente elige comenzar, cuando pusa el botón para iniciar, entonces el sistema debe llevarlo a la actividad de pintura.</li></ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diseñar la interfaz gráfica de inicio de juego (2 horas).</li><li>2. Asegurarse de que el botón de inicio sea fácil de identificar y pulsar (1 hora).</li><li>3. Implementar la lógica para dirigir a la escena de pintura del dibujo (1 hora).</li></ol>		

<b>Nro:</b> HU-002	<b>Título:</b> Seleccionar color para pintar	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 5 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como paciente con Alzheimer, quiero elegir un color para pintar el dibujo con el color que prefiera.		
<b>Criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dado que el paciente ha iniciado el juego, cuando decida escoger un color de la paleta de colores, entonces el sistema debe mostrar los colores organizados de manera que facilite su identificación y selección.</li><li>2. Dado que el paciente ha observado la paleta de colores, cuando decida escoger uno, entonces el sistema debe mostrar los colores: blanco, amarillo, negro, naranja, celeste, rosa, verde claro, verde oscuro, morado, rojo y marrón.</li></ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diseñar la interfaz de la paleta de colores (2 horas).</li></ol>		

2. Agregar los colores blanco, amarillo, negro, naranja, celeste, rosa, verde claro, verde oscuro, morado, rojo y marrón en la paleta (1 hora).
3. Implementar la funcionalidad para que el paciente pueda seleccionar un color de la paleta y que este quede registrado como el color activo para pintar (2 horas).

<b>Nro:</b> HU-003	<b>Título:</b> Pintar el dibujo	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 8 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como paciente con Alzheimer, quiero pintar un dibujo para disfrutar de mi tiempo libre.		
<b>Criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que el paciente ha iniciado el juego, cuando decida pintar una celda sin haber seleccionado un color, entonces el sistema no aplicará ningún color y la celda permanecerá transparente</li> <li>2. Dado que el paciente ha elegido un color, cuando pinte una celda, entonces el sistema guardará el color en la celda seleccionada.</li> <li>3. Dado que el paciente ha pintado una celda, cuando desea volver a pintar con otro color, entonces el sistema guardará el cambio en la celda con el nuevo color seleccionado.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz gráfica de actividad de pintura del dibujo (2 horas).</li> <li>2. Implementar la funcionalidad que permita pintar las celdas seleccionadas por el paciente (2 horas).</li> <li>3. Desarrollar la lógica que permita al paciente modificar el color de una celda previamente pintada (2 horas).</li> </ol>		

<b>Nro:</b> HU-004	<b>Título:</b> Ver resultados del dibujo	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 5 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como paciente con Alzheimer, quiero ver cómo quedó mi dibujo al final para saber cómo lo hice.		
<b>Criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que el paciente ha terminado de pintar, cuando haya pintado todo el dibujo, entonces el sistema muestra la opción para finalizar.</li> <li>2. Dado que el paciente ha pintado todo el dibujo, cuando selecciona la opción de “Finalizar”, entonces el sistema debe mostrar un resumen de su actividad con su puntaje y un mensaje motivacional.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz para mostrar la opción de finalizar una vez que el dibujo esté completo (2 horas).</li> <li>2. Implementar la lógica para detectar cuando todas las celdas del dibujo estén pintadas y habilitar la opción de finalizar (1 hora).</li> <li>3. Crear la funcionalidad para generar un resumen de la actividad, incluyendo el puntaje y un mensaje motivacional (2 horas).</li> </ol>		

<b>Nro:</b> HU-005	<b>Título:</b> Pausar el juego	<b>Prioridad:</b> Media <b>Estimación:</b> 6 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como paciente con Alzheimer, quiero poder darme un receso durante juego para descansar cuando lo necesite.		
<b>Criterios de aceptación:</b> Dado que ha iniciado el juego, cuando desea pausar el juego, entonces el sistema debe mostrar la opción para pausar. Dado que el paciente ha iniciado el juego, cuando pulsa el botón de "Pausar", entonces el sistema debe detener el juego, mostrar un mensaje indicando que está en pausa y habilitar el botón de "Reanudar". Dado que el paciente ha pausado el juego, cuando pulsa el botón de "Reanudar", entonces el sistema debe continuar el juego desde el punto en que se detuvo.		

**Tareas de implementación:**

1. Incluir el botón de pausar en la interfaz gráfica del juego (1 hora).
2. Implementar la funcionalidad para detener el juego cuando el paciente pulsa el botón de "Pausar" (2 horas).
3. Crear un mensaje que se muestre al pausar el juego, indicando que está en pausa (1 hora).
4. Agregar el botón de "Reanudar" que se habilite al pausar el juego (1 hora).
5. Implementar la funcionalidad para continuar desde el punto en que se detuvo (1 hora).

## TERAPEUTA

<b>Nro:</b> HU-006	<b>Título:</b> Ver información en la página principal	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 8 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como terapeuta, quiero ver mi información personal y la lista de pacientes asignados, para acceder rápidamente a los datos que necesito.		
<b>Criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dado que el terapeuta desea ingresar al sistema, cuando accede a la página de inicio, entonces el sistema debe mostrar los campos de usuario, contraseña y un botón para ingresar.</li><li>2. Dado que el terapeuta ingresa credenciales incorrectas, cuando selecciona el botón “Ingresar”, entonces el sistema debe mostrar un mensaje de error y permitir reintentar el ingreso.</li><li>3. Dado que el terapeuta ingresa sus credenciales correctas, cuando selecciona el botón de “Ingresar”, entonces el sistema debe permitir el acceso.</li><li>4. Dado que el terapeuta accede al sistema, cuando inicia sesión correctamente, entonces el sistema debe mostrar su ID, NUI, nombre, apellido y especialidad.</li><li>5. Dado que el terapeuta accede al sistema, cuando inicia sesión correctamente, entonces el sistema debe mostrar una lista de todos los pacientes asignados con su ID, NUI, nombre, apellido, edad, dirección, historial e iniciar sesión .</li></ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diseñar la interfaz de inicio de sesión con campos para usuario y contraseña (1 hora).</li><li>2. Implementar la funcionalidad para validar credenciales y permitir el acceso (2 horas).</li><li>3. Diseñar la pantalla principal con secciones organizadas para mostrar la información del terapeuta y la lista de pacientes (2 horas).</li><li>4. Implementar la funcionalidad para cargar y mostrar la información del terapeuta (1 hora).</li><li>5. Implementar la funcionalidad para mostrar la lista de pacientes (2 horas).</li></ol>		

<b>Nro: HU-007</b>	<b>Título:</b> Iniciar una nueva sesión con un paciente	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 5 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como terapeuta, quiero iniciar una nueva sesión con un paciente, para que pueda empezar con su rehabilitación.		
<b>Criterios de aceptación:</b> Dado que el terapeuta ha accedido al sistema, cuando elija la opción “Iniciar una nueva sesión”, entonces el sistema debe mostrar los dibujos disponibles para pintar. Dado que el terapeuta accede a los dibujos disponibles, cuando selecciona uno, entonces el sistema debe cargar el dibujo para que el paciente pueda comenzar a pintar.		
<b>Tareas de implementación:</b> Diseñar la interfaz para seleccionar un paciente y la opción de iniciar una sesión (1 hora). Implementar la funcionalidad para listar y desplegar los dibujos asignados al paciente (2 horas). Implementar la funcionalidad para cargar el dibujo seleccionado y mostrarlo al paciente (2 horas).		

<b>Nro: HU-008</b>	<b>Título:</b> Ver historial de sesiones de un paciente	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 4 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como terapeuta, quiero ver el historial de sesiones de un paciente, para analizar su progreso y desempeño.		
<b>Criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que el terapeuta ha accedido a la lista de sus pacientes, cuando desea visualizar las sesiones de un paciente, entonces debe ver la opción de ver historial al lado de la información del paciente.</li> <li>2. Dado que el terapeuta selecciona un paciente, cuando elija la opción de “Ver el historial”, entonces el sistema debe mostrar una lista cronológica de las sesiones realizadas con su número de intento, fecha, duración, puntaje, errores y aciertos.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b>		

- Diseñar la interfaz para mostrar la opción de ver historial junto a cada paciente (1 hora).
- Implementar la funcionalidad para cargar y mostrar una lista cronológica de las sesiones realizadas (2 horas).
- Diseñar el formato de visualización de detalles como número de intento, fecha, duración, puntaje, errores y aciertos (1 hora).

<b>Nro: HU-009</b>	<b>Título:</b> Registrar pacientes	<b>Prioridad:</b> Alta <b>Estimación:</b> 6 horas
<b>Historia de Usuario:</b> Como terapeuta, quiero registrar a mis pacientes, para incluirlos en mi lista.		
<b>Criterios de aceptación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que el terapeuta desea registrar un paciente, cuando selecciona la opción de "Registrar paciente", entonces el sistema debe mostrar un formulario con los campos requeridos como NUI, nombre, apellido, edad y dirección.</li> <li>2. Dado que el terapeuta ha completado el formulario, cuando seleccione la opción "Registrar", entonces el sistema debe validar que todos los campos requeridos estén completos y correctos.</li> <li>3. Dado que el terapeuta ingresa datos incorrectos o incompletos del paciente en el formulario, cuando selecciona la opción de "Registrar", entonces el sistema debe mostrar un mensaje de error indicando los campos que deben corregirse o completarse.</li> <li>4. Dado que el terapeuta completó los datos del formulario correctamente, cuando seleccione la opción "Registrar", entonces el sistema debe incluir al paciente en la lista de pacientes asignados al terapeuta y notificar que el registro fue exitoso.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz para el formulario de registro con campos para NUI, nombre, apellido, edad y dirección (2 horas).</li> <li>2. Implementar la validación de datos ingresados, incluyendo detección de duplicados (2 horas).</li> </ol>		

3. Implementar la funcionalidad para guardar los datos del paciente y actualizar la lista del terapeuta (1 hora).
4. Implementar mensajes de éxito o error en el registro según corresponda (1 hora).