

## HISTORIAS DE USUARIO

Nro: HU-001	Título: Comenzar juego	Prioridad: Baja Estimación: 4 horas
<b>Historia de usuario:</b>  Como paciente, quiero ver cuadro que diga "Play" en la pantalla de inicio, para comenzar a pintar el dibujo.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dado que el paciente quiere comenzar a pintar, cuando el paciente mira el cuadro de "Play", entonces el cuadro debe estar claramente visible.</li><li>2. Dado que el paciente da clic en el cuadro, cuando el paciente hace clic en "Play", el usuario debe ser redirigido a la pantalla de dibujo.</li></ol>		
<b>Tareas de implementación:</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diseñar la interfaz gráfica de presentación (2 horas)</li><li>2. Diseñar el cuadro de play para que sea agradable para el paciente (1 horas)</li><li>3. Implementar la lógica para redirección del cuadro a la pantalla de dibujo (1 horas).</li></ol>		

Nro: HU-002	Título: Seleccionar el color de la paleta	Prioridad: Alta Estimación: 6 horas
<b>Historia de usuario:</b>  Como paciente, quiero seleccionar un color de la paleta de colores mostrada en la parte superior de la pantalla, para poder pintar las celdas de la figura con el color deseado.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>3. Dado que el paciente observa la paleta de colores, cuando el paciente selecciona la paleta de colores, entonces la paleta debe contener al menos 8 colores diferentes.</li><li>4. Dado que el paciente quiere pintar la figura, cuando ha seleccionado el color, entonces aplicará al hacer clic en una celda de la figura.</li></ol>		
<b>Tareas de implementación:</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>4. Diseñar la interfaz gráfica del dibujo (2 horas)</li><li>5. Implementar la paleta de colores en la parte superior de la interfaz (2 horas).</li><li>6. Codificar la lógica para aplicar colores (2 horas).</li></ol>		

<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, quiero pintar un dibujo en la aplicación para ayudar en mi proceso terapéutico.		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que el paciente selecciona un dibujo, cuando el paciente pinte del color correcto, entonces los cambios serán guardados correctamente.</li> <li>2. Dado que el paciente comete un error, cuando el paciente desee deshacerlo, entonces podrá volver a repintarlo.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz gráfica del dibujo (2 horas)</li> <li>2. Diseñar la funcionalidad para pintar el dibujo (2 horas).</li> <li>3. Codificar la lógica para aplicar colores y deshacer cambios (2 horas).</li> <li>4. Probar la funcionalidad de pintar y deshacer con diferentes escenarios (2 horas).</li> </ol>		

<b>Nro:</b> HU-004	<b>Título:</b> Ver resultados del dibujo	<b>Prioridad:</b> Media <b>Estimación:</b> 6 horas
<b>Historia de usuario:</b>  Como paciente, quiero ver los resultados que tuve al finalizar el dibujo, para conocer mi avance		
<b>Sabré que he terminado cuando se cumplan todos los criterios de aceptación:</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dado que el paciente selecciona un dibujo, cuando termine de pintar el dibujo, entonces podrá ver los resultados.</li> <li>2. Dado que el paciente pinta el dibujo, cuando el paciente desee terminar el pintado, entonces aparecerá la pantalla de resultados.</li> </ol>		
<b>Tareas de implementación:</b>  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la interfaz gráfica de resultados (2 horas)</li> <li>2. Diseñar la funcionalidad para que la interfaz gráfica sea visible al salir y finalizar el juego (2 horas).</li> <li>3. Codificar la lógica para obtener aciertos y errores que tuvo el paciente (2 horas).</li> </ol>		