

Contents

Historia de Usuario 1:	1
Criterios de Aceptación:	1
Historia de Usuario 2:	1
Criterios de Aceptación:	2
Historia de Usuario 3:	2
Criterios de Aceptación:	2
Historia de Usuario 4:	2
Criterios de Aceptación:	2
Historia de Usuario 5:	2
Criterios de Aceptación:	2
Historia de Usuario 6:	3
Criterios de Aceptación:	3
Historia de Usuario 7:	3
Criterios de Aceptación:	3
Historia de Usuario 8:	3
Criterios de Aceptación:	3
Historia de Usuario 9:	3
Criterios de Aceptación:	3

Historia de Usuario 1:

Como usuario, quiero poder crear una partida para poder jugar al juego “La Cosa”.

Criterios de Aceptación:

- El usuario debe tener la opción de crear una partida.
- Al crear la partida, se debe generar un código único para identificarla.
- El sistema debe guardar la partida y el código generado.

Historia de Usuario 2:

Como usuario, quiero poder unirme a una partida existente para poder jugar con otros jugadores.

Criterios de Aceptación:

- El usuario debe tener la opción de unirse a una partida.
- El sistema debe solicitar al usuario el código de la partida a la que desea unirse.
- Si el código es válido y la partida aún no ha empezado, el usuario debe poder unirse correctamente.
- El sistema debe mostrar un mensaje de error si el código es inválido o la partida ya ha empezado.

Historia de Usuario 3:

Como usuario, quiero poder iniciar la partida para comenzar a jugar.

Criterios de Aceptación:

- Solo el creador de la partida puede iniciarla.
- Al iniciar la partida, se deben generar las cartas del mazo y asignar los roles a los jugadores.
- Se debe cambiar el estado de la partida a “en progreso”.

Historia de Usuario 4:

Como sistema, quiero poder crear el mazo de la partida.

Criterios de Aceptación:

- El mazo debe incluir las cartas de “La Cosa” y los números de cartas disponibles para los jugadores.
- Se deben incluir las cartas “¡Infectado!”, “¡Aléjate!” y “¡Pánico!” según la cantidad de jugadores.
- Las cartas deben ser mezcladas en un solo mazo.

Historia de Usuario 5:

Como sistema, quiero poder repartir las cartas a los jugadores al inicio de la partida.

Criterios de Aceptación:

- Las cartas deben ser repartidas de manera equitativa entre los jugadores.
- Cada jugador debe recibir 4 cartas al inicio de la partida.

Historia de Usuario 6:

Como jugador, quiero poder robar una carta del mazo durante mi turno para aumentar mis opciones de juego.

Criterios de Aceptación:

- Durante mi turno, debo tener la opción de robar una carta del mazo.
- La carta robada debe agregarse a mi mano.

Historia de Usuario 7:

Como jugador, quiero poder jugar una carta de mi mano durante mi turno, sin aplicar el efecto si no es un “Lanzallamas”.

Criterios de Aceptación:

- Durante mi turno, debo tener la opción de jugar una carta de mi mano.
- Si la carta no es un “Lanzallamas”, se debe colocar en la pila de descartes sin aplicar su efecto.

Historia de Usuario 8:

Como jugador, quiero poder usar el efecto “Lanzallamas” al jugar la carta correspondiente.

Criterios de Aceptación:

- Durante mi turno, si tengo un “Lanzallamas” en mi mano, debo tener la opción de jugarlo y elegir a un jugador adyacente para eliminarlo.
- El jugador eliminado debe mostrar sus cartas y quedar fuera de la partida.

Historia de Usuario 9:

Como jugador, quiero poder finalizar la partida cuando se cumplan las condiciones de victoria.

Criterios de Aceptación:

- La partida puede finalizar si la Cosa es eliminada y todos los jugadores revelan sus cartas.
- La partida puede finalizar si no quedan Humanos en juego y la Cosa lo declara.
- En ambos casos de finalización, se deben mostrar los resultados y los ganadores correspondientes.