



Fecha: Quito, 27 de noviembre de 2024

Integrantes: Pazmiño Loreley, Pereira Edwin, Salvador Joffre, Suarez Juan, Stalin Yungan.

*Fase: Planificación*

*Artefacto proporcionado por el Jefe de Proyecto*

## Historias de Usuario

---

### Historia de Usuario 1: Validar Movimientos

#### Descripción

- **Como** usuario del sistema,
- **Quiero** que el programa valide si un movimiento es válido,
- **Para** evitar errores que violen las reglas del problema.

#### Criterios de Aceptación

1. Un movimiento es válido si no deja más caníbales que misioneros en ninguna orilla (cuando hay misioneros presentes).
  2. Un movimiento es válido si no excede la capacidad máxima de la balsa (máximo 2 personas).
  3. El programa debe notificar al usuario si un movimiento es inválido y explicar por qué.
- 

### Historia de Usuario 2: Mostrar Estado Actual

#### Descripción

- **Como** usuario del sistema,
- **Quiero** ver cuántos misioneros y caníbales hay en cada orilla después de cada movimiento,
- **Para** entender la situación actual y planificar el siguiente paso.

#### Criterios de Aceptación

1. Después de cada movimiento, el programa debe mostrar:
    - Número de misioneros y caníbales en la orilla izquierda.
    - Número de misioneros y caníbales en la orilla derecha.
    - Posición actual de la balsa (izquierda o derecha).
  2. La información debe ser presentada en un formato claro y fácil de entender.
-



**Fecha:** Quito, 27 de noviembre de 2024

**Integrantes:** Pazmiño Loreley, Pereira Edwin, Salvador Joffre, Suarez Juan, Stalin Yungan.

---

### Historia de Usuario 3: Detectar Finalización

#### Descripción

- **Como** usuario del sistema,
- **Quiero** que el programa detecte automáticamente cuando todos han cruzado el río,
- **Para** saber que el juego ha terminado exitosamente.

#### Criterios de Aceptación

1. El programa debe verificar si no quedan misioneros ni caníbales en la orilla izquierda.
2. El programa debe notificar al usuario que el juego ha terminado con un mensaje claro.
3. El programa debe mostrar un resumen del número total de movimientos realizados al finalizar.