



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*

## Lista de Prioridades

---

### 1. Validación de Movimientos

- **Descripción:** Verificar si un movimiento es válido de acuerdo con las reglas:
    1. Los caníbales no pueden superar a los misioneros en ninguna orilla.
    2. La balsa no puede transportar más de dos personas por viaje.
  - **Prioridad: Alta**
  - **Razón:** Es el núcleo del sistema. Sin esta validación, cualquier movimiento sería permitido, lo que invalidaría las reglas del problema.
  - **Impacto:** Asegura que el sistema respete las restricciones y sea funcional desde el principio.
- 

### 2. Actualización del Estado

- **Descripción:** Cambiar el estado de las orillas y la posición del bote después de un movimiento válido.
  - **Prioridad: Alta**
  - **Razón:** Esta funcionalidad permite que el juego avance correctamente, reflejando los cambios en el estado del sistema tras cada movimiento.
  - **Impacto:** Permite al usuario ver los resultados de sus acciones.
- 

### 3. Mostrar el Estado Actual

- **Descripción:** Mostrar al usuario cuántos misioneros y caníbales hay en cada orilla después de cada movimiento, así como la posición actual del bote.
  - **Prioridad: Alta**
  - **Razón:** Proporciona retroalimentación al usuario para planificar el siguiente movimiento. Es crucial para la interacción con el sistema.
  - **Impacto:** Mejora la experiencia del usuario al brindar claridad sobre el progreso del juego.
-



Fecha: Quito, 27 de noviembre de 2024

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

#### 4. Detección de Finalización

- **Descripción:** Detectar automáticamente cuando todos los misioneros y caníbales han cruzado el río y notificar al usuario.
  - **Prioridad: Media**
  - **Razón:** Puede implementarse una vez que las validaciones y actualizaciones estén completas.
  - **Impacto:** Marca el final del juego y cierra la experiencia del usuario.
- 

#### 5. Gestión de Movimientos Inválidos

- **Descripción:** Notificar al usuario cuando un movimiento es inválido y permitirle intentar nuevamente.
  - **Prioridad: Media**
  - **Razón:** Facilita la corrección de errores del usuario, pero no es crítica para el funcionamiento básico del sistema.
  - **Impacto:** Mejora la usabilidad del sistema al guiar al usuario.
- 

#### 6. Resumen de Movimientos

- **Descripción:** Mostrar un resumen del número total de movimientos realizados al finalizar el juego.
- **Prioridad: Baja**
- **Razón:** Es una funcionalidad adicional que no afecta el flujo principal del juego.
- **Impacto:** Proporciona una experiencia más completa, pero no es crítica para la funcionalidad central.