

Segmentación de Historias de Usuario

HU-A: HU pertenecientes a experiencia general en el juego

HU-B: HU pertenecientes a "gameplay" segundo a segundo

HU-C: HU pertenecientes a retroalimentación dada por el juego al jugador

HU-D: HU pertenecientes a dashboard para socios y profesores Aulify
(no necesaria para Ciclo 1)

	Rol	Requerimiento	Beneficio	Criterio de Aceptación
HU-A.1:	Como usuario,	deseo visualizar un menú principal	para iniciar mi trabajo en el videojuego	El juego inicia correctamente desde el menú principal para cualquiera de las plataformas en las que está disponible.
HU-A.2:	Como estudiante del curso Minecraft for Education de Aulify,	deseo iniciar sesión	para cargar mi progreso en el juego.	Únicamente se realiza el inicio de sesión con datos pertenecientes a la base de datos de Aulify.
HU-A.3:	Como usuario,	deseo volver al menú principal desde cualquier pantalla no-nivel	para continuar con las opciones que tenía anteriormente.	Hacer click en estos botón "volver"regresa al usuario al menú principal.
HU-A.4:	Como usuario,	deseo ingresar a un apartado donde vea los créditos del juego	para obtener información general acerca de sus creadores.	La pantalla de créditos se visualiza correctamente al hacer click en su apartado.
HU-A.5.0:	Como usuario,	deseo ingresar a las opciones del juego desde el menú principal	para modificar el videojuego en aspectos generales.	La pantalla de opciones se visualiza correctamente al hacer click en su apartado.
HU-A.5.1:	Como usuario,	deseo desactivar la música del juego si está activa	para modificar el videojuego a mis preferencias.	La música se desactiva correctamente y permanece desactivada fuera de la pantalla de opciones.
HU-A.5.2:	Como usuario,	deseo activar la música del juego si está desactivada	para modificar el videojuego a mis preferencias.	La música se activa correctamente y permanece activa fuera de la pantalla de opciones.
HU-A.5.3:	Como usuario,	deseo quitar los efectos de sonido del juego si están activos	para modificar el videojuego a mis preferencias.	Los efectos de sonido se desactivan y permanecen desactivados fuera de la pantalla de opciones.
HU-A.5.4:	Como usuario,	deseo iniciar los efectos de sonido del juego si están en silencio	para modificar el videojuego a mis preferencias.	Los efectos de sonido se activan y permanecen activados fuera de la pantalla de opciones.
HU-A.6:	Como usuario,	deseo seleccionar uno de los niveles disponibles	para ingresar al entorno de juego en el nivel que deseo.	El nivel seleccionado carga correctamente en pantalla.
HU-B.1.0:	Como usuario,	deseo visualizar el mapa de juego en cada nivel	para entender correctamente el espacio de juego en el que me encuentro.	El renderizado del mapa se realiza correctamente una vez se completa la carga del nivel.
HU-B.1.2:	Como usuario,	deseo visualizar claramente los elementos de juego en pantalla	para evitar frustraciones por no entender lo que aparece en pantalla.	Los elementos interactivables en cada nivel son claramente distinguibles y
HU-B.2.0:	Como usuario,	deseo obtener instrucciones claras antes de cada nivel de juego	para comprender mi objetivo en el nivel que estoy jugando.	Las instrucciones del nivel se muestran al inicio de cada nivel.
HU-B.2.1:	Como usuario,	deseo ocultar la pantalla de instrucciones	para comenzar el nivel cuando me sienta listo.	Las instrucciones del nivel se ocultan al hacer click en el botón "Aceptar".
HU-B.3:	Como usuario,	deseo poder reiniciar el nivel actual	para intentar nuevamente una solución .	El nivel se reinicia por completo después de presionar el botón indicado.
HU-B.4.0:	Como usuario,	deseo visualizar el botón que da inicio al funcionamiento del nivel	para comenzar la simulación del videojuego.	El botón de inicio se despliega una vez se ocultan las instrucciones en cada nivel.
HU-B.4.1:	Como usuario,	deseo visualizar claramente cuando botón inicio esté habilitado	para sentir claridad y coherencia con mis posibles acciones en el juego.	El botón de inicio permanece deshabilitado hasta que, por lo menos, se encuentre una camioneta repartidora en la calle del nivel.
HU-B.4.2:	Como usuario,	deseo iniciar la simulación una vez haga click en el botón inicio	para conocer si funcionó mi preparación del nivel desde el modo editor.	Hacer click en el botón de inicio comienza la simulación del nivel y permite a la camioneta avanzar correctamente.
HU-B.5.0:	Como usuario,	deseo visualizar el botón que permite posicionar una camioneta	para entender que el juego me pedirá posicionar la camioneta en este nivel.	El botón de la camioneta se visualiza correctamente en la pantalla.
HU-B.5.1:	Como usuario,	deseo poder hacer click en el botón de la camioneta	para interactuar con el juego de manera intuitiva.	Es posible presionar el botón de la camioneta.
HU-B.5.2:	Como usuario,	deseo inicializar una camioneta una vez presione el botón de la camioneta en pantalla	para cumplir con el objetivo del nivel .	La camioneta se inicializa correctamente en la posición actual del mouse.
HU-B.6.0:	Como usuario,	deseo arrastrar la camioneta a través de la pantalla	para entender visualmente que se puede posicionar la camioneta .	La camioneta permanece en la posición actual del mouse siempre y cuando no se suelte el botón izquierdo del mouse después de inicializar la camioneta.
HU-B.6.1:	Como usuario,	deseo visualizar la posición de inicio de la camioneta	para tener claridad acerca de dónde debo soltarla en la pantalla.	La posición posible de inicio de la camioneta en el mapa contrasta con el mapa y es clara a primera vista.
HU-B.6.2:	Como usuario,	deseo soltar la camioneta en cualquier parte del mapa para dejar de seleccionarla	para entender que en ese lugar no es donde se debe posicionar la camioneta.	La única posición en la que se admite la camioneta es en la posición designada por los diseñadores del juego.
HU-B.6.3:	Como usuario,	deseo posicionar la camioneta en su lugar predeterminado	para entender que se realizó correctamente la posición de la camioneta en el nivel.	Se desactiva el botón de la camioneta una vez una fue posicionada en donde debe posicionarse en el nivel.

HU-B.7.0:	Como usuario,	deseo visualizar el botón que permite posicionar una flecha de redirección	para entender que el juego me pedirá redirigir la ruta de la camioneta en este nivel.	Activar el botón de selección de flecha de redirección para los niveles en los que se ocupa.
HU-B.7.1:	Como usuario,	deseo poder hacer click en el botón de la flecha de redirección	para interactuar con el juego de manera intuitiva.	Es posible presionar el botón de la camioneta.
HU-B.7.2:	Como usuario,	deseo inicializar una flecha de redirección una vez presione el botón de la flecha en pantalla	para entender clara y rápidamente qué hace el botón .	La flecha de redirección se inicializa correctamente en la posición actual del mouse.
HU-B.8.0:	Como usuario,	deseo arrastrar la flecha de redirección a través de la pantalla	para entender visualmente que se puede posicionar la flecha de redirección .	La flecha permanece en la posición actual del mouse siempre y cuando no se suelte el botón izquierdo del mouse después de inicializar la flecha.
HU-B.8.1:	Como usuario,	deseo visualizar la posición de inicio de la flecha de redirección	para tener claridad acerca de dónde debo soltarla en la pantalla.	La posición posible de inicio de la flecha en el mapa contrasta con el mapa y es clara a primera vista.
HU-B.8.2:	Como usuario,	deseo soltar la flecha de redirección en cualquier parte del mapa para dejar de seleccionarla	para entender que en ese lugar no es donde se debe posicionar la flecha de redirección.	La única posición en la que se admite la flecha de redirección es en la posición designada por los diseñadores del juego.
HU-B.8.3:	Como usuario,	deseo posicionar la flecha de redirección en su lugar predeterminado	para entender que se realizó correctamente la posición de la flecha de redirección en el nivel.	La flecha se posiciona en el mapa y se queda allí.
HU-B.9.0:	Como usuario,	deseo visualizar el sistema que me permite condicionar las entregas por color	para entender que el juego me pedirá condicionar el color de las entregas en este nivel.	Activar el sistema de condición por color de paquetes para los niveles en los que se ocupa.
HU-B.9.1:	Como usuario,	deseo interactuar con el sistema de condición de entregas por color	para cumplir el reto del nivel propuesto.	El sistema de condición de paquetes por colores es funcional.
HU-C.1.0:	Como usuario,	deseo visualizar la simulación del nivel una vez comience	para ver el resultado de mis decisiones en el modo edición.	La simulación del juego inicia una vez el jugador hace click en el botón "iniciar"
HU-C.1.1:	Como usuario,	deseo visualizar un cambio significativo en la cámara de juego durante la simulación	para ver la simulación en otra perspectiva y diferente estilo visual al modo edición.	La cámara de la escena cambia al momento de iniciar la simulación y cambia de lugar igualmente.
HU-C.1.2:	Como usuario,	deseo dejar de visualizar los elementos en la interfaz de usuario al iniciar la simulación	para tener mayor espacio para ver la simulación hasta concluir.	Los elementos de la interfaz de usuario son desactivados una vez el jugador hace click en el botón "iniciar".
HU-C.2.0:	Como usuario,	deseo visualizar el avance de la camioneta en el mapa al dar click en el botón "iniciar"	para predecir su ruta y conocer el avance de su entrega de paquetes en tiempo real.	La camioneta avanza correctamente en la escena al momento de iniciar la simulación.
HU-C.2.1:	Como usuario,	deseo visualizar el conteo de paquetes requeridos por las tiendas en el mapa	para conocer el progreso de las entregas de los paquetes que lleva la ruta de la camioneta.	El contador sobrepuesto de la camioneta disminuye de números una vez la camioneta pase frente a una de las tiendas en el mapa.
HU-C.2.2:	Como usuario,	deseo visualizar las señalizaciones de petición de paquetes que tienen las tiendas en el mapa	para conocer las tiendas que piden un paquete en el mundo de juego.	Solamente aquellas casas con contador de paquetes pedidos muestran un indicador de número de paquetes.
HU-C.2.3:	Como usuario,	deseo visualizar la disminución del contador de petición de paquetes que tienen las tiendas en el mapa	para comprender cuando se hizo una entrega a las tiendas en el mapa.	Una vez pasa la camioneta repartidora con un paquete todavía en ella a una tienda con petición de paquete, la petición de paquete disminuye o desaparece (en caso de contar a 0).
HU-C.3.0:	Como usuario,	deseo visualizar un indicador al momento de completar exitosamente un nivel	para comprender una vez se haya superado el nivel .	Se despliega una pantalla de éxito cuando el jugador supera el desafío propuesto del nivel.
HU.C.3.1:	Como usuario,	deseo visualizar un indicador al momento de fallar un nivel	para comprender que el nivel no se completó .	Se despliega una pantalla de fallo cuando el jugador no superó el desafío propuesto del nivel.
HU.C.3.2:	Como usuario,	deseo reiniciar el nivel en caso de haberlo fallado	para intentar nuevamente el nivel.	El nivel inicia nuevamente una vez el jugador hace click en el botón "Intentarlo de nuevo".
HU.C.4:	Como usuario,	deseo visualizar el cambio de dirección del camión al momento de tocar una flecha de redirección	para ver la modificación de la ruta de entrega de la camioneta.	La camioneta hará un cambio visible en el mapa una vez toca la flecha de redirección.
HU.C.5:	Como usuario,	deseo visualizar el funcionamiento de las condicionales por colores en la simulación	para conocer si mi planeación tuvo éxito utilizando esta mecánica de juego.	La camioneta únicamente entrega a las tiendas marcadas con el sistema de condicionales de color e ignora a las casas que no están marcadas.
HU.C.6:	Como usuario,	deseo obtener retroalimentación visual y auditiva de manera general en cuanto a los sistemas en acción en cada nivel y simulación	para comprender con mayor claridad lo que está sucediendo en el nivel, tanto en el modo editor como en la simulación.	Múltiples sistemas en el juego tienen efectos de sonido, efectos visuales o sistemas de partículas para dar retroalimentación visual y auditiva al jugador.
HU.C.7:	Como usuario,	deseo obtener retroalimentación de mi desempeño en el nivel una vez lo termine	para mostrar mi entendimiento y conocimiento de las mecánicas de juego en el nivel, así como en el curso que tomo con Aulify.	Se otorgan estrellas al jugador una vez complete un nivel. El número de estrellas que se otorguen dependerá de su desempeño y el número de estrellas se guardará en la base de datos.