**PRODUCT BACKLOG**

**USER STORY**

Como usuario de Carnival-Animal quiero acceder al panel de juego, poder agregar un usuario, he iniciar el juego picando en las tarjetas, al terminar el tiempo poder ver mi progreso y si lo deseo tener un modo de volver a la pantalla de inicio.

PERFIL:

**Nombre:** Ana García

**Edad:** 28 años

**Profesión:** Diseñadora Gráfica

**Intereses:** Ana disfruta de actividades que estimulan su mente y creatividad. Aparte de su trabajo, le apasionan los rompecabezas, juegos de mesa y videojuegos que desafían su memoria y habilidades de resolución de problemas.

**Hábito de Juego:** Ana dedica aproximadamente 30 minutos diarios a jugar juegos de memory card en su ordenador. Utiliza estos juegos como una forma de relajarse después del trabajo y mantener su mente ágil. Prefiere juegos con gráficos atractivos y una jugabilidad fluida.

NECESIDAD: que la página de juego disponga de las opciones necesarias para que el jugador pueda interactuar y conseguir puntos con cada acierto.

**TECHNICAL STORY**

PROPÓSITO: utilizar las herramientas necesarias de HTML // CSS // JS, para crear dos páginas (Inicio y Juego), customizar cada una de las páginas con CSS creando un panel de cartas. Finalmente con JS, se crea la funcionalidad para que las tarjetas se volteen, mostrar de forma aleatoria, y una vez haya dos tarjetas iguales, se sume punto y queden boca arriba.

**SPRINT PLANNING**

**Sprint 1-Búsqueda de Juegos similares y creación proyecto**

**.Impedimentos:**

#falta de organización y conocimientos sobre como llevar a cabo el proyecto

**.Riegos:**

#errores en la lista de prioridades para las tareas a desarrollar

**Sprint 2-Definición de tecnologías a usar**

#se concreta que utilizaremos las siguientes herramientas:

.Figma para diseño de Wireframes, Mockups y átomos.

**Sprint Backlog**

* **.Desarrollo arquitectura página inicio y juego con HTML**
* **.Desarrollo diseño página inicio y juego con CSS**
* **.Desarrollo funcionalidad página juego con JS**

**Sprint Review- Desarrollo proyecto**

**.Imprevistos:**

1. Al no tener conocimientos previos del sistema GIT y la plataforma Github, con el añadido de que es algo complejo en grupo de varias personas, hemos tenido diversos problemas a la hora de integrarlo en nuestra rutina de código. Eso conlleva que no dispongamos de tanto tiempo para el desarrollo del proyecto en sí.
2. Una de las desarrolladoras dejó de formar parte del equipo por lo que tuvimos que cambiar la asignación de tareas.