|  | **Historias de usuario** |
| --- | --- |

**Springfield Showdown**

| **HISTORIA DE USUARIO** | | |
| --- | --- | --- |
| **Número:** 01 | **Rol:** | Jugador - anfitrión |
| **Quiero:** Un código o enlace de unión fácil de obtener | | |
| **Para:**  Poder compartirlo a mis amigos para poder jugar todos juntos en la partida creada, deseo que el código sea fácil de obtener sin necesidad de yo solicitar el código, una vez ya creada la partida me salga un enunciado con el código o enlace para poder compartir. | | |
| **Criterios evaluación:**   1. Gestión de usuarios 2. Gestión de salas 3. Lógica del juego | | |

| **HISTORIA DE USUARIO** | | |
| --- | --- | --- |
| **Número:** 02 | **Rol:** | Jugador |
| **Quiero:** Ingresar fácilmente a una partida | | |
| **Para:**  Poder empezar a jugar rápidamente sin tener que hacer tanto proceso, como jugador de **Springfield Showdown** deseo que la experiencia al iniciar una partida sea rápida y satisfactoria donde solo me registre como jugador ingrese el código si he sido invitado por un anfitrión y me dirija a la sala de la partida para iniciar el juego en caso tal de querer ser yo el anfitrión el juego solo me pida registrarme crear la sala y iniciar el juego. | | |
| **Criterios evaluación:**   1. Diseño intuitivo 2. Formatos claros 3. Claridad y concisión | | |

| **HISTORIA DE USUARIO** | | |
| --- | --- | --- |
| **Número:** 03 | **Rol:** | Jugador |
| **Quiero:** Poder visualizar las historias de las partidas | | |
| **Para:**  Visualizar el ranquin de las partida una vez terminado el juego, donde me muestre una tabla de posición con el ganador encabezando la tabla, los nombres de los participantes y el número de cartas con las que ganó. | | |
| **Criterios evaluación:**   1. Acceder a la gestión de historias de usuario 2. Visualizar historias 3. Diseño estructurado | | |

| **HISTORIA DE USUARIO** | | |
| --- | --- | --- |
| **Número:** 04 | **Rol:** | Jugador |
| **Quiero:** Poder salir de las partidas sin ningún problemas | | |
| **Para:**  Salir de la partida sin ningún inconveniente así esté en curso y aún no se ha terminado. | | |
| **Criterios evaluación:**   1. Flexibilidad al abandonar la partida | | |