

Paquete N.º: 1.1		Iteración: 3 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Sprites de la mascota del juego		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo de este entregable es diseñar y crear los sprites (imágenes) necesarios para representar a la mascota del juego de manera atractiva y coherente con la temática del juego.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Calidad Visual Adecuada		
	Fracaso: Calidad Visual Insatisfactoria		
Curso Normal		Alternativas	
1. Definir la apariencia y personalidad de la mascota. Esto incluye la elección de colores, formas y rasgos que la caracterizarán. 2. Elaboración de bocetos a mano de la mascota en diferentes poses y expresiones. 3. Creación de los sprites finales digitales utilizando software		1. Cambios de diseño 2. Edición de los sprites si se descubren errores visuales o se requieren mejoras.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 11/10/2023	
Autor Última Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Última Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 1.2		Iteración: 3 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Sprites de fondos de las salas del juego		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo de este entregable es diseñar y crear los sprites (imágenes) necesarios para los fondos de las salas o escenarios del juego. Estos sprites se utilizarán como fondos de las diferentes ubicaciones dentro del juego.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Calidad Visual Adecuada		
	Fracaso: Calidad Visual Insatisfactoria		
Curso Normal		Alternativas	
1. Se realiza una fase de diseño conceptual para definir el aspecto visual de las diferentes ubicaciones del juego. 2. Se crean los sprites de los fondos de las salas utilizando herramientas de IA y software de edición.		1. Si durante las pruebas se determina que el diseño de un fondo no es adecuado o no se ajusta a la narrativa del juego, se puede optar por rediseñar el fondo.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 11/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 1.3		Iteración: 3 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Sprites de botones		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es diseñar y crear los sprites (imágenes) necesarios para representar los botones de interfaz de usuario en el juego. Estos sprites se utilizarán para los botones que los jugadores interactuarán para realizar acciones, navegar por el menú, y controlar el juego.			
Precondiciones: No Aplica			
Post-Condiciones:	Éxito: Botones Funcionales y Calidad Visual Adecuada		
	Fracaso: Botones disfuncionales y calidad visual inadecuada		
Curso Normal		Alternativas	
1. Se diseña la apariencia visual de los botones, incluyendo su forma, color, estilo y cualquier texto o ícono que los identifique. 2. Se crean los sprites finales de los botones utilizando software de diseño gráfico.		1. Si durante las pruebas se determina que el diseño de los botones no es adecuado o no es intuitivo para los jugadores, se pueden considerar cambios en el diseño.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 11/10/2023	
Autor Última Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Última Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 1.4		Iteración: 2 hrs.
Nombre del Caso de Uso: Sprites de regletas Cuisenaire		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal: Usuario	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial	<input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input checked="" type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto	<input type="checkbox"/> Abstracto
Objetivo: El objetivo de este entregable es diseñar y crear los sprites (imágenes) necesarios para representar las regletas Cuisenaire que los usuarios podrán arrastrar y soltar para formar resultados de fracciones.		
Precondiciones: No Aplica		
Post- Condiciones:	Éxito: Regletas Funcionales	
	Fracaso: Regletas disfuncionales	
Curso Normal		Alternativas
1. Se diseña la apariencia visual de las regletas Cuisenaire de manera que sean visualmente atractivas y funcionales para la interacción de arrastrar y soltar.		1. Errores en la función de "arrastrar y soltar"
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.		
Observaciones: Sin observaciones.		
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 11/10/2023
Autor Última Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Última Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 2.1		Iteración: 0.75 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Juego de sumas		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: Tiene como objetivo principal que el usuario interactúe con la interfaz y proporcionar una experiencia de usuario cómoda y atractiva, permitiendo a los usuarios acceder fácilmente al juego de sumas.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: La interfaz debe presentar claramente la opción del juego, los usuarios deben entender fácilmente la interfaz.		
	Fracaso: Poco atractiva visualmente con gráficos desordenados o poco atractivos puede hacer que los usuarios pierdan interés en el juego antes de siquiera comenzar a jugar.		
Curso Normal		Alternativas	
1. El usuario visualiza el botón que lleva a la categoría de juego de sumas. 2. El usuario da clic sobre este y lo redirige a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)		1. El botón no es funcional y no permite al usuario acceder a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 12/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 2.2		Iteración: 0.75 hrs.
Nombre del Caso de Uso: Juegos de restas		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal: Usuario	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: Tiene como objetivo principal que el usuario interactúe con la interfaz y proporcionar una experiencia de usuario cómoda y atractiva, permitiendo a los usuarios acceder fácilmente al juego de restas.		
Precondiciones: No Aplica		
Post-Condiciones:	Éxito: La interfaz debe presentar claramente la opción del juego, los usuarios deben entender fácilmente la interfaz.	
	Fracaso: Poco atractiva visualmente con gráficos desordenados o poco atractivos puede hacer que los usuarios pierdan interés en el juego antes de siquiera comenzar a jugar.	
Curso Normal		Alternativas
1. El usuario visualiza el botón que lleva a la categoría de juego de restas. 2. El usuario da clic sobre este y lo redirige a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)		1. El botón no es funcional y no permite al usuario acceder a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.		
Observaciones: Sin observaciones.		
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 12/10/2023
Autor Última Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Última Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 2.3		Iteración: 0.75 hrs.
Nombre del Caso de Uso: Juegos de multiplicación		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal: Usuario.	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: Tiene como objetivo principal que el usuario interactúe con la interfaz y proporcionar una experiencia de usuario cómoda y atractiva, permitiendo a los usuarios acceder fácilmente al juego de multiplicación.		
Precondiciones: No Aplica		
Post-Condiciones:	Éxito: La interfaz debe presentar claramente la opción del juego, los usuarios deben entender fácilmente la interfaz.	
	Fracaso: Poco atractiva visualmente con gráficos desordenados o poco atractivos puede hacer que los usuarios pierdan interés en el juego antes de siquiera comenzar a jugar.	
Curso Normal		Alternativas
1. El usuario visualiza el botón que lleva a la categoría de juego de multiplicación. 2. El usuario da clic sobre este y lo redirige a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)		1. El botón no es funcional y no permite al usuario acceder a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.		
Observaciones: Sin observaciones.		
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 12/10/2023
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 2.4		Iteración: 0.75 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Juego de división		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: Tiene como objetivo principal que el usuario interactúe con la interfaz y proporcionar una experiencia de usuario cómoda y atractiva, permitiendo a los usuarios acceder fácilmente al juego de división.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: La interfaz debe presentar claramente la opción del juego, los usuarios deben entender fácilmente la interfaz.		
	Fracaso: Poco atractiva visualmente con gráficos desordenados o poco atractivos puede hacer que los usuarios pierdan interés en el juego antes de siquiera comenzar a jugar.		
Curso Normal		Alternativas	
1. El usuario visualiza el botón que lleva a la categoría de juego de multiplicación. 2. El usuario da clic sobre este y lo redirige a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)		1. El botón no es funcional y no permite al usuario acceder a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 11/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 3.1		Iteración: 1.5 hrs.
Nombre del Caso de Uso: Registro nombre de usuario		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal: Usuario	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input type="checkbox"/> Esencial <input checked="" type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable		
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple		
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto		
Objetivo: El objetivo es permitir a los usuarios poder registrar su nombre en la aplicación a la hora de iniciar el juego y estos a su vez puedan visualizar su nombre al lado de su puntuación de avance de una forma cómoda y atractiva.		
Precondiciones: No Aplica		
Post-Condiciones:	Éxito: Que el usuario pueda interactuar con este campo e ingresar su nombre correctamente.	
	Fracaso: El usuario no puede interactuar con el campo y por ende no puede escribir su nombre	
Curso Normal		Alternativas
1. El usuario visualiza en la pantalla el registro de nombre de usuario. 2. El usuario puede interactuar con el campo.		1. El usuario no puede registrarse en la aplicación.
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.		
Observaciones: Sin observaciones.		
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 12/10/2023
Autor Última Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Última Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 3.2		Iteración: 1.5 hrs.
Nombre del Caso de Uso: Guardado del nombre de usuario		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal: Usuario	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input type="checkbox"/> Esencial <input checked="" type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable		
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple		
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto		
Objetivo: El objetivo es guardar el nombre del usuario una vez que esté de en continuar.		
Precondiciones: No Aplica		
Post- Condiciones:	Éxito: Guardado exitosamente del nombre del usuario.	
	Fracaso: Que ocurra un error y no se guarde	
Curso Normal		Alternativas
1. El usuario da en “aceptar” 2. Se inicia sesión en el juego 3. El nombre queda guardado y es visible en la interfaz		1. El nombre no se guarda en el juego
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.		
Observaciones: Sin observaciones.		
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 12/10/2023
Autor Última Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Última Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 4.1		Iteración: 9 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Selección de niveles		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es categorizar los niveles según su dificultad y que el usuario pueda seleccionarlos a medida que este progrese y así ir desbloqueando niveles que en un principio se encuentran bloqueados.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Los niveles están bien categorizados y solo se pueden seleccionar una vez desbloqueados		
	Fracaso: Los niveles se encuentran mal categorizados y no se desbloquean en tiempo		
Curso Normal		Alternativas	
1. El usuario puede seleccionar ejercicios en la categoría de nivel básico. 2. El usuario desbloquea niveles según sus avances. 3. El usuario puede acceder a los ejercicios de nivel intermedio una vez terminado el nivel básico. 4. El usuario puede acceder a los ejercicios de nivel avanzado una vez terminado el nivel intermedio.		1. El usuario no puede seleccionar niveles. 2. El usuario no puede desbloquear niveles.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 12/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 4.2		Iteración: 9 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Puntuación del nivel basado en el rendimiento del usuario en cada nivel		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: Implementar un sistema de puntuación en el juego que evalúe el rendimiento del usuario en cada nivel. La puntuación se basará en el tiempo que tarda el usuario en completar el nivel. Las puntuaciones se mostrarán en un sistema de estrellas, con 3 estrellas para un rendimiento muy bueno, 2 estrellas para un rendimiento bueno y 1 estrella para un rendimiento regular.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: El sistema de puntuación debe ser preciso y consistente.		
	Fracaso: El sistema de puntuación es inexacto o inconsistente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. El usuario completa un nivel. 2. El nivel se puntúa con las estrellas correspondientes al desempeño del usuario.		1. El nivel no se evalúa correctamente	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 12/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 4.3		Iteración: 9 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Desbloqueo de niveles a medida del progreso del usuario		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es implementar un sistema de desbloqueo de niveles que se adapta de manera dinámica al progreso del usuario en el juego. Este sistema permitirá que los niveles posteriores se desbloqueen gradualmente a medida que el usuario avance y alcance ciertos logros, lo que aumentará su compromiso y motivación.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Lograr que los usuarios se comprometan más con el juego al ofrecer un sistema que responde a su progreso y desbloquea niveles adicionales a medida que alcanzan logros específicos.		
	Fracaso: Error en el desbloqueo de niveles a la hora de completar niveles		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel 1. 2. Avanzan al siguiente nivel al completar con éxito el nivel actual. 3. El progreso se mide mediante estrellas. 4. Los niveles pueden volverse más desafiantes a medida que avanzan.		1. Los usuarios comienzan en el nivel 1.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 12/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 5.1		Iteración: 2 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Ejercicios bloqueados		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es implementar un sistema de desbloqueo de ejercicios que se adapta de manera dinámica al progreso del usuario en la plataforma de ejercicios.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito:		
	Fracaso:		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel 1 y los demás niveles está bloqueado. 2. El progreso se mide mediante estrellas.		1. Los usuarios comienzan en el nivel 1. 2. Error en el bloqueo de niveles a la hora de completar niveles.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 15/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 5.2		Iteración: 1 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Ejercicios desbloqueados		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: Proporcionar a los usuarios la capacidad de acceder a ejercicios o contenido avanzado solo cuando hayan demostrado un nivel suficiente de competencia o logrado.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito:		
	Fracaso:		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel 1 y los demás niveles está bloqueado. 2. Mediante vayan completando los ejercicios se irán desbloqueando los demás.		1. Los usuarios comienzan en el nivel 1. 2. Error en el bloqueo de niveles a la hora de completar niveles.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 15/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 5.3		Iteración: 1 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Ejercicios por jugar		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es que los usuarios tengan una visión clara y accesible de los ejercicios que aún no han completado, permitiéndoles seleccionar y jugar los ejercicios de su elección de manera organizada y motivadora.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito:		
	Fracaso:		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel 1 y los demás niveles está bloqueado. 2. Mediante vayan completando los ejercicios se irán desbloqueando los demás .		1. Los usuarios comienzan en el nivel 1. 2. Error en el bloqueo de niveles a la hora de completar niveles.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 15/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 6.1		Iteración: 2hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Asignación de estrellas según el rendimiento del usuario por ejercicio		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es motivar a los usuarios a mejorar su rendimiento en cada ejercicio, proporcionando una retroalimentación tangible y visual en forma de estrellas.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Mayor Motivación si los usuarios muestran un mayor compromiso y motivación para mejorar su rendimiento en los ejercicios debido a la asignación de estrellas.		
	Fracaso: Falta de Motivación si los usuarios no se sienten motivados por las estrellas o no perciben su valor, el sistema se considera un fracaso.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Asignación Gradual: A medida que los usuarios completan ejercicios, se les otorgan estrellas según su rendimiento en cada ejercicio. 2. Desbloqueo de Niveles: A medida que los usuarios acumulan estrellas, se les permite acceder a niveles o ejercicios más avanzados.		1. Error al asignar estrellas.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 16/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 6.2		Iteración: 1hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Puntuación del ejercicio		Nro. De Orden: N/A	
Actor Principal: Usuario		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: el objetivo es proporcionar una evaluación cuantitativa y objetiva del desempeño de un usuario en un ejercicio específico.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Mayor Motivación si los usuarios muestran un mayor compromiso y motivación para mejorar su rendimiento		
	Fracaso: Falta de Motivación si los usuarios no se sienten motivados por la puntuación.		
Curso Normal		Alternativas	
1. La puntuación en cada ejercicio contribuiría al promedio general de puntuaciones del usuario en el curso.		1. Error al asignar la puntuación.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Operabilidad.			
Observaciones: Sin observaciones.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 16/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.1		Iteración: 28 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Nivel básico de juego		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel básico de juego que enseñe el manejo de las regletas para representar las fracciones y te prepare para el siguiente nivel donde se tiene que sumar, restar, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles desde el principio, lo que frustra a los usuarios principiantes.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.1.1		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Básico de suma		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel básico de juego que enseñe el manejo de las regletas para representar las fracciones y te prepare para el siguiente nivel donde se tiene que sumar, restar, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles desde el principio, lo que frustra a los usuarios principiantes.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.1.2		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Básico de resta		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel básico de juego que enseñe el manejo de las regletas para representar las fracciones y te prepare para el siguiente nivel donde se tiene que sumar, restar, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles desde el principio, lo que frustra a los usuarios principiantes.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.1.3		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Básico de multiplicación		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel básico de juego que enseñe el manejo de las regletas para representar las fracciones y te prepare para el siguiente nivel donde se tiene que sumar, restar, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles desde el principio, lo que frustra a los usuarios principiantes.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.1.4		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Básico de división		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel básico de juego que enseñe el manejo de las regletas para representar las fracciones y te prepare para el siguiente nivel donde se tiene que sumar, restar, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles desde el principio, lo que frustra a los usuarios principiantes.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.2		Iteración: 28 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Nivel intermedio de juego		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel intermedio de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones homogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel básico.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel intermedio del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel intermedio del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles de acuerdo al nivel intermedio.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.2.1		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Intermedio de suma		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel intermedio de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones homogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel básico.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel intermedio del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel intermedio del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles de acuerdo al nivel intermedio.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.2.2		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Intermedio de resta		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel intermedio de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones homogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel básico.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel intermedio del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel intermedio del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles de acuerdo al nivel intermedio.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.2.3		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Intermedio de multiplicación		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel intermedio de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones homogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel básico.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel intermedio del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel intermedio del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles de acuerdo al nivel intermedio.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.2.4		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Intermedio de división		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel intermedio de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones homogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel básico.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel intermedio del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel intermedio del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles de acuerdo al nivel intermedio.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.3		Iteración: 28 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Nivel avanzado de juego		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal:		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial		<input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo		<input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto		<input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel avanzado de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones heterogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel intermedio.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas y heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel avanzado del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas y heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel avanzado del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles para lo aprendido.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.3.1		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Avanzado de suma		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal:		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial		<input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo		<input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto		<input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel avanzado de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones heterogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel intermedio.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas y heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel avanzado del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas y heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel avanzado del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles para lo aprendido.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.3.2		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Avanzado de resta		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal:		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial		<input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo		<input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto		<input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel avanzado de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones heterogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel intermedio.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas y heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel avanzado del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas y heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel avanzado del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles para lo aprendido.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.3.3		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Avanzado de multiplicación		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal:		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial		<input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo		<input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto		<input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel avanzado de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones heterogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel intermedio.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas y heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel avanzado del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas y heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel avanzado del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles para lo aprendido.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 7.3.4		Iteración: 7 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Avanzado de división		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal:		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial		<input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad: <input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo		<input type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto		<input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel avanzado de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje de las operaciones con fracciones heterogéneas, como suma, resta, multiplicación y división, de manera interactiva y divertida.			
Precondiciones: El usuario debió haber completado el nivel intermedio.			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con fracciones homogéneas y heterogéneas.		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.		
Curso Normal		Alternativas	
1. Los usuarios comienzan con los ejercicios del nivel avanzado del juego. 2. Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas y heterogéneas. 3. Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.		1. Los usuarios comienzan con el nivel avanzado del juego. 2. Los niveles son demasiado difíciles para lo aprendido.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Completitud funcional.			
Observaciones: Ninguna observación de momento			
Autor: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Tomás Campuzano Cruz		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 8.1		Iteración: 5 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Formato INI		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es implementar un formato de archivo INI (Initialization File) que permita guardar y cargar el progreso del juego, incluyendo datos como niveles desbloqueados, puntuación y otros elementos relevantes.			
Precondiciones: No Aplica			
Post-Condicion:	Éxito: Ver que el sistema de puntuación se ejecute de manera correcta a la hora de estar en un nivel de la aplicación		
	Fracaso: Que ocurra un error a la hora de estar capturando la puntuación		
Curso Normal		Alternativas	
1. El juego utiliza archivos INI para almacenar datos de progreso en el dispositivo del usuario. 2. Cuando un usuario avanza de nivel, obtiene puntuación o realiza cambios en la configuración, estos datos se registran en el archivo INI correspondiente. 3. Cuando el juego se inicia nuevamente, se cargan los datos del archivo INI para restaurar el progreso y la configuración del usuario.		1. El juego utiliza archivos INI para almacenar datos de progreso en el dispositivo del usuario. 2. Cuando el juego se inicia nuevamente, no se cargan los datos del archivo INI para restaurar el progreso y la configuración del usuario.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Corrección funcional.			
Observaciones: Ninguna observación por el momento.			
Autor: Tomas Campuzano Cruz		Fecha Creación: 20/10/2023	
Autor Última Modificación: Tomas Campuzano Cruz		Fecha Última Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 8.2		Iteración: 10 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Secciones, claves y valores		Nro. De Orden: N/A.	
Actor Principal: Usuario.		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad: <input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable			
Complejidad: <input type="checkbox"/> Muy Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Complejo <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple			
Tipo de Caso de Uso: <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto			
Objetivo: El objetivo es definir la estructura del archivo INI para organizar y almacenar la configuración y datos relevantes de la aplicación de manera clara y ordenada.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: El archivo INI se organiza correctamente con secciones, claves y valores.		
	Fracaso: La falta de organización en el archivo INI		
Curso Normal		Alternativas	
1. El archivo INI se divide en secciones que delimitan áreas específicas de configuración o datos. 2. Cada sección se encierra entre corchetes `[sección]`. 3. Dentro de cada sección, se definen claves y valores que representan propiedades o configuraciones.		1. Error en secciones que delimitan áreas específicas de configuración o datos del archivo INI.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Corrección funcional.			
Observaciones: Ninguna observación por el momento.			
Autor: Tomas Campuzano Cruz		Fecha Creación: 20/10/2023	
Autor Última Modificación: Tomas Campuzano Cruz		Fecha Última Modificación: 11/11/2023	

Paquete N° : 8.3		Iteración: 10 hrs.	
Nombre del Caso de Uso: Función de guardado y cargado del juego			Nro. De Orden: N/A.
Actor Principal:		Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Deseable
Complejidad:	<input checked="" type="checkbox"/> Muy Complejo	<input type="checkbox"/> Complejo	<input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple
Tipo de Caso de Uso:	<input type="checkbox"/> Concreto	<input checked="" type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: El objetivo es implementar funciones de guardado y carga del juego para permitir a los usuarios almacenar su progreso actual y cargarlo en futuras sesiones de juego.			
Precondiciones: No Aplica			
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios pueden guardar su progreso en cualquier momento y cargarlo sin problemas.		
	Fracaso: Problemas en la función de guardado pueden llevar a la pérdida de progreso del usuario.		
Curso Normal		Alternativas	
1. La función de guardado permite a los usuarios guardar su progreso actual en el juego en un archivo o ubicación específica. 2. La función de carga permite a los usuarios recuperar su progreso almacenado previamente para continuar desde donde lo dejaron. 3. Los datos de progreso, como niveles desbloqueados, puntuaciones y configuraciones, se guardan y cargan de manera correcta.		1. La función de guardado no permite a los usuarios guardar su progreso correctamente. 2. La función de carga no permite a los usuarios recuperar su progreso almacenado previamente para continuar desde donde lo dejaron.	
Requerimientos No funcionales Especiales: Confidencialidad.			
Observaciones: Sin observaciones de momento.			
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 20/10/2023	
Autor Ultima Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023	

Paquete N.º: 9.1		Iteración: 1 hora
Nombre del Caso de Uso: Alta como desarrollador de PlayStore		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal:	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: Obtener acceso para publicar y gestionar aplicaciones en Google Play Store		
Precondiciones: No Aplica		
Post-Condiciones:	Éxito: Cuenta de desarrollador activa en Google Play Store.	
	Fracaso: No contar con acceso a Play Store y no poder publicar.	
Curso Normal		Alternativas
1. Acceder al portal de Google Play Console. 2. Seleccionar la opción de registro como desarrollador. 3. Proporcionar información personal. 4. Realizar el pago.		1. Error al registrarte.
Requerimientos No funcionales Especiales:		
Observaciones: Sin observaciones de momento.		
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 21/10/2023
Autor Última Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Última Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 9.2		Iteración: 1 hora
Nombre del Caso de Uso: Publicación de la aplicación en la Play Store		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal:	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: El objetivo es llevar a cabo el proceso de publicación de la aplicación en la Google Play Store, permitiendo que los usuarios la descarguen e instalen en sus dispositivos móviles.		
Precondiciones: Ser desarrollador en PlayStore		
Post-Condicion:	Éxito: Cumplir con todas las condiciones para poder publicar la aplicación.	
	Fracaso: No cumplir con las condiciones para la publicación de aplicación.	
Curso Normal		Alternativas
1. Cumplir con los requisitos requeridos y publicar la aplicación.		1.A No cumplir con los requisitos requeridos y por ende no poder publicar la aplicación.
Requerimientos No funcionales Especiales:		
Observaciones: Sin observaciones de momento.		
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 21/10/2023
Autor Ultima Modificación: Pedro AlejandroBarriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 9.3		Iteración: 5 hora
Nombre del Caso de Uso: Prueba piloto		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal:	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: Evaluar y validar la funcionalidad de la aplicación.		
Precondiciones: No Aplica		
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios piloto están satisfechos con la aplicación o proyecto.	
	Fracaso: Los usuarios piloto expresan una insatisfacción generalizada con el producto.	
Curso Normal		Alternativas
1. Seleccionar un grupo limitado de usuarios que representan el público objetivo de la aplicación. 2. Ejecución de la Prueba: Los usuarios piloto utilizan la aplicación de manera normal y documentan cualquier problema encontrado. 3. Seguimiento y Recopilación de Datos		
Requerimientos No funcionales Especiales:		
Observaciones: Sin observaciones de momento.		
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 21/10/2023
Autor Última Modificación: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Última Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 9.4		Iteración: 5 hora
Nombre del Caso de Uso: Prueba del instrumento de recolección de datos		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal:	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial <input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable	
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: Aplicar el instrumento de recolección de datos adecuado para recopilar información relevante que apoye los objetivos de la investigación.		
Precondiciones: No Aplica		
Post-Condiciones:	Éxito: El instrumento de recolección de datos ha recopilado la información necesaria de manera efectiva.	
	Fracaso: El instrumento no logra recopilar la información requerida debido a problemas en su diseño o implementación.	
Curso Normal		Alternativas
1. Diseño del Instrumento 2. Formulación de Preguntas o Ítems 3. Validación del Instrumento 4. Recolección de Datos Procesamiento 5. Análisis		1. El instrumento usado no es el adecuado
Requerimientos No funcionales Especiales:		
Observaciones: Sin observaciones de momento.		
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 21/10/2023
Autor Ultima Modificación: Pedro AlejandroBarriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023

Paquete N.º: 9.5		Iteración: 2 hora
Nombre del Caso de Uso: Comprobación de la hipótesis		Nro. De Orden: N/A
Actor Principal:	Actor Secundario: No Aplica	
Prioridad:	<input checked="" type="checkbox"/> Esencial	<input type="checkbox"/> Útil <input type="checkbox"/> Deseable
Complejidad:	<input type="checkbox"/> Muy Complejo <input type="checkbox"/> Complejo <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Muy Simple	
Tipo de Caso de Uso:	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: El objetivo de la comprobación de la hipótesis es determinar si las afirmaciones o suposiciones planteadas en la investigación son respaldadas por los datos recopilados y si se puede llegar a una conclusión basada en la evidencia		
Precondiciones: No Aplica		
Post- Condiciones:	Éxito: Los datos recopilados respaldan la hipótesis original.	
	Fracaso: Los datos recopilados no respaldan la hipótesis original.	
Curso Normal		Alternativas
2. Interpretación de los Resultados. 3. comprobación de la hipótesis.		1. No se cumple la hipótesis.
Requerimientos No funcionales Especiales:		
Observaciones: Sin observaciones de momento.		
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 21/10/2023
Autor Ultima Modificación: Pedro AlejandroBarriga Aleman		Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023