Paquete N.º: 1.1				<b>Iteración:</b> 3 hrs.			
Nombre del Ca	aso de Uso: Sprites d	e la mascota d	el juego		Nro	o. De Order	: N/A
Actor Principa	<b>l</b> : Usuario	Actor Secur	ndario: No	Aplica			
Prioridad:	Esencial		Útil			Deseable	
Complejidad:	☐ Muy Complejo	□ Comp	olejo 🔲	Medio		Simple	□Muy
Simple							
Tipo de Caso o	le Uso: □	Concreto		□ Abst	tracto	•	
-	ojetivo de este entrega		-	_	_		
para representar a la mascota del juego de manera atractiva y coherente con la temática del							
juego.							
Precondiciones: No Aplica							
Post-							
Condiciones: Fracaso: Calidad Visual Insatisfactoria							
	Curso Normal			Al	terna	ativas	
	a apariencia y persona		1.Cambio	s de diseñ	О		
	Esto incluye la elecc		2. Edición de los sprites si se descubren				
caracteriz	formas y rasgos que l zarán.	a	errores vis	suales o se	requ	iieren mejor	as.
	ión de bocetos a man	o de la					
	en diferentes poses y						
	de los sprites finales o software	digitales					
	os No funcionales Es	peciales: One	rabilidad.				
		<b>F</b>					
Observaciones	Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cr	eación: 1	1/10/2	2023	
Autor Ultima	Modificación: Pedro	Alejandro	Fecha Ult	ima Mod	ifica	<b>ción:</b> 11/11/	2023
Barriga Alemai	1						

Paquete N.º: 1	.2			<b>Iteración:</b> 3 hrs.			
Nombre del C	aso de Uso: Sprites d	e fondos de la	s salas del juego	Nro. De Orden: N/A			
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secur	ndario: No Aplica	'			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil	□ Deseable			
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	□ Comp	olejo 🗖 Medio	□ Simple □Muy			
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto	□ A	bstracto			
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- Éxito: Calidad Visual Adecuada Condiciones:							
Condiciones:	Fracaso: Calidad Vi	sual Insatisfac	ctoria				
	Curso Normal		Alternativas				
<ol> <li>Se realiza una fase de diseño conceptual para definir el aspecto visual de las diferentes ubicaciones del juego.</li> <li>Se crean los sprites de los fondos de las salas utilizando herramientas de IA y software de edición.</li> </ol>			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.				
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Ope	erabilidad.				
Observaciones	: Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Creación				
Autor Ultima l Barriga Aleman	Modificación: Pedro	Alejandro	Fecha Ultima M	odificación: 11/11/2023			

Paquete N.º: 1.3				<b>Iteración:</b> 3 hrs.				
Nombre del C	aso de Uso: Sprites de	e botones			Nro. De Orde	en: N/A		
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secun	dario: No	Aplica				
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable			
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	□ Comp	olejo 🗖	Medio	□ Simple	□Muy		
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abst	racto			
<b>Objetivo</b> : 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-	·							
<b>Condiciones</b> :	Fracaso: Botones dis	racaso: Botones disfuncionales y calidad visual inadecuada						
	Curso Normal		Alternativas					
<ol> <li>Se diseña la apariencia visual de los botones, incluyendo su forma, color, estilo y cualquier texto o ícono que los identifique.</li> <li>Se crean los sprites finales de los botones utilizando software de diseño gráfico.</li> </ol>			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.					
Requerimiento	os No funcionales Es	<b>peciales:</b> Ope	rabilidad.					
Observaciones	S: Sin observaciones.							
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha C	reación: 11	1/10/2023			
Autor Ultima Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro	Alejandro	Fecha U	ltima Modi	<b>ificación:</b> 11/11	1/2023		

Paquete N.º: 1	.4	Iteración: 2 hrs.					
Nombre del C	aso de Uso: Sprites d	e regletas Cuis	senaire	Nro. De Orden: N/A			
Actor Principa	ıl: Usuario	Actor Secun	dario: No Aplica				
Prioridad:	☐ Esencial		Útil	☐ Deseable			
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	□ Comp	olejo 🗆 Medio	□ Simple □ Muy			
Tipo de Caso o	le Uso: □	Concreto	□ Ab	stracto			
<b>Objetivo</b> : 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-	Éxito: Regletas Fun	cionales					
<b>Condiciones</b> :	Fracaso: Regletas d	isfuncionales					
	Curso Normal		Alternativas				
Cuisenaire	apariencia visual de de manera que sean v funcionales para la in oltar.	isualmente	1. Errores en la f	unción de "arrastrar y soltar"			
	os No funcionales Es	peciales: Ope	rabilidad.				
Observaciones	: Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	eman	Fecha Creación:	11/10/2023			
Autor Ultima l Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro 1	Alejandro	Fecha Ultima Mo	odificación: 11/11/2023			

Paquete N.º: 2	.1				Iter	<b>ación:</b> 0.75	5 hrs.	
Nombre del C	aso de Uso: Juego de	sumas			Nro	. De Ordei	n: N/A	
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secun	dario: No	Aplica	•			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil			Deseable		
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	□ Comp	olejo 🗖	Medio		Simple	□Muy	
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abs	tracto			
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- Éxito: La interfaz debe presentar claramente la opción del juego, los usuarios deben								
Condiciones:	entender fácilmente		1 0 0					
00202020			a visualmente con gráficos desordenados o poco atractivos uarios pierdan interés en el juego antes de siquiera comenzar					
	Curso Normal		Alternativas					
<ol> <li>El usuario visualiza el botón que lleva a la categoría de juego de sumas.</li> <li>El usuario da clic sobre este y lo redirige a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)</li> </ol>			El botón no es funcional y no permite al usuario acceder a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)					
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Ope	rabilidad.					
Observaciones	s: Sin observaciones.							
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cı	reación: 1	2/10/2	2023		
Autor Ultima Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro n	Alejandro	Fecha U	tima Mod	lificac	<b>ción:</b> 11/11	/2023	

Paquete N.º: 2	.2				Itera	<b>ación:</b> 0.75	5 hrs.
Nombre del C	aso de Uso: Juegos de	e restas			Nro	. De Ordei	n: N/A
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secun	dario: No	Aplica	-1		
Prioridad:	☐ Esencial		Útil			Deseable	
Complejidad: Simple	□ Muy Complej	о 🗆 Сотр	lejo 🗖	Medio		Simple	□Muy
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abst	tracto		
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:		Exito: La interfaz debe presentar claramente la opción del juego, los usuarios deben entender fácilmente la interfaz.					
	Fracaso: Poco atract puede hacer que los a jugar.						
	Curso Normal			Al	terna	tivas	
<ol> <li>El usuario visualiza el botón que lleva a la categoría de juego de restas.</li> <li>El usuario da clic sobre este y lo redirige a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)</li> </ol>			El botón no es funcional y no permite al usuario acceder a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)				
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Ope	rabilidad.				
Observaciones	Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cr	reación: 12	2/10/2	023	
Autor Ultima Barriga Aleman	Modificación: Pedro	Alejandro	Fecha Ul	tima Mod	lificac	<b>ión:</b> 11/11.	/2023

Paquete N.º: 2	3				Itera	<b>ación:</b> 0.7	5 hrs.
Nombre del C	aso de Uso: Juegos de	e multiplicacio	ón		Nro	. De Orde	n: N/A
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica	-1		
Prioridad:	☐ Esencial		Útil			Deseable	
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	о 🗆 Сотр	olejo 🗖	Medio		Simple	□Muy
Tipo de Caso	de Uso:	Concreto		□ Abst	tracto		
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				
<ol> <li>El usuario visualiza el botón que lleva a la categoría de juego de multiplicación.</li> <li>El usuario da clic sobre este y lo redirige a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)</li> <li>El botón no es funcional y rusuario acceder a las interface (básico, intermedio, avanzado)</li> </ol>			rfaces de n				
Requerimient	os No funcionales Es	<b>peciales:</b> Ope	rabilidad.				
Observaciones	s: Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha C	reación: 12	2/10/2	023	
Autor Ultima Barriga Alema	<b>Modificación:</b> Pedro n	Alejandro	Fecha Ul	tima Mod	lificac	<b>ión:</b> 11/11	/2023

Paquete N.º: 2	.4				Iter	<b>ación:</b> 0.75	hrs.
Nombre del C	aso de Uso: Juego de	división			Nro	o. De Order	ı: N/A
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	ndario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil			Deseable	
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	о 🗆 Сотр	olejo 🗖	Medio		Simple	□Muy
Tipo de Caso o	de Uso:	Concreto		□ Abst	racto		
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:	ondiciones: 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				
<ol> <li>El usuario visualiza el botón que lleva a la categoría de juego de multiplicación.</li> <li>El usuario da clic sobre este y lo redirige a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)</li> </ol>			El botón no es funcional y no permite al usuario acceder a las interfaces de niveles (básico, intermedio, avanzado)				
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Ope	rabilidad.				
Observaciones	Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	eman	Fecha Cr	reación: 11	1/10/2	2023	
Autor Ultima I Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro 1	Alejandro	Fecha Ul	tima Mod	ificac	<b>ción:</b> 11/11/	2023

Paquete N.º: 3.1			<b>Iteración:</b> 1.5 hrs.				
Nombre del C	aso de Uso: Registro	nombre de u	suario		Nro. l	De Orden	: N/A
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secu	ndario	No Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ D	Deseable	
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	o 🗆 Com	plejo	□ Medio	□ S:	imple	□Muy
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abs	tracto		
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-	st- Éxito: Que el usuario pueda interactuar con este campo e ingresar su nombre						
Condiciones:	correctamente.						
	Fracaso: El usuario su nombre	no puede inte	eractuar	con el campo	y por e	nde no pu	ede escribir
	Curso Normal			Al	ternati	vas	
registro de i	visualiza en la pantalla nombre de usuario. puede interactuar con		1. El usuario no puede registrarse en la aplicación.				la
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Op	erabilid	ad.			
Observaciones	Sin observaciones.						
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fech	a Creación: 1	2/10/20	23	
Autor Última I Campuzano Cr	<b>Modificación:</b> Tomá: uz	S	Fech	a Última Mod	lificació	<b>ón:</b> 11/11/	2023

Paquete N.º: 3				Iteración	: 1.5 hrs.		
Nombre del C	<b>aso de Uso:</b> Guardado	o del nombre	de usuario	)	Nro. De	Orden: N/A	
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secun	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Dese	able	
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	o 🗆 Comp	olejo 🗖	Medio	□ Simp	le □Muy	
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		☐ Abst	tracto		
<b>Objetivo</b> : 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	<b>;</b>			
	Curso Normal		Alternativas				
1. El usuario d	da en "aceptar"		1. El nor	nbre no se g	guarda en e	1	
	sión en el juego		juego		_		
interfaz	queda guardado y es v						
Requerimiento	os No funcionales Es	<b>peciales:</b> Ope	rabilidad.				
Observaciones	s: Sin observaciones.						
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha C	reación: 12	2/10/2023		
<b>Autor Última</b> I Campuzano Cr	<b>Modificación:</b> Tomás uz	6	Fecha Ú	ltima Mod	lificación:	11/11/2023	

Paquete N.º: 4	.1				<b>Iteración:</b> 9 h	nrs.
Nombre del C	aso de Uso: Selección	n de niveles			Nro. De Ordo	en: N/A
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secur	ndario: No	Aplica		
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		☐ Deseable	
Complejidad: Simple	□ Muy Complejo	□ Com <sub>l</sub>	plejo 🗆	Medio	□ Simple	□Muy
Tipo de Caso	de Uso: □	Concreto		□ Abst	racto	
seleccionarlos a encuentran bloo	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  Éxito: Los niveles están bien categorizados y solo se pueden seleccionar una vez					
Post-		stán bien categ	gorizados y	solo se pue	eden seleccionar	una vez
Condiciones: desbloqueados Fracaso: Los niveles se encuentran mal categorizados y no se desbloquean en tiempo					uean en	
	Curso Normal			Alt	ternativas	
<ol> <li>El usuario puede seleccionar ejercicios en la categoría de nivel básico.</li> <li>El usuario no puede seleccionar niveles.</li> <li>El usuario no puede desbloquear niveles.</li> </ol>						
	os No funcionales Es	peciales: Ope	zrabiliuau.			
Observaciones	s: Sin observaciones.		,			
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cr	reación: 12	2/10/2023	
Autor Ultima Barriga Alema	<b>Modificación:</b> Pedro n	Alejandro	Fecha Ul	tima Modi	ificación: 11/1	1/2023

Paquete N.º: 4.2 Iteración: 9 hrs.			s.					
	aso de Uso: Puntuacio		asado en el		Nro.	De Order	: N/A	
Actor Principa	l usuario en cada nivel al: Usuario	Actor Secur	dario: No	Aplica				
	ar. Obtains	rictor Secur		Триса				
Prioridad:	Esencial		Útil			Deseable		
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	□ Comp	olejo 🗆	Medio	□ S	Simple	□Muy	
Tipo de Caso o	de Uso:	Concreto		□ Abst	tracto			
en cada nivel. La puntuaciones se 2 estrellas para u	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, estrellas para un rendimiento bueno y 1 estrella para un rendimiento regular.  Procondiciones: No Aplica							
Precondiciones: No Aplica								
Post- Condiciones:	Éxito: El sistema de puntuación debe ser preciso y consistente.							
	Fracaso: El sistema o	de puntuación	es inexact	o o incons	istente.			
	Curso Normal		Alternativas					
<ol> <li>El usuario completa un nivel.</li> <li>El nivel se puntúa con las estrellas correspondientes al desempeño del usuario.</li> </ol>			1. El niv	vel no se ev	valúa co	orrectame	nte	
	os No funcionales Es	peciales: Ope	erabilidad.					
Observaciones	s: Sin observaciones.							
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cı	reación: 12	2/10/20	)23		
Autor Ultima I Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro n	Alejandro	Fecha Ul	tima Mod	lificació	<b>ón:</b> 11/11/	2023	

Paquete N.º: 4	Paquete N.º: 4.3				<b>Iteración:</b> 9 hrs.			
	aso de Uso: Desbloqu	ueo de niveles	a medida d	lel	Nro. De Orden	: N/A		
progreso del usi Actor Principa		Actor Secun	dorio: No	Aplica				
Actor Frincipa	ii. Osuario	Actor Secur	iuario. No	Aprica				
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable			
Complejidad:	☐ Muy Complejo	Comp	olejo 🗆	Medio	$\square$ Simple	$\square$ Muy		
Simple								
Tipo de Caso o		Concreto		□ Abst				
<b>Objetivo</b> : 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							
	Fracaso: Error en el	desbloqueo d	e niveles a	la hora de	completar nivele	S		
	Curso Normal		Alternativas					
	comienzan en el nive iguiente nivel al com		1. Los usi	uarios com	ienzan en el nivel	1.		
éxito el nive	el actual.							
	se mide mediante estre							
	oueden volverse más o	desafiantes						
a medida qı	ie avanzan.							
Requerimiento	os No funcionales Es	<b>peciales:</b> Ope	erabilidad.					
Observaciones	: Sin observaciones.							
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	eman	Fecha Cr	reación: 12	2/10/2023			
Autor Ultima l Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro 1	Alejandro	Fecha Ul	tima Modi	ificación: 11/11/2	2023		

Paquete N.º: 5.1 Iteración: 2					2 hrs.		
Nombre del C	aso de Uso: Ejercicio	s bloqueados			Nro. De Oi	rden: N/A	
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secun	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseab	le	
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	□ Comp	lejo □	Medio	□ Simple	□Muy	
Tipo de Caso	de Uso:	Concreto		□ Abst	racto		
<b>Objetivo:</b> El o	bjetivo es implementa	ır un sistema o	de desbloq	ueo de ejer	cicios que se	adapta	
de manera dinámica al progreso del usuario en la plataforma de ejercicios.							
Precondiciones: No Aplica							
Post-	Éxito:						
<b>Condiciones</b> :	Fracaso:						
	Curso Normal			Al	ternativas		
1. Los usuarios	comienzan en el nive	l 1 y los	1. Los usuarios comienzan en el nivel 1.				
demás nive	les está bloqueado.		2. Error en el bloqueo de niveles a la hora de				
2. El progreso s	se mide mediante estre	ellas.	completa	r niveles.			
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Ope	rabilidad.				
Observaciones	s: Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cı	reación: 15	5/10/2023		
Autor Ultima I Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro n	Alejandro	Fecha Ul	tima Mod	ificación: 11	/11/2023	

Paquete N.º: 5	Paquete N.º: 5.2				<b>Iteración:</b> 1 hrs.		
Nombre del C	aso de Uso: Ejercicio	s desbloquead	los		Nro	o. De Orden	: N/A
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secur	ndario: No	Aplica	I		
Prioridad:	☐ Esencial		Útil			Deseable	
Complejidad: Simple	□ Muy Complejo	□ Comp	olejo 🗆	Medio		Simple	□Muy
Tipo de Caso	de Uso: □	Concreto		□ Abst	tracto		
<b>Objetivo:</b> 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-	Éxito:						
<b>Condiciones</b> :	Fracaso:						
	Curso Normal		Alternativas				
1. Los usuarios	comienzan en el nive	el 1 y los	1. Los usuarios comienzan en el nivel 1.				
demás nive	les está bloqueado.		2. Error en el bloqueo de niveles a la hora de				
2. Mediante va	yan completando los e	ejercicios	completa	r niveles.			
se irán dest	loqueando los demás						
Requerimient	os No funcionales Es	peciales: Ope	rabilidad.				
Observaciones	s: Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cr	eación: 15	5/10/2	2023	
Autor Ultima Barriga Alema	<b>Modificación:</b> Pedro n	Alejandro	Fecha Ul	tima Mod	lificac	<b>ción:</b> 11/11/	2023

Paquete N.º: 5	Paquete N.º: 5.3				Iteración: 1 hrs.		
Nombre del C	aso de Uso: Ejercicio	s por jugar			Nro. D	e Orden:	N/A
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secun	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ De	eseable	
Complejidad:	☐ Muy Complejo	☐ Comp	olejo 🗆	Medio	□ Sin	mple	□Muy
Simple							
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abst	racto		
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-	Éxito:						
<b>Condiciones</b> :	Fracaso:						
	Curso Normal		Alternativas				
<ol> <li>Los usuarios comienzan en el nivel 1 y los demás niveles está bloqueado.</li> <li>Mediante vayan completando los ejercicios se irán desbloqueando los demás .</li> </ol>			Los usuarios comienzan en el nivel 1.     Error en el bloqueo de niveles a la hora de completar niveles.				
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Ope	rabilidad.				
Observaciones	Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cr	eación: 15	5/10/202	23	
Autor Ultima l Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro n	Alejandro	Fecha Ul	tima Modi	ificaciór	n: 11/11/2	023

Paquete N.º: 6	.1				Iteración: 21	nrs.	
	aso de Uso: Asignaci	ón de estrellas	según el re	endimiento	Nro. De Ord	len: N/A	
del usuario por							
Actor Principa	al: Usuario	Actor Secun	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable	<b>;</b>	
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	□ Comp	lejo □	Medio	□ Simple	□Muy	
Tipo de Caso o	le Uso: □	Concreto		□ Abst	tracto		
Objetivo: El ol	ojetivo es motivar a lo	os usuarios a r	nejorar su	rendimient	to en cada ejer	cicio,	
proporcionando una retroalimentación tangible y visual en forma de estrellas.							
Precondiciones: No Aplica							
Post-	Éxito: Mayor Motiv	ación si los us	suarios mu	estran un n	nayor compror	niso y	
<b>Condiciones</b> :	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 percib	en su valor, el	sistema se				
	Curso Normal			Ali	ternativas		
	radual: A medida que		1. Error al asignar estrellas.				
	cios, se les otorgan es	strellas según					
	n cada ejercicio.	1					
-	e Niveles: A medida	-					
	an estrellas, se les per icios más avanzados.	Time acceder					
Requerimiento	os No funcionales Es	<b>peciales:</b> Ope	rabilidad.				
Observaciones	: Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cr	<b>eación:</b> 16	5/10/2023		
Autor Ultima I Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro 1	Alejandro	Fecha Ul	tima Mod	<b>ificación:</b> 11/1	1/2023	

Paquete N.º: 6	.2		Iteración: 1hrs.				
Nombre del Ca	aso de Uso: Puntuaci	ón del ejercici	0		Nro. De Orde	en: N/A	
Actor Principa	ıl: Usuario	Actor Secur	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable		
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	□ Comp	lejo □	Medio	□ Simple	□Muy	
Tipo de Caso d	le Uso: □	Concreto		□ Abst	racto		
-	jetivo es proporciona n un ejercicio específ		ión cuanti	tativa y obj	etiva del desem	peño	
Precondicione	s: No Aplica						
Post- Condiciones:	motivación para me	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				
	n en cada ejercicio co al de puntuaciones de		1. Error a	al asignar la	a puntuación.		
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Ope	rabilidad.				
Observaciones	: Sin observaciones.						
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	eman	Fecha C	reación: 16	5/10/2023		
Autor Ultima I Barriga Aleman	<b>Modificación:</b> Pedro 1	Alejandro	Fecha U	ltima Mod	<b>ificación:</b> 11/11	1/2023	

Paquete Nº: 7	Paquete Nº: 7.1					<b>Iteración:</b> 28 hrs.			
Nombre del Ca	aso de Uso: Nivel bás	sico de juego			Nro. De Orde	en: N/A.			
Actor Principa	ıl: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica					
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable				
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	о 🗆 Сотр	olejo 🗆	Medio	□ Simple	□Muy			
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abst	racto				
para representar multiplicación y	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-	Éxito: Los usuarios	mejoran su co	mprensión	y habilida	des en operacio	ones con			
<b>Condiciones</b> :	fracciones homogén	eas.							
Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.									
Curso Normal			Alternativas						
<ol> <li>Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego.</li> <li>Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas.</li> <li>Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.</li> </ol>			<ol> <li>Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego.</li> <li>Los niveles son demasiado difíciles desde el principio, lo que frustra a los usuarios principiantes.</li> </ol>						
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Con	npletitud fu	ncional.					
Observaciones	: Ninguna observació	ón de moment	0						
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023				
	Modificación: Tomás	5	Fecha Ul	tima Modi	ificación: 11/1	1/2023			
Campuzano Cr	uz								

<b>Paquete Nº :</b> 7.1.1					<b>Iteración:</b> 7 hrs.			
Nombre del Ca	aso de Uso: Básico d	e suma			Nro. De Orde	en: N/A.		
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica				
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable			
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	o 🗆 Comp	olejo 🗆	Medio	□ Simple	□Muy		
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abst	racto			
para representar multiplicación y	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, nultiplicación y división, de manera interactiva y divertida.  Precondiciones: No Aplica							
Post-	Éxito: Los usuarios	mejoran su co	mprensión	y habilida	des en operacio	ones con		
<b>Condiciones</b> :	fracciones homogén	neas.						
Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.								
Curso Normal			Alternativas					
<ol> <li>Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego.</li> <li>Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas.</li> <li>Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.</li> </ol>			<ol> <li>Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego.</li> <li>Los niveles son demasiado difíciles desde el principio, lo que frustra a los usuarios principiantes.</li> </ol>					
Requerimiento	os No funcionales Es	speciales: Con	npletitud fu	ncional.				
Observaciones	: Ninguna observacio	ón de moment	0					
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023			
Autor Ultima	Modificación: Tomá	S	Fecha Ult	tima Modi	ificación: 11/11	1/2023		
Campuzano Cr	ruz							

Paquete Nº: 7	Paquete Nº: 7.1.2				<b>Iteración:</b> 7 hrs.			
Nombre del Ca	aso de Uso: Básico d	e resta			Nro. De Orde	en: N/A.		
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica				
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		☐ Deseable			
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	о 🗆 Сотр	olejo 🗆	Medio	□ Simple	□Muy		
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abst	racto			
<b>Objetivo</b> : 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. <b>Precondiciones</b> : No Aplica								
Post-	Éxito: Los usuarios	mejoran su co	mprensión	y habilida	des en operacio	ones con		
<b>Condiciones</b> :	fracciones homogén	eas.						
Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.								
Curso Normal			Alternativas					
<ol> <li>Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego.</li> <li>Se les presentan problemas que involucran operaciones (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones) con fracciones homogéneas.</li> <li>Los usuarios resuelven los problemas y avanzan a través de los niveles a medida que completan con éxito cada uno.</li> </ol>			<ol> <li>Los usuarios comienzan en el nivel básico del juego.</li> <li>Los niveles son demasiado difíciles desde el principio, lo que frustra a los usuarios principiantes.</li> </ol>					
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Con	npletitud fu	ncional.				
Observaciones	: Ninguna observació	ón de moment	0					
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023			
	Modificación: Tomás	5	Fecha Ult	tima Modi	ificación: 11/1	1/2023		
Campuzano Cr	uz							

Paquete N°: 7.1.3					<b>Iteración:</b> 7 hrs.		
Nombre del C	aso de Uso: Básico d	e multiplicaci	ón		Nro. De Ord	len: N/A.	
Actor Principa	l: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable	e	
Complejidad: Simple	□ Muy Complej	о 🗆 Сотр	olejo 🗆	Medio	□ Simple	□Muy	
Tipo de Caso o	le Uso: □	Concreto		□ Abst	racto		
para representar multiplicación y	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, nultiplicación y división, de manera interactiva y divertida.  Precondiciones: No Aplica						
Post-	Éxito: Los usuarios	mejoran su co	mprensión	y habilida	des en operaci	iones con	
<b>Condiciones</b> :	fracciones homogén	ieas.					
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.						
Curso Normal Alternativas							
	comienzan en el nive	el básico			ienzan en el n	ivel	
del juego.			<ul><li>básico del juego.</li><li>2. Los niveles son demasiado difíciles desde el</li></ul>				
•	tan problemas que						
	operaciones (sumas, aliones, divisiones) con		principio, lo que frustra a los usuarios				
*	iones, divisiones) cor iomogéneas.	l	principian	ites.			
	resuelven los proble	mae v					
	ravés de los niveles a						
	tan con éxito cada un						
que compre	tun con canto cuda un						
Requerimiento	os No funcionales Es	speciales: Con	npletitud fu	ncional.			
Observaciones	: Ninguna observacio	ón de moment	0				
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023		
Autor Ultima	Modificación: Tomás	S	Fecha Ult	tima Mod	ificación: 11/1	11/2023	
Campuzano Cr	uz						

Paquete Nº: 7.1.4					<b>Iteración:</b> 7 hrs.		
Nombre del C	aso de Uso: Básico d	le división			Nro. De Ordo	en: N/A.	
Actor Principa	d: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable		
Complejidad: Simple	□ Muy Complej	jo □ Comp	olejo 🗆	Medio	□ Simple	□Muy	
Tipo de Caso o	le Uso: □	Concreto		□ Abst	racto		
para representar multiplicación y	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, nultiplicación y división, de manera interactiva y divertida.  Precondiciones: No Aplica						
Post-	Éxito: Los usuarios	mejoran su co	mprensión	y habilida	des en operacio	ones con	
<b>Condiciones</b> :	fracciones homogér	neas.					
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente						
	a una falta de claridad o interactividad insuficiente.						
	Curso Normal		Alternativas				
1. Los usuarios	comienzan en el niv	el básico	1. Los usu	iarios com	ienzan en el ni	vel	
del juego.			básico del juego.				
•	tan problemas que				emasiado difíci		
	operaciones (sumas,		principio, lo que frustra a los usuarios				
*	iones, divisiones) cor	1	principian	ites.			
	nomogéneas.						
	resuelven los proble						
	ravés de los niveles a						
que compie	tan con éxito cada ur	10.					
Requerimiento	os No funcionales Es	speciales: Con	npletitud fu	ncional.			
Observaciones	: Ninguna observaci	ón de moment	0				
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023		
Autor Ultima	Modificación: Tomá	S	Fecha Ult	tima Mod	ificación: 11/1	1/2023	
Campuzano Cr	uz						

Paquete N°: 7.2 Iteración: 28 hrs.					hrs.		
Nombre del C	aso de Uso: Nivel int	ermedio de ju	ego		Nro. De Orde	en: N/A.	
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable		
Complejidad: Simple	□ Muy Complej	o 🗆 Comp	olejo 🗆	Medio	□ Simple	□Muy	
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto		□ Abst	racto		
aprendizaje de la división, de man	etivo es desarrollar unas operaciones con fra era interactiva y dive s: El usuario debió ha	acciones homo ertida.	ogéneas, co	mo suma,	•		
Post-	Éxito: Los usuarios	Éxito: Los usuarios mejoran su comprensión y habilidades en operaciones con					
<b>Condiciones</b> :	fracciones heterogé	•	1	•	1		
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.						
	Curso Normal			Alt	ternativas		
1. Los usuarios	comienzan con los e	jercicios	1. Los usı	arios com	ienzan con el n	ivel	
del nivel in	termedio del juego.		intermedio del juego.				
_	tan problemas que		2. Los niveles son demasiado difíciles de				
	operaciones (sumas,		acuerdo a	l nivel inte	ermedio.		
_	iones, divisiones) cor	1					
	neterogéneas.						
	resuelven los proble						
	ravés de los niveles a						
que compie	tan con éxito cada un	10.					
Requerimiento	os No funcionales Es	speciales: Con	npletitud fu	incional.			
Observaciones	: Ninguna observacio	ón de moment	0				
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023		
Autor Ultima	Modificación: Tomá	S	Fecha Ul	tima Mod	ificación: 11/11	1/2023	
Campuzano Cr	uz						

Paquete Nº: 7	.2.1	<b>Iteración:</b> 7 hrs.							
Nombre del Ca	aso de Uso: Intermed	dio de suma			Nro. De Orde	en: N/A.			
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica					
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable				
Complejidad: ☐ Muy Complejo ☐ Complejo ☐ Medio ☐ Simple ☐ M									
Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ Abstracto									
aprendizaje de la división, de man	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-	Éxito: Los usuarios	meioran su co	mprensión	v habilida	des en operacio	ones con			
<b>Condiciones</b> :	fracciones heterogéi	•	1	,	1				
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.								
	Curso Normal			Alı	ternativas				
del nivel into 2. Se les present involucrant multiplicacifracciones la 3. Los usuarios avanzan a tra que comple	termedio del juego.  Itan problemas que operaciones (sumas, riones, divisiones) con neterogéneas.  resuelven los problemas de los niveles a tan con éxito cada un	restas, n mas y medida no.	interm  2. Los niv  acuerdo a	nedio del ju reles son de I nivel inte	emasiado difíci				
_	os No funcionales Es			incional.					
Observaciones	S: Ninguna observacio	ón de moment	0						
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023				
Autor Ultima I Campuzano Cr	<b>Modificación:</b> Tomás uz	S	Fecha Ult	tima Mod	ificación: 11/1	1/2023			

Paquete Nº: 7	.2.2	<b>Iteración:</b> 7 hrs.						
Nombre del Ca	aso de Uso: Intermed	dio de resta			Nro. De Orde	en: N/A.		
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	ndario: No	Aplica				
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable			
Complejidad: ☐ Muy Complejo ☐ Complejo ☐ Medio ☐ Simple ☐ Muy Simple								
Tipo de Caso o	Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ Abstracto							
aprendizaje de la división, de man	etivo es desarrollar unas operaciones con fra era interactiva y dive s: El usuario debió ha	acciones homo rtida.	ogéneas, co	mo suma,	•			
Post-	Éxito: Los usuarios	meioran su co	mprensión	v habilida	des en operacio	nes con		
<b>Condiciones</b> :	fracciones heterogé	•	1	<i>y</i>	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.							
	Curso Normal			Alt	ternativas			
1. Los usuarios	comienzan con los e	jercicios	1. Los usu	arios com	ienzan con el n	ivel		
del nivel in	termedio del juego.			nedio del ju	•			
_	tan problemas que		2. Los niv	eles son de	emasiado difíci	les de		
	operaciones (sumas,		acuerdo a	l nivel inte	rmedio.			
_	iones, divisiones) cor	1						
	neterogéneas.							
	resuelven los proble							
	ravés de los niveles a							
que compie	tan con éxito cada un	10.						
Requerimiento	os No funcionales Es	speciales: Con	npletitud fu	ncional.				
Observaciones	: Ninguna observacio	ón de moment	О					
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023			
Autor Ultima	Modificación: Tomá	S	Fecha Ult	tima Mod	ificación: 11/1	1/2023		
Campuzano Cr	uz							

Paquete Nº: 7	.2.3		<b>Iteración:</b> 7 hrs.						
Nombre del Ca	aso de Uso: Intermed	dio de multipli	cación		Nro. De Orde	n: N/A.			
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica					
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable				
Complejidad: ☐ Muy Complejo ☐ Complejo ☐ Medio ☐ Simple ☐ Muy Simple									
Tipo de Caso o	Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ Abstracto								
aprendizaje de la división, de man	etivo es desarrollar unas operaciones con fra era interactiva y dive s: El usuario debió ha	acciones homo rtida.	ogéneas, co	mo suma,	•				
Post-	Éxito: Los usuarios	meioran su co	mprensión	v habilida	des en operacio	nes con			
Condiciones:	fracciones heterogéi	•	<b>F</b>	,	1				
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.								
	Curso Normal			Al	ternativas				
1. Los usuarios	comienzan con los e	jercicios	1. Los usu	arios com	ienzan con el ni	vel			
del nivel in	termedio del juego.			nedio del ju	•				
_	tan problemas que		2. Los niv	eles son d	emasiado difícil	les de			
	operaciones (sumas, 1		acuerdo a	l nivel inte	rmedio.				
_	iones, divisiones) con	1							
	neterogéneas.								
	resuelven los problem								
	ravés de los niveles a								
que compie	tan con éxito cada un	.0.							
Requerimiento	os No funcionales Es	speciales: Con	npletitud fu	incional.					
Observaciones	: Ninguna observacio	ón de moment	0						
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	eación: 17	7/10/2023				
Autor Ultima	Modificación: Tomás	S	Fecha Ult	tima Mod	ificación: 11/11	/2023			
Campuzano Cr	uz								

Paquete N°: 7	.2.4			Iteración: 7 hrs.				
Nombre del Ca	aso de Uso: Intermed	dio de división			Nro. De Orde	n: N/A.		
Actor Principa	d: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica				
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable			
Complejidad: Simple	e							
Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ 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-	,				das an anarasia	nog oon		
Condiciones:	Éxito: Los usuarios fracciones heterogén	•	mprension	у павінца	des en operacio	nes con		
Condiciones.								
	Fracaso: Los usuario				iones con fracci	iones debido		
	a una falta de clarid  Curso Normal	ad o mieraciiv	Taaa msum		tornotivos			
	Curso Norman		Alternativas					
1. Los usuarios	comienzan con los e	jercicios	1. Los usuarios comienzan con el nivel					
	termedio del juego.			nedio del ju	•			
-	tan problemas que				emasiado difícil	es de		
	operaciones (sumas, 1		acuerdo al	l nivel inte	rmedio.			
•	iones, divisiones) con	1						
	neterogéneas.							
	resuelven los proble							
	ravés de los niveles a							
que comple	tan con éxito cada un	ю.						
Paguarimianta	os No funcionales Es	macialas: Can	opletitud fu	ncional				
Requeriment	os no funcionales Es	peciales. Con	npicitud tu	incionai.				
Observaciones	: Ninguna observacio	ón de moment	0					
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Creación: 17/10/2023					
Autor Ultima I	Modificación: Tomás	s	Fecha Ult	tima Mod	ificación: 11/11	/2023		
Campuzano Cr	uz							

Paquete Nº: 7	.3					Ite	ración: 28 ł	ırs.	
Nombre del Ca	aso de Uso: Ni	vel avanzac	do de jue	go		Nr	o. De Ordei	n: N/A.	
Actor Principa	al:	Act	or Secur	idario: N	o Aplica				
Prioridad:	☐ Esenci	al		Útil			Deseable		
Complejidad: Simple	☐ Muy Co	mplejo [	] Comp	olejo 🗆	l Medio		Simple	□Muy	
Tipo de Caso o	de Uso:	□ Con	creto		□ Abs	stracto	)		
Objetivo: El obj de las operacione manera interacti Precondicione	es con fracciono va y divertida.	es heterogé	neas, coi	mo suma,	resta, mult	iplica			
Post-	Éxito: Los usı	larios meio	ran sii co	mnrensić	in v hahilid	lades e	en oneracion	nes con	
Condiciones:		=		_	ni y naoma	iuucs (	en operación	ies con	
	Condiciones: fracciones homogéneas y heterogéneas.  Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.								
	Curso Norm	al			A	lterna	ativas		
1. Los usuarios	comienzan cor	los ejercio	cios	1. Los v	suarios cor	nienz	an con el ni	vel	
del nivel av	anzado del jueg	go.		avaı	ızado del ju	iego.			
2. Se les presen	-	-		2. Los n	iveles son	demas	siado difícilo	es para lo	
	operaciones (su		5,	aprendi	do.				
_	iones, divisione	*							
	nomogéneas y h	_							
3. Los usuarios	•	•							
	ravés de los niv		ıda						
que compie	tan con éxito ca	ada uno.							
Requerimiento	os No funciona	les Especia	ales: Con	npletitud	funcional.				
Observaciones	: Ninguna obse	ervación de	moment	0					
Autor: Tomás	Campuzano Cr	uz		Fecha (	Creación: 1	7/10/	2023		
Autor Ultima	Modificación:	Tomás		Fecha U	Iltima Mo	difica	<b>ción:</b> 11/11	/2023	
Campuzano Cr	uz								

<b>Paquete Nº :</b> 7.3.1							<b>Iteración:</b> 7 hrs.			
Nombre del Ca	aso de	Uso: Avanzad	o de sum	na				Nr	o. De Ordei	n: N/A.
Actor Principa	al:		Actor S	Secun	dario	: No	Aplica			
Prioridad:		Esencial			Útil				Deseable	
Complejidad: Simple		Muy Complej	o 🗆 (	Comp	olejo		Medio		Simple	□Muy
Tipo de Caso o	de Uso	o:	Concret	О			□ Abst	tracto	)	
de las operacion manera interacti	Objetivo: El objetivo es desarrollar un nivel avanzado de juego que enseñe y refuerce el aprendizaje le 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-	Éxito	o: Los usuarios	meioran	SII CO	mnrer	sión	v habilida	ides (	en operacio	ies con
Condiciones:		iones homogén	-		_	101011	j maemae	idos .	on operation	105 0011
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.									
	Cur	so Normal					Al	tern	ativas	
1. Los usuarios	comie	enzan con los e	jercicios		1. Lo	s usi	arios com	nienz	an con el ni	vel
del nivel av	anzad	o del juego.			avanzado del juego.					
2. Se les presen	-	-			2. Lo	s niv	eles son d	emas	siado difícil	es para lo
	_	ciones (sumas, 1			aprer	idido	).			
_		divisiones) con								
	_	éneas y heterog								
3. Los usuarios		•	•							
		de los niveles a								
que compie	tan co	n éxito cada un	0.							
Requerimiento	os No	funcionales Es	peciales	: Con	npletit	ud fu	ncional.			
Observaciones	: Ning	guna observació	ón de mo	ment	0					
Autor: Tomás	Camp	uzano Cruz			Fech	a Cr	eación: 1	7/10/	2023	
Autor Ultima	Modif	icación: Tomás	5		Fech	a Ult	tima Mod	ifica	<b>ción:</b> 11/11	/2023
Campuzano Cr	uz									

<b>Paquete Nº</b> : 7.3.2							<b>Iteración:</b> 7 hrs.				
Nombre del C	aso de	Uso: Avanzad	o de re	sta				Nro	o. De Orde	n: N/A.	
Actor Principa	al:		Actor	Secun	dario	: No	Aplica	1			
Prioridad:		Esencial			Útil				Deseable		
Complejidad: Simple		Muy Complej	o 🗆	Comp	olejo		Medio		Simple	□Muy	
Tipo de Caso o	Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ 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-		: Los usuarios	-		_	sión	y habilida	ades e	en operacion	nes con	
Condiciones:	frace	iones homogén	eas y n	eteroge	eneas.						
		so: Los usuario						cione	s con fracci	ones debido	
		falta de clarida	ad o int	eractiv	idad ir	nsufi					
	Curs	so Normal					Al	terna	ativas		
1. Los usuarios	comie	nzan con los e	jercicio	S	1. Lo	s usu	arios con	nienz	an con el ni	vel	
del nivel av	anzado	o del juego.			a	vanz	ado del ju	ego.			
2. Se les presen	itan pro	oblemas que			2. Lo	s niv	eles son d	lemas	siado difícil	es para lo	
	_	iones (sumas, 1			apren	idido	) <b>.</b>				
		divisiones) con									
	_	éneas y heterog									
3. Los usuarios		-	•								
		le los niveles a		a							
que comple	tan co	n éxito cada un	0.								
Requerimiento	ne Na f	uncionales Fe	naciala	s. Con	nnletiti	nd fu	ıncional				
						uu 1u	incionai.				
Observaciones	: Ning	una observació	ón de m	oment	0						
Autor: Tomás	Camp	uzano Cruz			Fech	a Cr	eación: 1	7/10/	2023		
Autor Ultima	Modifi	cación: Tomás	5		Fech	a Ult	tima Mod	lifica	<b>ción:</b> 11/11	/2023	
Campuzano Cr	uz										

Paquete Nº: 7	.3.3				Iteración: 7 h	rs.			
Nombre del Ca	aso de Uso: Avanz	zado de multiplio	cación		Nro. De Orde	n: N/A.			
Actor Principa	al:	Actor Secur	ndario: No	Aplica					
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable				
Complejidad: Simple	☐ Muy Comp	lejo □ Com <sub>l</sub>	olejo 🗆	Medio	□ Simple	□Muy			
Tipo de Caso o	de Uso:	Concreto		□ Abst	racto				
de las operacion manera interacti	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-	Éxito: Los usuari	os meioran su co	omprensión	v habilida	des en operacio	nes con			
Condiciones:	J I J I								
	Fracaso: Los usuarios no logran comprender las operaciones con fracciones debido a una falta de claridad o interactividad insuficiente.								
	Curso Normal			Al	ternativas				
1. Los usuarios	comienzan con los	s ejercicios	1. Los usi	uarios com	ienzan con el ni	vel			
del nivel av	anzado del juego.		avanz	ado del jue	ego.				
_	itan problemas que		2. Los niv	eles son d	emasiado difícil	es para lo			
	operaciones (suma		aprendido	).					
_	iones, divisiones) o								
	nomogéneas y hete	-							
	resuelven los prob	•							
	ravés de los niveles								
que compie	tan con éxito cada	uno.							
Requerimiento	os No funcionales	Especiales: Cor	npletitud fu	ıncional.					
Observaciones	: Ninguna observa	ción de moment	0.0						
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	reación: 17	7/10/2023				
Autor Ultima	<b>Modificación:</b> Ton	nás	Fecha Ul	tima Mod	ificación: 11/11	/2023			
Campuzano Cr	·uz								

Paquete Nº: 7	.3.4		<b>Iteración:</b> 7 hrs.						
Nombre del Ca	aso de Uso: Avanzad	o de división			Nro.	De Orden	: N/A.		
Actor Principa	ıl:	Actor Secun	dario: No	Aplica					
Prioridad:	☐ Esencial		Útil			Deseable			
Complejidad: Simple		Simple	□Muy						
Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ Abstracto									
de las operacion manera interacti	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-	Éxito: Los usuarios	meioran su co	mprensión	v habilida	des er	n operacione	es con		
Condiciones:	fracciones homogén	=	_	<i>y</i>		- · · ·			
	Fracaso: Los usuario a una falta de clarida	-	-	-	iones	con fraccio	nes debido		
	Curso Normal			Al	ternat	tivas			
del nivel av 2. Se les presen involucran multiplicaci fracciones h 3. Los usuarios avanzan a tr	comienzan con los ej ranzado del juego. Itan problemas que operaciones (sumas, r iones, divisiones) con nomogéneas y heterog resuelven los probler ravés de los niveles a tan con éxito cada un	restas, géneas. mas y medida	avanz	ado del jue veles son d	ego.	n con el nive			
Requerimiento	os No funcionales Es	peciales: Con	npletitud fu	ıncional.					
Observaciones	: Ninguna observació	on de moment	0						
Autor: Tomás	Campuzano Cruz		Fecha Cr	reación: 17	7/10/2	023			
Autor Ultima I Campuzano Cr	<b>Modificación:</b> Tomás uz	5	Fecha Ul	tima Mod	ificac	<b>ión:</b> 11/11/2	2023		

Paquete N.º: 8	.1		<b>Iteración:</b> 5 hrs.				
Nombre del C	aso de Uso: Formato	INI			Nro. De	e Orden:	N/A.
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Des	seable	
Complejidad: Simple	☐ Muy Complejo	o 🔲 Comp	olejo 🗆	Medio	□ Sim	nple	□Muy
Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ 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-	Éxito: Ver que el sis		iación se ej	ecute de m	nanera co	rrecta a l	a hora de
<b>Condiciones</b> :	estar en un nivel de l	la aplicación					
Fracaso: Que ocurra un error a la hora de estar capturando la puntuación							
		an choi a la l	nora de esta	ir cupturur	ao ia pai	illuucioii	
	Curso Normal		nora de esta		ternativa		
almacena dispositiva.  2. Cuando o puntuacio configura archivo I  3. Cuando o cargan lo restaurar usuario.	Curso Normal  utiliza archivos INI p ar datos de progreso e vo del usuario. un usuario avanza de r ón o realiza cambios e ación, estos datos se r INI correspondiente. el juego se inicia nuev os datos del archivo IN el progreso y la confi	ara n el nivel, obtiene en la egistran en el vamente, se NI para iguración del	1. El ju almaco dispos 2. Cuando cargan los el progreso	Altego utili enar dato itivo del u el juego s datos del o y la conf	za archios de p suario. se inicia i archivo	ivos IN progreso nuevame INI para	en el nte, no se restaurar
almacena dispositiva.  2. Cuando o puntuacio configura archivo I  3. Cuando o cargan lo restaurar usuario.	Curso Normal  utiliza archivos INI p ar datos de progreso e vo del usuario. un usuario avanza de r ón o realiza cambios e ación, estos datos se r INI correspondiente. el juego se inicia nuev os datos del archivo IN	ara n el nivel, obtiene en la egistran en el vamente, se NI para iguración del	1. El ju almaco dispos 2. Cuando cargan los el progreso	Altego utili enar dato itivo del u el juego s datos del o y la conf	za archios de p suario. se inicia i archivo	ivos IN progreso nuevame INI para	en el nte, no se restaurar
almacena dispositir  2. Cuando o puntuacio configura archivo I  3. Cuando o cargan lo restaurar usuario.  Requerimiento	Curso Normal  utiliza archivos INI p ar datos de progreso e vo del usuario. un usuario avanza de r ón o realiza cambios e ación, estos datos se r INI correspondiente. el juego se inicia nuev os datos del archivo IN el progreso y la confi	ara n el nivel, obtiene en la egistran en el vamente, se NI para iguración del peciales: Corr	1. El ju almace dispos 2. Cuando cargan los el progrese	Altego utili enar dato itivo del u el juego s datos del o y la conf	za archios de p suario. se inicia i archivo	ivos IN progreso nuevame INI para	en el nte, no se restaurar
almacena dispositiva.  2. Cuando a puntuacio configura archivo I  3. Cuando a cargan lo restaurar usuario.  Requerimiento  Observaciones	Curso Normal  utiliza archivos INI p ar datos de progreso e vo del usuario. un usuario avanza de r ón o realiza cambios e ación, estos datos se r INI correspondiente. el juego se inicia nuev os datos del archivo IN el progreso y la confi	ara n el nivel, obtiene en la egistran en el vamente, se NI para iguración del peciales: Corr	1. El ju almace dispos 2. Cuando cargan los el progrese	Altego utili enar dato itivo del u el juego s datos del o y la conf	ternativa za archi os de p suario. se inicia i archivo figuración	ivos IN progreso nuevame INI para n del usu	en el nte, no se restaurar
almacena dispositiva.  2. Cuando o puntuacio configura archivo I  3. Cuando o cargan lo restaurar usuario.  Requerimiento  Observaciones  Autor: Tomas	Curso Normal  utiliza archivos INI par datos de progreso e vo del usuario. un usuario avanza de responsación, estos datos se respondiente. el juego se inicia nuevos datos del archivo IN el progreso y la conficionales Estas: Ninguna observación Campuzano Cruz  Modificación: Tomas	ara n el nivel, obtiene en la egistran en el vamente, se NI para iguración del peciales: Corr on por el mom	1. El ju almace dispos 2. Cuando cargan los el progrese rección fune ento.	Altego utili enar dato itivo del u el juego s datos del o y la conf	za archi za archi es de p suario. se inicia r archivo figuración	ivos IN progreso nuevame INI para n del usu	en el nte, no se restaurar ario.

Paquete Nº: 8	<b>Iteración:</b> 10 hrs.							
Nombre del C	aso de Uso: Seccione	es, claves y val	lores		Nro. De Orde	n: N/A.		
Actor Principa	al: Usuario.	Actor Secun	dario: No	Aplica				
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		□ Deseable			
Complejidad:	☐ Muy Complej	o 🗆 Comp	olejo 🗆	Medio	☐ Simple	□Muy		
Simple								
Tipo de Caso	de Uso:	Concreto		□ Abst	racto			
<b>Objetivo</b> : 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.								
Precondicione		ia apricación d	<u>e manera c</u>	tara y orue	епаца.			
Post-	Éxito: El archivo IN	II se organiza	correctame	nte con se	cciones, claves y	y valores.		
<b>Condiciones</b> :	Fracaso: La falta de	organización	en el archi	vo INI				
		-						
	Curso Normal			Alt	ternativas			
1. El archivo I	NI se divide en seccio	nes que			s que delimitan			
delimitan á	reas específicas de				guración o datos	del		
configuraci			archivo IN	NI.				
	n se encierra entre con	rchetes						
`[sección]`.		_						
	da sección, se define	-						
-	representan propieda	ades o						
configuraci	ones. os No funcionales Es	meciales: Com	rección fun	cional				
_		_		Cionai.				
	s: Ninguna observaci	ón por el mom						
	Autor: Tomas Campuzano Cruz				0/10/2023			
Autor Última	<b>Modificación:</b> Toma	S	Fecha Úl	tima Modi	<b>ificación:</b> 11/11	/2023		
Campuzano Cr	uz							

Paquete Nº: 8	.3				Iteración: 10 hrs.				
Nombre del C	aso de Uso: Función	de guardado y	cargado d	el juego	Nro	. De Order	: N/A.		
Actor Principa	al:	Actor Secun	dario: No	Aplica					
Prioridad:	☐ Esencial		Útil			Deseable			
Complejidad: ☐ Muy Complejo ☐ Complejo ☐ Medio ☐ Simple ☐ Muy Simple									
Tipo de Caso	Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ Abstracto								
usuarios almac	ojetivo es implementa enar su progreso actua						nitir a los		
Precondicione	s: No Aplica								
Post- Condiciones:	Éxito: Los usuarios sin problemas. Fracaso: Problemas		1 0		1	•			
	progreso del usuario								
	Curso Normal			Al	terna	tivas			
guardar su progarchivo o ubica 2. La función d recuperar su pr para continuar 3. Los datos de	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,								
Requerimient	os No funcionales Es	<b>peciales:</b> Con	fidencialid	ad.					
Observaciones	: Sin observaciones d	le momento.							
Autor: Pedro A	Alejandro Barriga Ale	man	Fecha Cr	reación: 20	0/10/2	2023			
Autor Ultima Barriga Alema	<b>Modificación:</b> Pedro 1	Alejandro	Fecha Ul	tima Mod	ificac	<b>ción:</b> 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 Principa	al:	Actor Secun	dario: No Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil	☐ Deseable		
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	о 🗆 Сотр	olejo <mark>□ M</mark> edio	□ Simple □Muy		
Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ Abstracto						
Objetivo: Obt	ener acceso para publ	icar y gestiona	ar aplicaciones en Go	oogle Play Store		
Precondicione	s: No Aplica					
Post-	Éxito: Cuenta de desarrollador activa en Google Play Store.					
<b>Condiciones</b> :	Fracaso: No contar con acceso a Play Store y no poder publicar.					
Curso Normal			Alternativas			
<ol> <li>Acceder al portal de Google Play Console.</li> <li>Seleccionar la opción de registro como desarrollador.</li> <li>Proporcionar información personal.</li> <li>Realizar el pago.</li> </ol>			1. Error al registrar	te.		
Requerimientos No funcionales Especiales:						
Observaciones: Sin observaciones de momento.						
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman			Fecha Creación: 21/10/2023			
Autor Ultima Modificación: Pedro			Fecha Ultima Mod	lificación: 11/11/2023		
AlejandroBarriga Aleman						

<b>Paquete N.º:</b> 9.2				Iteración: 1 hora			
Nombre del Caso de Uso: Publicación de la aplicación en la Play				Nro. De Orden: N/A			
Store							
Actor Principa	al:	Actor Secur	dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil		☐ Deseable		
Complejidad:	☐ Muy Complej	o 🗆 Comp	olejo 🔲	Medio	□ Simple □ Muy		
Simple							
Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ Abstracto							
•	•	-	-		plicación en la Google Play		
	ndo que los usuarios		<u>e instalen</u>	en sus disp	ositivos móviles.		
Precondicione	s: Ser desarrollador e	n PlayStore					
Post-	Éxito: Cumplir con todas las condiciones para poder publicar la aplicación.						
<b>Condiciones</b> :	Fracaso: No cumplir con las condiciones para la publicación de aplicación.						
Curso Normal			Alternativas				
Cumplir con los requisitos requeridos y			1.A No cumplir con los requisitos requeridos y				
publicar la aplicación.			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			Fecha Ultima Modificación: 11/11/2023				
AlejandroBarriga Aleman							

<b>Paquete N.º:</b> 9.3				Iteración: 5 hora		
Nombre del Caso de Uso: Prueba piloto				Nro. De Orden: N/A		
A 4 D : :		A 4 C 1 .	N. A. 1.			
Actor Principa	al: 	Actor Secundari	o: No Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial	□ Úti	I [	☐ Deseable		
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	o □ Complejo	□ Medio □	] Simple □Muy		
Tipo de Caso	de Uso:	Concreto	☐ Abstrac	eto		
<b>Objetivo</b> : Eval	uar y validar la funci	onalidad de la aplic	ación.			
Precondicione	s: No Aplica					
Post-	Éxito: Los usuarios	piloto están satisfe	chos con la aplicac	ión o proyecto.		
Condiciones:	racaso: Los usuarios piloto expresan una insatisfacción generalizada con el producto.					
Curso Normal			Alternativas			
<ol> <li>Seleccionar un grupo limitado de usuarios que representan el público objetivo de la aplicación.</li> <li>Ejecución de la Prueba: Los usuarios piloto utilizan la aplicación de manera normal y documentan cualquier problema encontrado.</li> <li>Seguimiento y Recopilación de Datos</li> </ol>						
Requerimientos No funcionales Especiales:						
Observaciones: Sin observaciones de momento.						
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman			Fecha Creación: 21/10/2023			
<b>Autor Ultima Modificación:</b> Pedro AlejandroBarriga Aleman			ha Ultima Modifi	cación: 11/11/2023		

Paquete N.º: 9.4				Iteración: 5 hora		
Nombre del Caso de Uso: Prueba del instrumento de recolección				Nro. De Orden: N/A		
de datos						
Actor Principa	al:	Actor Secund	dario: No Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial		Útil	□ Deseable		
Complejidad:       □       Muy Complejo       □       Complejo       □       Medio       □       Simple       □       Muy         Simple       □       Image: Simple <t< td=""></t<>						
Tipo de Caso o	de Uso: □	Concreto	☐ Abst	racto		
	car el instrumento de poye los objetivos de		<del>-</del>	a recopilar información		
Precondicione	s: No Aplica					
Post-			ón de datos ha recopi	lado la información		
<b>Condiciones</b> :	necesaria de manera					
		_	-	ón requerida debido a		
	problemas en su dis	eño o impleme				
Curso Normal			Alternativas			
	el Instrumento		1. El instrumento usado no es el adecuado			
	ción de Preguntas o Ít	ems				
	ón del Instrumento					
4. Recolección de Datos						
Procesan	niento					
5. Análisis  Requerimientos No funcionales Especiales:						
Observaciones: Sin observaciones de momento.						
FL. C						
Autor: Pedro Alejandro Barriga Aleman		Fecha Creación: 21/10/2023				
Autor Ultima Modificación: Pedro			Fecha Ultima Modi	ificación: 11/11/2023		
AlejandroBarri	ga Aleman					

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 Secur			dario: No	Aplica			
Prioridad:	☐ Esencial	□ Útil			□ Deseable		
Complejidad: Simple	☐ Muy Complej	jo □ Comp	olejo 🗖	Medio	□ Simple	□Muy	
Tipo de Caso de Uso: ☐ Concreto ☐ Abstracto							
<b>Objetivo</b> : 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.						
Condiciones:	Fracaso: Los datos recopilados no respaldan la hipótesis original.						
Curso Normal		Alternativas					
<ol> <li>Interpretación de los Resultados.</li> <li>comprobación de la hipótesis.</li> </ol>		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 Ult	tima Mod	lificación: 11/11	/2023		