Proyecto para el Desarrollo del Videojuego “Sokoban”

Historias de Usuarios

Versión 1.0

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 20/11/2024 | 1.0 | Definición de las Historias de Usuarios | **Grupo 3**:  Jácome Emilio  Lema Dayana  López Paula  Maisincho Marcelo  Martínez Alexandra  Mendosa Miguel |

Tabla de Contenidos

[1 Historias de Usuarios y Criterios de Aceptación 4](#_Toc183462899)

[1.1 Historia de Usuario 1 4](#_Toc183462900)

[1.2 Historia de Usuario 2 4](#_Toc183462901)

[1.3 Historia de Usuario 3 4](#_Toc183462902)

[1.4 Historia de Usuario 4 5](#_Toc183462903)

# Historias de Usuarios y Criterios de Aceptación

## Historia de Usuario 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HU-SO-01 | | Título: | Movimiento del jugador |
|  | Como: | | Jugador |
| Quiero: | | Mover al jugador en el tablero usando los controles del teclado. |
| Para: | | Posicionar al jugador en las casillas correctas para mover las cajas |
| **Criterios de Aceptación** | | | |
| 1 | Dado: | | Que estoy en el juego y el jugador está en una casilla vacía |
| Cuando: | | Presiono el botón "flecha arriba" para mover al jugador hacia arriba |
| Entonces: | | El jugador se mueve una casilla hacia arriba |
| 2 | Dado: | | Que estoy en el juego y el jugador está en una casilla vacía |
| Cuando: | | Presiono el botón "flecha abajo" para mover al jugador hacia abajo |
| Entonces: | | El jugador se mueve una casilla hacia abajo |
| 3 | Dado: | | Que estoy en el juego y el jugador está en una casilla vacía |
| Cuando: | | Presiono el botón "flecha derecha " para mover al jugador hacia la derecha |
| Entonces: | | El jugador se mueve una casilla hacia la derecha |
| 4 | Dado: | | Que estoy en el juego y el jugador está en una casilla vacía |
| Cuando: | | Presiono el botón "flecha izquierda " para mover al jugador hacia la izquierda |
| Entonces: | | El jugador se mueve una casilla hacia la izquierda |

## Historia de Usuario 2

| HU-SO-02 | | Título: | Movimiento de la Caja |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Como: | | Jugador |
| Quiero: | | Mover las cajas sobre el tablero |
| Para: | | Colocarlas en las casillas de objetivo |
| **Criterios de Aceptación** | | | |
| 1 | Dado: | | Que estoy moviendo al jugador y enfrento una caja |
| Cuando: | | Muevo al jugador en una dirección donde hay una caja |
| Entonces: | | La caja se mueve a la casilla vacía adyacente |
| 2 | Dado: | | Que estoy moviendo al jugador y enfrento una caja sobre un objetivo |
| Cuando: | | Muevo al jugador en una dirección donde hay una caja sobre un objetivo |
| Entonces: | | La caja se mueve a la casilla vacía adyacente y el jugador ocupa el objetivo. |
| 3 | Dado: | | Que estoy moviendo una caja |
| Cuando: | | Intento moverla a una casilla bloqueada por una pared |
| Entonces: | | El movimiento no se realiza y el jugador no se mueve. |

## Historia de Usuario 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HU-SO-03 | | Título: | Completar el Nivel |
|  | Como: | | Jugador |
| Quiero: | | Completar el nivel moviendo todas las cajas a los objetivos |
| Para: | | Ganar el juego |
| **Criterios de Aceptación** | | | |
| 1 | Dado: | | Que todas las cajas han sido movidas a los objetivos |
| Cuando: | | No quedan cajas fuera de los objetivos |
| Entonces: | | El juego detecta la victoria y muestra un mensaje "¡Felicidades! Has ganado el juego" |
| 2 | Dado: | | Que estoy jugando y aún quedan cajas fuera de los objetivos |
| Cuando: | | Intento avanzar sin completar la tarea |
| Entonces: | | El juego no considera el nivel como completado y continúa activo |

## Historia de Usuario 4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HU-SO-04 | | Título: | Reinicio del Juego |
|  | Como: | | Jugador |
| Quiero: | | Reiniciar el juego después de ganar o no tener movimientos |
| Para: | | Volver a empezar el nivel desde el inicio |
| **Criterios de Aceptación** | | | |
| 1 | Dado: | | Que el juego ha terminado y se muestra el mensaje de victoria |
| Cuando: | | Presiono el botón "Reiniciar" |
| Entonces: | | El juego se reinicia y vuelve al estado inicial del tablero |
| 2 | Dado: | | Que el juego ha terminado y se muestra el mensaje de derrota |
| Cuando: | | Presiono el botón "Reiniciar" |
| Entonces: | | El juego se reinicia y vuelve al estado inicial del tablero |