

Historia 1: Inicialización del juego

- **Resumen:** Generación automática de la pirámide de cartas al iniciar una nueva partida.
 - **Descripción:** Como jugador, quiero que se genere automáticamente una pirámide de cartas al iniciar la partida, para poder empezar a jugar de inmediato con una disposición válida de cartas.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - Al iniciar el juego, el sistema debe generar una pirámide con exactamente 28 cartas dispuestas en 7 filas (1 carta en la primera fila, 2 en la segunda, ..., 7 en la última).
 - Las cartas restantes del mazo (24 cartas) deben colocarse automáticamente en el mazo auxiliar.
 - Solo las cartas de la base de la pirámide deben estar visibles y disponibles para selección; las demás estarán bloqueadas hasta que las cartas superiores sean eliminadas.
 - **Prioridad:** Alta
 - **Etiqueta:** logica, inicio, pirámide
-

Historia 2: Visualización de cartas disponibles

- **Resumen:** Mostrar cartas seleccionables
- **Descripción:** Como jugador, quiero ver cuáles cartas están disponibles para seleccionar y realizar movimientos válidos.
- **Criterios de Aceptación:**
 - Solo las cartas que no estén cubiertas por otras cartas deben poder ser seleccionadas.
 - Las cartas cubiertas total o parcialmente deben estar bloqueadas para la selección.
 - El sistema debe actualizar dinámicamente la disponibilidad de las cartas a medida que se eliminan otras.
- **Prioridad:** Alta
- **Etiqueta:** ui, interacción, validacion, jugabilidad

Historia 3: Eliminación de cartas que sumen 13

- **Resumen:** Permitir al jugador eliminar pares de cartas visibles cuya suma sea exactamente 13, o eliminar un Rey de forma individual.
- **Descripción:** Como jugador, quiero poder seleccionar y eliminar dos cartas visibles cuya suma sea 13, para avanzar en el juego eliminando cartas de la pirámide o del mazo auxiliar.
- **Criterios de Aceptación:**
 - Si dos cartas visibles suman 13, deben eliminarse de la pirámide y/o mazo auxiliar.
 - Si el jugador selecciona un Rey (13), puede eliminarse sola.
 - El sistema debe bloquear combinaciones inválidas.
- **Prioridad:** Alta
- **Etiqueta:** lógica, eliminación, jugabilidad

Historia 4: Uso del mazo auxiliar

- **Resumen:** Permitir el uso del mazo auxiliar
 - **Descripción:** Como jugador, quiero usar cartas del mazo auxiliar para combinarlas con cartas visibles de la pirámide.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - El mazo auxiliar debe mostrar una carta a la vez.
 - Se permite emparejar la carta visible del mazo con una carta visible de la pirámide.
 - El sistema debe permitir eliminar un Rey (13) si se encuentra en el mazo auxiliar.
 - El sistema debe permitir avanzar en el mazo para ver la siguiente carta.
 - **Prioridad:** Media
 - **Etiqueta:** lógica, mazo, auxiliar
-

Historia 5: Fin del juego

- **Resumen:** Mostrar estado de victoria o derrota.
 - **Descripción:** Como jugador, quiero saber si gané o perdí una vez que se eliminan todas las cartas o no quedan movimientos posibles, para tener claridad sobre el resultado de la partida y saber si debo reiniciar o no.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - El juego indica "Ganaste" si todas las cartas son eliminadas.
 - El juego indica "Perdiste" si no quedan movimientos posibles validos.
 - **Prioridad:** Alta
 - **Etiqueta:** fin, resultado, estado
-

Historia 6: Sistema de puntuación

- **Resumen:** Implementar sistema de puntuación
 - **Descripción:** Como jugador, quiero recibir una puntuación basada en mis acciones durante la partida, para motivarme a jugar mejor y superar mis propios récords.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - El sistema debe otorgar una cantidad fija de puntos por cada par eliminado.
 - El sistema debe otorgar puntos adicionales como bonos por eliminaciones consecutivas sin usar el mazo auxiliar.
 - El puntaje acumulado debe mostrarse en tiempo real en la interfaz del juego.
 - **Prioridad:** Media
 - **Etiqueta:** puntaje, juego, motivación, jugabilidad
-

Historia 7: Reiniciar el juego

- **Resumen:** Agregar opción para reiniciar la partida

- **Descripción:** Como jugador, quiero reiniciar el juego con un botón para volver a empezar sin cerrar la aplicación.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - El botón reinicia toda la lógica del juego y baraja el mazo.
 - Todos los estados del juego deben reiniciarse.
 - **Prioridad:** Baja
 - **Etiqueta:** `reinicio`, `ui`, `flujo`
-

Historia 8: Interfaz gráfica amigable

- **Resumen:** Crear interfaz visual del juego
- **Descripción:** Como jugador, quiero tener una representación visual de las cartas para una mejor experiencia de usuario.
- **Criterios de Aceptación:**
 - Las cartas deben mostrarse como imágenes o botones, diferenciando su valor y palo.
 - Las cartas seleccionables deben estar claramente destacadas.
 - El usuario debe poder hacer clic para seleccionarlas.
- **Prioridad:** Media
- **Etiqueta:** `ui`, `visual`, `interfaz`

Historia 9: Mostrar el estado del juego

- **Resumen:** Mostrar en pantalla si el juego está en curso, ganado o perdido.
- **Descripción:** Como jugador, quiero ver el estado actual del juego para saber si el juego está en curso, si gane o si perdí.
- **Criterios de Aceptación:**
 - El estado se muestra de forma clara y actualizada.
 - El estado "Ganado" se muestra si se eliminan todas las cartas.
 - El estado "Perdido" se muestra si no hay más movimientos posibles.

- Mientras se pueda seguir jugando, debe mostrarse el estado "En curso".
 - **Prioridad:** Media
 - **Etiqueta:** estado, ui, notificación
-

Historia 10: Eliminar un Rey individual

- **Resumen:** Eliminar un Rey de la pirámide sin necesidad de emparejarlo.
 - **Descripción:** Como jugador, quiero poder eliminar un Rey individualmente para seguir las reglas del juego donde un Rey (valor 13) se elimina individualmente.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - El Rey puede seleccionarse solo si está completamente visible.
 - Al seleccionarlo, se elimina sin necesidad de otra carta.
 - **Prioridad:** Media
 - **Etiqueta:** lógica, rey, eliminación
-

Historia 11: Mostrar mensajes al eliminar cartas

- **Resumen:** Notificar al usuario cuando se elimina un par de cartas.
 - **Descripción:** Como jugador, quiero recibir una notificación que confirme la eliminación de cartas para saber que mi acción fue válida.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - La notificación aparece cuando se eliminan 2 cartas que suman 13 o un Rey.
 - La notificación es clara y no bloquea la jugabilidad.
 - **Prioridad:** Baja
 - **Etiqueta:** feedback, notificación, ui
-

Historia 12: Avanzar en el mazo auxiliar

- **Resumen:** Ver siguiente carta del mazo auxiliar.
 - **Descripción:** Como jugador, quiero pasar a la siguiente carta del mazo auxiliar para tener más opciones de combinación.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - Solo una carta del mazo es visible a la vez.
 - Se puede avanzar con un clic o acción definida.
 - Al avanzar la carta anterior deja de estar visible.
 - **Prioridad:** Media
 - **Etiqueta:** mazo, auxiliar, interacción
-

Historia 13: Carta comodín

- **Resumen:** Usar carta comodín para eliminar cualquier carta visible.
 - **Descripción:** Como jugador, quiero usar una carta comodín que pueda combinar con cualquier otra carta visible para sumar 13 y eliminarlas.
 - **Criterios de Aceptación:**
 - El comodín puede ser usado una vez por partida.
 - Puede emparejarse con cualquier carta visible sin importar su valor.
 - **Prioridad:** Media
 - **Etiqueta:** especial, comodín, extension
-

Historia 14: Carta switch

- **Resumen:** Intercambiar dos cartas visibles usando una carta especial.
- **Descripción:** Como jugador, quiero usar una carta switch para intercambiar una carta de la base con otra visible de la pirámide y desbloquear posibles combinaciones.

- **Criterios de Aceptación:**
 - El switch puede utilizarse solo si ambas cartas son visibles.
 - El movimiento solo puede hacerse una vez por partida.
- **Prioridad:** Media
- **Etiqueta:** especial, switch, estrategia