#### **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