|  |  |
| --- | --- |
| **HISTORIA DE USUARIO** | |
| **Codigo:** TUV000688 | **Usuario:** Jugador |
| **Nombre de historia de usuario:** *“Japonoier”* Versión de prueba | |
| **Prioridad:** Alta | **Riesgo de desarrollo:** Alto |
| **Estimación:** 6 días | **Iteración asignada:** 8 |
| **Responsable:** Muñoz Romina Alejandra | |
| **Descripción:**  Debo finalizar una versión de prueba sobre el juego basándome en el GDD.  Me solicitaron usar Processing para esta versión.  Para esto primero debo realizar el diagrama de clases para tener una base antes de pasar al processing. Haré uso de un JoyPad para el control del personaje, una interface que será los menús (de inicio, de pausa, cuando ganas y cuando pierdes). También utilizaré GameObject para los Yokais y el personaje. | |
| **Criterios de aceptación:**   1. El jugador se puede mover en las 4 posiciones (arriba, abajo, izquierda y derecha). 2. El juego debe contar con al menos 1 niveles. 3. El personaje no debe salirse del mapa. 4. Los enemigos estarán distribuidos en el mapa y se moverán de manera independiente. 5. El personaje y los enemigos deben contar con su propia usando sprites. 6. Se debe aplicar al menos una interface. 7. Debe contar con una pantalla de inicio, cuando ganes y cuando pierdas. | |
| **Estructura de Aplicación final:** | |