

## Historias de Usuario

### Web:

1. **Yo como** usuario que accede al sitio web, **quiero** poder registrarme e iniciar sesión utilizando un nombre de usuario y contraseña.
  - Criterios de Validación:
    - Pedir Usuario y Contraseña.
    - Checar si no se usaron ya.
    - No se podrá acceder sin confirmar la cuenta.
2. **Yo como** usuario registrado en el sitio web, **quiero** poder visualizar mis estadísticas personales del juego, como el tiempo jugado, número de muertes y mi récord personal, para poder hacer un seguimiento de mi progreso y mejorar mis habilidades.
  - a. Criterios de Validación:
    - Mostrar tiempo total jugado.
    - Visualización del número de muertes acumuladas.
    - Visualización del número de partidas completadas.
    - Visualización del número de partidas jugadas.
    - Visualización del récord personal (mejor tiempo y mejor puntaje).
    - Visualización del número de enemigos derrotados
3. **Yo como** usuario del sitio web, **quiero** poder ver una tabla de clasificación donde se muestren los mejores jugadores con base en su puntuación y tiempo, para motivarme a mejorar mis resultados.
  - a. Criterios de Validación:
    - La tabla debe mostrar: nombre de usuario, puntuación más alta, mejor tiempo.
    - Actualización automática al completar una partida.
    - Acceso rápido desde la página principal del sitio web.
4. **Yo como** usuario **quiero** poder visualizar el juego al entrar a la página
  - a. Validación:
    - i. Conectar el videojuego a la página
    - ii. Hacer una pantalla para el juego que se pueda acceder desde la pantalla principal
5. **Yo como** usuario **quiero** ver descripción del juego en la página
  - a. Validación:
    - i. Tener la descripción del juego en la página
    - ii. Hacer una pantalla para la descripción del juego que se pueda acceder desde la pantalla principal
6. **Yo como** usuario **quiero** ver los controles del videojuego en la página
  - a. Validación:
    - i. Hacer tabla de los controles del juego

- ii. Hacer una pantalla para la tabla de los controles que se pueda acceder desde la pantalla principal
- 7. **Yo como** usuario **quiero** usar un archivo CSS para lograr que la página se vea bien
  - a. Validación:
    - i. Generar los archivos CSS
    - ii. Desarrollar el archivo CSS de cada pantalla
    - iii. Terminar el archivo CSS de cada pantalla
- 8. **Yo como** creador de la página **quiero** usar HTML para generar la página
  - a. Validación:
    - i. Generar los archivos HTML
    - ii. Desarrollar el archivo HTML de cada pantalla
    - iii. Terminar el archivo HTML de cada pantalla
- 9. **Yo como** usuario **quiero** ver información relevante que se obtuvo del juego
  - a. Validación:
    - i. Hacer formulario con cosas interesantes que se pueden notar en la experiencia del juego
    - ii. Hacer una pantalla para el formulario que se pueda acceder desde la pantalla principal
- 10. **Yo como** creador de la página **quiero** tener una API para poder manejar la información de una manera efectiva
  - a. Validación:
    - i. Crear API
    - ii. Probar la comunicación entre la página web y la base de datos
- 11. **Yo como** usuario **quiero** ver una página principal donde pueda ver las cosas que puedo hacer en la página
  - a. Validación:
    - i. Hacer una pantalla principal que tenga acceso a todas las demás pantallas de la página web
- 12. **Yo como** creador de la página **quiero** la página web se pueda ver a través de Github Pages
  - a. Validación:
    - i. Subir página al repositorio del equipo
    - ii. Poner link en buscador como google para ver la página

### **Videojuego:**

- 1. Jugabilidad de personaje principal
  - a. **Yo como** jugador, **quiero** que el personaje principal tenga un movimiento fluido y pulido **para poder** tener una buena experiencia en el videojuego
    - i. Validación:
      - 1. Hacer movimiento horizontal
      - 2. Hacer doble salto
      - 3. Hacer salto cargado

4. Hacer dash en el aire
5. Hacer que al saltar encima de ciertos enemigos los mate

## 2. Niveles

- a. **Yo como** jugador, **quiero** que cada nivel tenga plataformas diferentes con enemigos en ellas **para poder** tener una buena experiencia de juego

- i. Validación:

1. Hacer background y ambiente del nivel
2. Hacer plataformas
3. Posicionar enemigos
4. Hacer que las posiciones de las plataformas cambian de manera controlada

## 3. Comportamiento de enemigos

- a. **Yo como** jugador, **quiero** que cada tipo de enemigo tenga un comportamiento diferente que haga el juego más desafiante.

- i. Validación:

1. Enemigos que vuelan de manera horizontal
2. Enemigos que solo caminen en su plataforma
3. Enemigos que saltan cuando el jugador salte

## 4. Comportamiento de los objetos

- a. **Yo como** jugador, **quiero** tener acceso a cada objeto me ofrece el videojuego

- i. Validación:

1. El primer powerup será aleatorio entre los tres que hay, pero su posición siempre será al final de la segunda pantalla
2. Después de eso haremos áreas donde haya una probabilidad de que aparezca uno

## 5. Ajustes

- a. **Yo como** jugador, **quiero** ver y manipular ciertos aspectos del videojuego

- i. Validación:

1. Control del volumen del juego.

## 6. Controles

- a. **Yo como** jugador, **quiero** tener una manera efectiva y sencilla de manejar al personaje principal

- i. Validación

1. Tendrá una asignación predeterminada de botones para moverse que son asdw.
2. El botón de saltar con la barra espaciadora.
3. El doble salto será aplastar la barra espaciadora otra vez
4. El dash tendrá la tecla de q

5. El salto cargado será dejar la barra espaciadora aplastada hasta que quieras hacer el salto soltando la tecla
7. Diseño de Personaje principal y Princesa
  - a. **Yo como** jugador, **quiero** que los diseños sean vistosos y pueda identificar cada personaje
    - i. Validación
      1. El personaje principal será un caballero con zapatos.
      2. El diseño de la princesa motiva a que la salves.
    - ii. Descripción técnica

Usaremos distintas páginas de sprites para la creación y tomar diseños existentes para el juego, serán diseños en 2D pixel-y para que la carga gráfica sea mínima.
8. Diseño de Enemigos
  - a. **Yo como** usuario, **quiero** que cada diseño de enemigo me ayude a identificar el tipo de ambiente
    - i. Validación:
      1. Hacer que los enemigos tengan una apariencia que tenga sentido con el bioma en el que está pensado el nivel
9. Crear diferentes plataformas
  - a. **Yo como** usuario, **quiero** que cada plataforma sea diferente e intercalada con otras, haciendo que cada partida sea única.
    - i. Validación:
      1. Cada nivel tendrá plataformas diferentes.
      2. Cada nivel hará que la dificultad aumente.
      3. Al terminar una partida, el algoritmo elegirá aleatoriamente el conjunto de niveles y plataformas que conformarán la partida.
10. Sprites para cada acción de los personajes
  - a. **Yo como** jugador **quiero** tener animaciones pulidas para tener una buena experiencia en el videojuego
    - i. Validación:
      1. Obtener sprites de personaje principal
      2. Obtener sprites de princesa
      3. Obtener sprites de enemigos
11. **Yo como** jugador **quiero** que el videojuego tenga sonidos para crear una mejor experiencia de juego
  - a. Validación:
    - i. Poner sonido a los enemigos (cuando existen y cuando mueren)
    - ii. Poner sonido a las acciones del personaje principal (saltos, muertes, cuando es golpeado por enemigos)
    - iii. Poner sonido a la princesa cuando la rescates

12. **Yo como** jugador **quiero** tener música en el videojuego para tener ambientación
  - a. Validación:
    - i. Agregar música a página de inicio (donde se verá el título y así)
    - ii. Agregar música para cada nivel
    - iii. Agregar música para cuando salvas a la princesa
13. **Yo como** creador del juego **quiero** que el jugador tenga que reiniciar de partida cuando caiga de una altura muy alta
  - a. Validación:
    - i. Hacer que cuando el jugador falle un salto y caiga, la velocidad que obtenga mientras caiga determine si muere o no.
14. **Yo como** creador del juego **quiero** la interacción del personaje principal con los enemigos se vea bien
  - a. Validación:
    - i. Hacer que cuando el jugador toque a un enemigo y no lo aplaste, el enemigo lo empuje para tal vez tirarlo y matarlo.
15. **Yo como** jugador **quiero** saber que saltos tengo disponibles
  - a. Validación:
    - i. Hacer barra que tenga 3 cuadros
    - ii. 1 salto doble
    - iii. 2 salto cargado
    - iv. 3 dash
    - v. Agregar timer que muestre el cooldown a la hora de usar un salto
16. **Yo como** creador del juego **quiero** que los diferentes tipo de salto sean identificables
  - a. Validación:
    - i. Hacer sprite de habilidad salto doble
    - ii. Hacer sprite de habilidad salto cargado
    - iii. Hacer sprite de habilidad dash
17. **Yo como** creador del juego **quiero mandar** cierta información a base de datos
  - a. Validación:
    - i. Mandar las muertes que el jugador tenga
    - ii. Mandar tiempo en el que se completó una partida
    - iii. Mandar las partidas que sean completadas
    - iv. Mandar las partidas que sean jugadas
    - v. Mandar el puntaje que tiene el jugador al final de cada partida

#### **Base de Datos:**

1. **Yo como** jugador, **quiero** conocer la información de mi experiencia en el juego.
  - a. Validación:
    - i. Calcular el tiempo jugado y guardarlo en la base de datos

- ii. Calcular el número de muertes y guardarlo en la base de datos
  - iii. Calcular el mejor tiempo de intento completado y guardarlo en la base de datos
  - iv. Calcular el partidas jugadas y guardarlo en la base de datos
  - v. Calcular el partidas completadas y guardarlo en la base de datos
  - vi. Calcular el puntaje más alto y guardarlo en la base de datos
- 2. **Yo como** jugador, **quiero** conocer la información de las acciones hechas durante toda la partida
  - a. Validación:
    - i. Calcular la cantidad de enemigos derrotados y guardarlo en la base de datos
    - ii. Obtener los diferentes saltos que se han desbloqueado y guardarlo en la base de datos
- 3. **Yo como** desarrollador, **quiero** que la base de datos esté integrada con una API que haga la sincronización de datos en tiempo real entre el juego y el servidor
  - a. Validación:
    - i. Implementar API para poder comunicar la base de datos con el juego
    - ii. Sincronizar en tiempo real las estadísticas del jugador
- 4. **Yo como** manejador de bases de datos **quiero** tener una idea clara de cómo será la base de datos
  - a. Validación:
    - i. Hacer modelo entidad-relación
- 5. **Yo como** usuario **quiero** tener una base de datos normalizada
  - a. Validación:
    - i. Aplicar la primera regla de normalización a la base de datos
    - ii. Aplicar la segunda regla de normalización a la base de datos
    - iii. Aplicar la tercera regla de normalización a la base de datos
- 6. **Yo como** manejador de bases de datos **quiero** tener la información representada de la manera correcta
  - a. Validación:
    - i. Hacer tablas que puedan guardar la información de manera dinámica
- 7. **Yo como** usuario **quiero** guardar la información de las estadísticas de una forma que se pueda recuperar rápidamente
  - a. Validación:
    - i. Asegurarse de que las relaciones entre tablas sean las más óptimas (hacer tablas intermedias si es necesario)
    - ii. Optimizar cada tabla para recuperar la información importante lo más rápido posible (uso de llaves y otras cosas)

8. **Yo como** manejador de bases de datos **quiero** que la base de datos tenga las operaciones de borrado, creado, editado y agregado
  - a. Validación:
    - i. Usar mySQL para poder representar el modelo entidad-relación y usar estas operaciones
9. **Yo como** administrador **quiero** tener la información de login y contraseña
  - a. Validación:
    - i. Guardar el nombre de usuario y contraseña en la base de datos para poder usarlo como identificador
10. **Yo como** administrador **quiero** que la base de datos tenga las propiedades ACID (Atomicidad, Consistencia, Aislamiento, Durabilidad).
  - a. Validación:
    - i. Hacer los cambios necesarios para que estas propiedades se cumplan de la manera más eficiente posible
11. **Yo como** administrador **quiero** tener vistas en la base de datos
  - a. Validación:
    - i. Hacer vistas de la información relevante