|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Historia de Usuario: Dibujar y posicionar al jugador como un círculo | |
| Identificador: UH01 | Usuario: Jugador |
| Prioridad en negocio: - | Riesgo en desarrollo: - |
| Puntos estimados: - | Iteración asignada: - |
| Programador Responsable: Sebastián Luciano Martínez | |
| Descripción  Como jugador quiero que se dibuje y posicione un círculo para visualizarlo en pantalla | |
| Observaciones  Creamos una clase Pelota y le asignamos los valores de posición, radio y color predeterminado  Diagrama de clases | |
| Criterios de aceptación   * Debe visualizarse un círculo en el centro de la pantalla | |