|  |  |
| --- | --- |
| id:00001 | Como usuario deseo tener acceso a una sección que me permita utilizar las herramientas básicas de la aplicación para poder trabajar de manera correcta. |
| Criterios de Aceptación | \_ Se debe tener acceso a estas herramientas básicas en cualquier momento.  \_ Se debe poder cambiar entre estas herramientas con un simple click del mouse.  \_ Se debe tener un comando de atajo para cada herramienta mediante una o más teclas.  \_ Las herramientas deben estar agrupadas en secciones que permitan distinguir sus funciones.  \_ La sección de herramientas debe estar situada justo arriba del área de trabajo. |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00002 | Como usuario deseo tener un controlador de escenas, el cual me permita administrar las escenas y nodos instanciados. |
| Criterios de Aceptación | \_ Cada vez que se cree una escena, esta se debe guardar en el controlador de escenas.  \_ Se debe poder añadir nodos a las escenas con una jerarquía de árbol.  \_ Poder cambiar de una escena/nodo a otro con un click.  \_ Las escenas siempre tienen un solo nodo raíz.  \_ Una escena debe ser seleccionada por defecto como la inicial. |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00003 | Como usuario deseo tener un gestor de proyectos, el cual me permita administrar los proyectos |
| Criterios de Aceptación | \_ Cada vez que se cree un nuevo proyecto, este se debe guardar en el gestor de proyectos.  \_ El gestor de proyectos debe mostrarte una lista de proyectos, los cuales están guardados en la memoria.  \_ El gestor debe permitir importar proyectos desde otros orígenes.  \_ Se debe poder editar el idioma del gestor de proyectos.  \_ Se debe poder elegir un proyecto base de una lista de templates si se desea. |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00004 | Como usuario deseo tener un entorno 2D y 3D que me permita trabajar con esta tecnología. |
| Criterios de Aceptación | \_ Se debe poder trabajar en un entorno 2D.  \_ Se debe poder trabajar en un entorno 3D.  \_ Se debe poder cambiar entre 2D y 3D en cualquier momento mediante un botón situado en la parte superior.  \_ Al cambiar entre entornos se deben cambiar las herramientas básicas.  \_ La transición entre entornos debe ser instantánea y sin configuración. |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00005 | Como usuario deseo tener editor de mapas para poder diseñar niveles en todos mis proyectos. |
| Criterios de Aceptación | \_ Se debe tener acceso a las herramientas básicas.  \_ Se debe poder importar cualquier tileset dentro del editor.  \_ Se debe poder crear una máscara de colisión para cada elemento del mapa.  \_ Se debe separar cada pedazo del tileset como elemento para poder construir un mapa.  \_ Se debe tener un entorno de trabajo cuadriculado y personalizable  \_ Se debe tener un menú de opciones. |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00006 | Como usuario deseo poder probar mis proyectos para poder revisar si se realizan los procedimientos correctamente. |
| Criterios de Aceptación | \_ Se debe poder explorar y modificar el proyecto mientras éste en funcionamiento aun si es un dispositivo móvil.  \_ Se debe mantener los cambios por default después de cerrar el proyecto.  \_ Se deben plotear grafos y líneas de tiempo mientras se compila el programa.  \_ Se debe guardar los datos de prueba en memoria.  \_ Debe existir un reporte de errores con detalle. |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00007 | Como usuario deseo tener soporte para scripts en distintos lenguajes para poder trabajar de manera cómoda mis proyectos. |
| Criterios de Aceptación | \_El programa debe soportar el lenguaje personal de este como también c++ y c#  \_El programa debe tener conexión con editores de scripts sin demoras  \_Se debe tener un administrador de scripts para utilizarlos de manera facil y rapida  \_Se debe poder asignar un script a un nodo  \_Se debe poder obtener datos de un script mediante señales |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00008 | Como usuario deseo tener un panel de edición de animación para poder realizar correctamente las animaciones de mi proyecto |
| Criterios de Aceptación | \_ Se debe poder previsualizar la animación mediante teclas básicas como play, pause, adelantar, etc.  \_ El editor debe tener una barra de propiedades.  \_ Se debe tener una línea de tiempo donde estarán los fotogramas creados por el usuario.  \_ Se debe poder asignar algunos fotogramas como fotogramas clave  \_ Se debe tener una opción para reproducir la animación apenas inicia la escena. |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00009 | Como usuario deseo tener un administrador de archivos para tener siempre los recursos necesarios para trabajar mi proyecto. |
| Criterios de Aceptación | \_ Se debe dividir en un panel de archivos y un panel de assets.  \_ El panel de assets debe mostrar iconos grandes.  \_ El panel de assets debe contar con un buscador.  \_ El panel de archivos debe tener una zona donde poder introducir la ruta para buscar.  \_El panel de archivos debe tener una opción para marcar favoritos. |

|  |  |
| --- | --- |
| id:00010 | Como usuario deseo poder configurar toda la interfaz visual de godot para mejorar la comodidad al trabajar. |
| Criterios de Aceptación | \_ Se debe poder mover y cambiar el tamaño de los paneles arrastrando los bordes.  \_ Se debe poder cambiar de sitio los paneles haciendo click en un lado del panel marcado por tres puntos.  \_ Se debe poder cerrar algunos paneles innecesarios.  \_ Se debe poder recuperar paneles cerrados anteriormente.  \_ Se debe poder alterar el estilo visual de la interfaz mediante configuración. |