# **Historias de Usuario**

## **1. Navegación en Realidad Aumentada**

### **Historia 1.1:**

**Como** usuario, **quiero** que el juego utilice la cámara de mi dispositivo para reconocer el tablero octagonal **para** visualizar escenas en realidad aumentada.

### **Historia 1.2:**

**Como** usuario, **quiero** poder mover mi dispositivo alrededor del tablero **para** explorar los personajes y escenas en 360°.

## **2. Personajes**

### **Historia 2.1:**

**Como** jugador, **quiero** ver a los personajes Loly, Solsi, Dori y Remi sentados alrededor del tablero al inicio del juego **para** conocerlos antes de empezar la historia.

### **Historia 2.2:**

**Como** usuario, **quiero** que cada personaje presente su juguete en una animación al ser escaneado **para** entender mejor la historia.

## **3. Partes del Cuento**

### **Parte 1: Presentación de Juguetes**

### **Historia 3.1:**

**Como** jugador, **quiero** que cada personaje presente su juguete favorito **para** involucrarme en la narrativa del cuento.

### **Parte 2: Ventana y Viento**

### **Historia 3.2:**

**Como** usuario, **quiero** ver una ventana que se abre y hace que los juguetes salgan volando con el viento **para** crear un momento de sorpresa en la historia.

### **Parte 3: Aparición de Gommi**

### **Historia 3.3:**

**Como** jugador, **quiero** que Gommi aparezca en la escena para proponer un desafío **para** motivarme a continuar buscando las piezas del juguete perdido.

## **4. Desafíos y Minijuegos**

### **Parte 4: Desafío de Preguntas**

### **Historia 4.1:**

**Como** usuario, **quiero** responder a preguntas seleccionando la imagen correcta entre varias opciones **para** ganar piezas del juguete.

### **Parte 5: Pintura de la Guitarra**

### **Historia 4.2:**

**Como** jugador, **quiero** arrastrar el pincel a diferentes botes de pintura en realidad aumentada **para** colorear una guitarra .

### **Parte 6: Expresión de Emociones con Gommi**

### **Historia 4.3:**

**Como** usuario, **quiero** seleccionar emociones desde la interfaz gráfica **para** que Gommi realice animaciones que reflejen esas emociones.

### **Parte 7: Rompecabezas**

### **Historia 4.4:**

**Como** jugador, **quiero** resolver un rompecabezas en la interfaz gráfica **para** avanzar en la historia y desbloquear nuevas secciones del cuento.

## **5. Celebración Final**

### **Historia 5.1:**

**Como** usuario, **quiero** ver una animación de los personajes celebrando al final de la historia **para** sentir una sensación de logro y diversión al completar el juego.

## **6. Interfaz de Usuario**

### **Historia 6.1:**

**Como** usuario, **quiero** una interfaz intuitiva y colorida con botones grandes **para** facilitar la navegación, especialmente dirigida a niños.

### **Historia 6.2:**

**Como** usuario, **quiero** listas desplegables para seleccionar opciones durante el juego **para** simplificar la toma de decisiones.

### **Historia 6.3:**

**Como** jugador, **quiero** que las preguntas en los desafíos tengan ilustraciones acompañantes **para** facilitar la comprensión y hacer el juego más atractivo.

## **7. Accesibilidad y Audio**

### **Historia 7.1:**

**Como** usuario, **quiero** opciones para ajustar el volumen y activar/desactivar la narración y los efectos de sonido **para** personalizar la experiencia de juego.

### **Historia 7.2:**

**Como** usuario, **quiero** tener subtítulos en el juego **para** facilitar la comprensión de la narrativa, especialmente en entornos ruidosos.

## **8. Compatibilidad y Rendimiento**

### **Historia 8.1:**

**Como** usuario de dispositivos Android e iOS, **quiero** que el juego sea compatible con mi smartphone **para** poder jugar sin importar el sistema operativo.

### **Historia 8.2:**

**Como** jugador, **quiero** que las escenas carguen en menos de 3 segundos **para** evitar interrupciones en la experiencia de juego.