



HISTORIAL DE VERSIONES

CONTROL DE VERSIONES					
Autor(es)	Fecha de modificación	Versión	Descripción del cambio	Revisó	Estado
ALP JASH REGM	17/12/2024	0.1	Creación del documento	UAVC	Aprobado
ALP JASH REGM	06/01/2025	1.0	Firma del documento por parte del cliente	UAVC	Aprobado

ACTA DE ACEPTACIÓN

En la presente acta se hace constar la entrega del sistema “Diseño Y Programación De Herramienta Lúdica De La Historia De Zacatecas” por parte del Trabajo Terminal de los estudiantes: Aldo Leija Pardo, Job Adolfo Salinas Hernández y Ramon Emmanuel García Murillo, en la cual se mencionan los requisitos principales y elementos que conforman el sistema. La entrega del sistema se realiza el día 6 de enero de 2025 por parte del líder de proyecto Uriel Alejandro Villegas Cuevas.

Requerimientos	Estado
Historia de usuario: Ver pistas Como jugador se abra la app y que ésta me muestre tres pistas de un personaje o evento histórico en el espacio correspondiente del chatbot, para que el usuario pueda adivinar de qué personaje o evento histórico se me está hablando en este juego de “Adivina Quién”.	Satisfactorio
Historia de usuario: Enviar respuesta Como jugador, se quiere introducir la respuesta en el espacio correspondiente y pulsar el botón de enviar del chatbot para que este juego de “Adivina Quién” pueda determinar si mi respuesta es correcta o no y de esa forma interactuar con el juego.	Satisfactorio
Historia de usuario: Ver resultado Como jugador, quiero que la app responda si mi respuesta es correcta o incorrecta a través del chatbot de este juego de	Satisfactorio



Instituto Politécnico Nacional
Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería campus Zacatecas

Acta de Aceptación

"Adivina Quién", para que yo esté informado si mi respuesta fue acertada o no.	
--	--

El sistema "Diseño Y Programación De Herramienta Lúdica De La Historia De Zacatecas" contiene los siguientes elementos acordados en el Plan de Proyecto:

- El usuario abre la app móvil y la app le muestra tres pistas al usuario en el espacio correspondiente de la interfaz del chatbot.
- El usuario responde y la API determina si la respuesta es correcta o no.
- La app móvil le muestra el resultado al usuario.
- El usuario abre la app móvil y la app le muestra tres pistas al usuario en el espacio correspondiente de la interfaz del chatbot.
- El usuario responde y la API determina si la respuesta es correcta o no.
- La app móvil le muestra el resultado al usuario.

Cliente

Director del proyecto

Uriel Alejandro Villegas Cuevas

Uriel Alejandro Villegas Cuevas