

# HISTORIAS DE USUARIO

Grupo PMC

6 de marzo de 2022

- Como usuario, me gustaría que el número de jugadores fuese variable porque así se adapta a diferentes grupos de personas.
- Como usuario, me gustaría que se pudiesen personalizar los colores con los que jugamos cada jugador porque hace más visual el juego.
- Como usuario, me gustaría que hubiese tableros distintos para poder tener distintas estrategias a la hora de jugar.
  - Como usuario, me gustaría que el tamaño del tablero sea variable porque se adapta mejor a los grupos variables.
  - Como usuario, me gustaría que la forma del tablero fuese variable para que cambiasen las estrategias.
- Como usuario, me gustaría que hubiese varias modalidades de juego sobre rolit:
  - Clásica
  - Modalidades por tiempo
  - Por equipos
  - Trampa del Ordenador (El ordenador me cambia las cosas)
  - Trampa de cada jugador (Cada jugador tiene un número fijo de oportunidades de trampa)
  - Bolas especiales.
- Como usuario, me gustaría que se pudiese guardar y cargar partida para continuar más tarde porque permite poner en pausa el juego.
- Como usuario, me gustaría poder poner mi nombre como nickname durante la partida.
- Como usuario, quiero que al final se muestre un ranking de puntos de la partida.
- Como usuario, me gustaría que tenga una interfaz gráfica amable porque hace más fácil jugar.
- Como usuario, me gustaría que se pudiera guardar repeticiones de partida para poder revisarlas más tarde.
- Como usuario, me gustaría que hubiese un tutorial para entender bien las normas y excepciones del juego.
- Como usuario, me gustaría jugar al rolit siguiendo un conjunto mínimo de normas (mirar normas rolit).

# SPRINT BACKLOG 1

**Como usuario, me gustaría poder jugar a rolit siguiendo un conjunto mínimo de normas (mirar normas rolit)**

- Consta de un tablero cuadrado de 8x8 casillas
- Consta de hasta 4 jugadores con colores asignados: amarillo, rojo, verde y azul.
- Las piezas del juego son cubos redondos de colores que se introducen en las casillas del tablero.
- Gana el jugador que más bolas de su color tenga sobre el tablero cuando este se llena completamente.
- El juego acaba cuando el tablero se llena completamente
- Se decide al azar quien coloca el primer cubo.
- Solo se puede colocar un cubo redondo en una casilla vacía adyacente a una ya ocupada, excepto el primer cubo que se coloca en la posición que se desee.
- Un cubo se dice atrapado, cuando se encuentra en la línea que une un cubo recién puesto con otro del mismo color.
- Cuando se coloca un cubo, se cambian de color todos los cubos atrapados en las direcciones válidas.
- Las direcciones válidas son las líneas rectas dadas por alguna de las casillas adyacentes.
- En cada turno un jugador pone un único cubo y se pasa turno al siguiente jugador después de haber cambiado de color los posibles cubos atrapados.
- El orden de turnos es la secuencia: amarillo, rojo, verde, azul.

**Como usuario, me gustaría poder guardar y cargar partida**

- Se debe poder guardar la partida y salir del juego en cualquier momento durante la ejecución del mismo.
- Al iniciar el juego, debe poderse elegir entre cargar una partida guardada o iniciar una nueva.
- Se pueden tener varias partidas guardadas
- Para cargar una partida, se muestra una lista para poder elegir la partida a continuar.
- Para guardar partida, se debe elegir un nombre identificativo para denotar a dicha partida.

## **SPRINT BACKLOG 2**

**Como usuario, me gustaría que el número de jugadores fuese variable para adaptarse mejor a diferentes grupos de personas.**

- Cuando el usuario decida crear una nueva partida, se le debe preguntar por el número de jugadores para dicha partida.
- El número mínimo de jugadores es 2.
- El número máximo de jugadores es 10.

**Como usuario, me gustaría que se pudiesen personalizar los colores con los que jugamos cada uno para hacer más visual el juego.**

- Los jugadores deben poder elegir entre los siguientes colores: rojo, amarillo, azul, rosa, verde, morado, negro, naranja, marrón y beige.

**Como usuario, me gustaría poder salir del juego en cualquier momento.**

- La partida debe finalizar cuando cualquier jugador así lo indique.
- Se usará un comando exit para llevar a cabo esta funcionalidad.

**Como usuario, me gustaría que hubiese distintos tamaños de tablero seleccionables.**

- Se puede elegir la longitud del lado del tablero (cuadrado).
- El tamaño mínimo será de 8 x 8 y el máximo de 15 x 15 casillas.