|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HISTORIA DE USUARIO | | | |
| Código: | HU01 | Usuario: | Jugador |
| Nombre de Historia | Selección de Piedra, Papel o Tijera | | |
| Prioridad: | Alta | Riesgo de desarrollo: | Bajo |
| Estimación: | 2 horas | Iteración asignada: | 1 |
| Responsable: | Guerra Facundo Nicolás | | |
| Descripción: | | | |

|  |
| --- |
| Como jugador, quiero seleccionar piedra, papel o tijera para competir contra la computadora. |

|  |
| --- |
| Criterios de aceptación: |
| * El jugador puede seleccionar una de las tres opciones (piedra, papel, tijera) haciendo clic en un botón. * La elección del jugador se debe mostrar en pantalla. * La computadora debe hacer una elección aleatoria entre piedra, papel y tijera. * La elección de la computadora se debe mostrar en pantalla. * El resultado de la ronda (ganado, perdido, empatado) se debe mostrar en pantalla. * El jugador comienza con una cantidad predeterminada de vidas. * Cada vez que el jugador pierde una ronda, pierde una vida. * El juego termina cuando el jugador pierde todas sus vidas. * Los puntos se incrementan por cada ronda ganada y se muestran en pantalla. |

|  |  |
| --- | --- |
| Observaciones: | * Se debe implementar una interfaz de usuario simple y clara para la selección. * Considerar agregar efectos visuales o sonoros para mejorar la experiencia del usuario. |