

# HISTORIAS DE USUARIO - CONECTA 4

## Estructura

### Historia n: descripción breve

- Como: el que hace la petición
- Quiero:
- Para:
- Criterios de aceptación: (especificaciones más técnicas)

### SECUENCIA:

- Hay que hacer los diagramas que hacemos en clase

### Historia 01: acceso al juego (Sprint 2)

- Como: jugador
- Quiero: una pantalla de carga y un menú de inicio
- Para: iniciar el juego
- Criterios de aceptación:  
Dado el jugador  
cuando inicia la aplicación  
entonces debe ver un menú con las opciones de jugar y ajustes del juego,  
debe ser una una interfaz de pantalla de carga visual e interactiva.

### Historia 02: ajustes del juego (Sprint 3)

- Como: jugador
- Quiero: un menú con ajustes de dificultad y configuración de nombre.
- Para: personalizar la experiencia de mi juego.
- Criterios de aceptación:  
Dado el jugador  
cuando decide jugar  
entonces debe ver una una pantalla distinta a la del menú principal. Debe  
ofrecer las opciones para escoger entre: dificultad, número de partidas

### Historia 03: tablero del juego (Sprint 1)

- Como: jugador
- Quiero: ver el tablero y los dos nombres de los jugadores.
- Para: desarrollar la partida.
- Criterios de aceptación:  
Dado el jugador  
cuando está en su turno  
entonces debe ver un tablero fácil de 6x7 con las fichas (si existen) y los nombres de los jugadores

### Historia 04: Introducir ficha (Sprint 1)

- Como: jugador
- Quiero: ver dónde puedo introducir la ficha y escoger la columna deseada, metiendo la ficha
- Para: desarrollar la partida.
- Criterios de aceptación:  
Dado que el jugador está en su turno  
cuando el jugador escoge una columna  
entonces sólo puede introducir una ficha, la columna sólo aceptará la elección si no hay más de 6 fichas en esa columna y escoge una de las columnas establecidas.

### Historia 05: Menú de finalización de partida (Sprint 2)

- Como: jugador
- Quiero: ver un menú de Victoria o Derrota al finalizar una partida.
- Para: saber quién ha sido el ganador.
- Criterios de aceptación:.  
Dado que el jugador está en su turno  
cuando finaliza el turno del jugador actual  
entonces el sistema analiza el resultado del actual movimiento y determina si el jugador ha ganado la partida. Se muestra una interfaz con una pantalla verde de Victoria si se ha ganado, o una pantalla roja de Derrota si se ha perdido

### **Historia 06: Color fichas (Sprint 5)**

- Como: jugador
- Quiero: elegir el color de ficha
- Para: jugar la partida
- Criterios de aceptación:  
Dado que el jugador está en su turno  
cuando el jugador configura las características del juego  
entonces escoge el color que lo representará en la partida, el rojo o el amarillo

### **Historia 07: Rondas (Sprint 5)**

- Como: jugador.
- Quiero: poder escoger la cantidad de rondas deseadas por partida.
- Para: aumentar las posibilidades de ganar.
- Criterios de aceptación:  
Dado que el jugador está en su turno  
cuando el jugador configura las características del juego  
entonces puede escoger entre como mínimo se hacer 1 ronda y como máximo 4 rondas por partida.

### **Historia 08: Interfaz intuitiva para jugar con las fichas (Sprint 3)**

- Como: jugador
- Quiero: interfaz que me permita ver dónde pongo la ficha claramente
- Para: facilitar el funcionamiento del juego
- Criterios de aceptación:  
Dado el jugador  
cuando el jugador está en su turno  
entonces se debe escoger la columna deseada y la ficha debe introducirse en esa columna

### **Historia 09: Marcador (Sprint 5: Requiere guardar datos)**

- Como: jugador
- Quiero: poder tener un marcador de rondas ganadas de cada jugador.
- Para: verlo en cualquier instante de la partida.
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador está en su turno

entonces puede observar el marcador que enseña quién va ganando la partida. Tiene un indicador con color verde por cada ronda que haya ganado y un indicador rojo por cada ronda perdida. A su vez un marcador vacío por las rondas no jugadas.

**Historia 10:** Elegir humano o máquina. (Sprint 3 y 4: Veo un poco larga la historia como para hacerla en 1 sprint ya que hay que desarrollar la “IA” y tal, quizás se podría dividir en 2 historias)

- Como: jugador.
- Quiero: poder elegir si juego contra otro humano o contra la máquina.
- Para: poder jugar tanto solo como acompañado.
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador está configurando el juego a jugar

entonces le saldrá un menú para elegir si quiere que el segundo jugador sea humano o máquina.

**Historia 11:** Guardar Partida (Sprint 4)

- Como: jugador.
- Quiero: poder guardar la partida
- Para: poder terminar de jugar en otro momento
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador está en su turno

entonces podrá escoger guardar la partida con una opción de “guardar”

**Historia 12:** Cargar Partida (Sprint 4)

- Como: jugador.
- Quiero: poder cargar la partida guardada.
- Para: continuar la partida.
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador decide iniciar una partida

entonces podrá escoger entre cargar o iniciar una nueva. Aparecerá un menú con el nombre de cada una de las partidas guardadas anteriormente y se pedirá el nombre de la partida que se quiere cargar.

### **Historia 13: configurar nombre (Sprint 2)**

- Como: jugador
- Quiero: poder poner mi nombre y el del oponente al iniciar partida
- Para: iniciar el juego y poder luego guardar los marcadores
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador decide iniciar una partida

entonces podrá escribir su nombre y el del otro participante

### **Historia 14: Multijugador Online**

- Como: Jugador
- Quiero: Poder jugar online con otro amigo
- Para: No tener que estar en la misma habitación

Dado el jugador

cuando el jugador decide iniciar una partida y quiera jugar con otro amigo de manera online

entonces podrá crear un servidor y que ellos dos se conecten

### **Historia 15: IA**

- Como: Jugador
- Quiero: Poder jugar contra la máquina
- Para: jugar de manera individual frente a diferentes niveles de dificultad

Dado el jugador

cuando el jugador decide iniciar una partida y quiera jugar de manera individual

entonces podrá jugar contra jugadores automáticos diferentes

### **Historia 16: 3 Niveles de dificultad.**

- **Como:** Jugador
- **Quiero:** Tener 3 niveles de dificultad de IA
- **Para:** mejor experiencia
- **Criterios de aceptación:** cada nivel aumenta de dificultad progresivamente: Nivel 1 - Fácil, Nivel 2 - Medio, Nivel 3 - Difícil.

### **Historia 17: Scoreboard**

- **Como:** Jugador
- **Quiero:** Ver una tabla de marcadores
- **Para:** Poder poder ver la cantidad de victorias de los jugadores y el tiempo invertido en ganar.
- **Criterios de aceptación:**  
Dado el jugador  
cuando el jugador termine la partida  
entonces podrá ver una tabla al final de cada partida ordenada con puntuaciones y nombres.

### **Historia 18: Cronómetro de partida**

- **Como:** Jugador
- **Quiero:** Poder ver un cronómetro mientras que juego la partida
- **Para:** Poder ver el tiempo invertido en ganarla y saber la puntuación que tendré en el scoreboard.
- **Criterios de aceptación:**  
Dado el jugador  
cuando el jugador esté en una partida  
entonces podrá ver un cronómetro durante la partida que se vaya actualizando.

### **Historia 19: Partida cuenta atrás**

- **Como:** Jugador
- **Quiero:** Poder jugar una partida con tiempo limitado
- **Para:** Hacer partidas limitadas
- **Criterios de aceptación:**  
Dado el jugador

cuando elija en el menú una partida de duración limitada  
entonces podrá jugar una partida con un cronómetro que indica cuánto  
tiempo le queda.