

División en tareas: Wordle+.

Alumno: David Correa Rodríguez

Tutor: Juan Manuel Fernández Luna

Una vez definidas las Historias de Usuario, éstas se pueden dividir en tareas. Una tarea no es parte del resultado del proyecto, sino que es un medio para producir un resultado.

En este proyecto se seguirá un patrón *Modelo Vista Controlador*, y por ello, se pueden distinguir dos tipos de tareas:

- Tareas de **frontend**: son las tareas relacionadas con el diseño, implementación y desarrollo de las vistas de usuario e interfaces, es decir, con lo que el usuario podrá interactuar directamente.
- Tareas de **backend**: son las tareas relacionadas con la base de datos y el controlador. Son funcionalidades que el usuario no va a interactuar directamente con ellas, pero son necesarias para que el sistema, en su cómputo total, funcione correctamente.

Identificador: HU1	Registro jugador
Identificador	Título de la tarea
Tarea 1-1	Definir el modelo de jugador en la BBDD
Tarea 1-2	Implementación la inserción automática del jugador en la BBDD
Tarea 1-3	Definir el modelo de usuario en la BBDD
Tarea 1-4	Implementación la inserción automática del usuario en la BBDD
Tarea 1-5	Definir el controlador asociado al registro del jugador
Tarea 1-6	Diseño e implementación de la IU asociada a la creación del jugador
Observaciones:	

Identificador: HU2	Registro del GE										
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 2-1</td><td>Definir el modelo del GE en la BBDD</td></tr> <tr> <td>Tarea 2-2</td><td>Implementación la inserción automática del GE en la BBDD</td></tr> <tr> <td>Tarea 2-3</td><td>Definir el controlador asociado al registro del GE</td></tr> <tr> <td>Tarea 2-4</td><td>Diseño e implementación de la IU asociada a la creación del GE</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 2-1	Definir el modelo del GE en la BBDD	Tarea 2-2	Implementación la inserción automática del GE en la BBDD	Tarea 2-3	Definir el controlador asociado al registro del GE	Tarea 2-4	Diseño e implementación de la IU asociada a la creación del GE
Identificador	Título de la tarea										
Tarea 2-1	Definir el modelo del GE en la BBDD										
Tarea 2-2	Implementación la inserción automática del GE en la BBDD										
Tarea 2-3	Definir el controlador asociado al registro del GE										
Tarea 2-4	Diseño e implementación de la IU asociada a la creación del GE										
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de usuarios ya está creado. 											

Identificador: HU3	Iniciar sesión						
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 3-1</td><td>Definir el controlador asociado al inicio de sesión</td></tr> <tr> <td>Tarea 3-2</td><td>Diseño e implementación de la IU asociada al inicio de sesión</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 3-1	Definir el controlador asociado al inicio de sesión	Tarea 3-2	Diseño e implementación de la IU asociada al inicio de sesión
Identificador	Título de la tarea						
Tarea 3-1	Definir el controlador asociado al inicio de sesión						
Tarea 3-2	Diseño e implementación de la IU asociada al inicio de sesión						
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de usuario está creado 							

Identificador: HU4	Cerrar sesión				
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 4-1</td><td>Definir el controlador asociado al cierre de sesión</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 4-1	Definir el controlador asociado al cierre de sesión
Identificador	Título de la tarea				
Tarea 4-1	Definir el controlador asociado al cierre de sesión				
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de usuario está creado 					

Identificador: HU5	Wordle clásico						
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 5-1</td><td>Implementación de la lógica del Wordle clásico</td></tr> <tr> <td>Tarea 5-2</td><td>Diseño e implementación de la IU asociada al Wordle clásico</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 5-1	Implementación de la lógica del Wordle clásico	Tarea 5-2	Diseño e implementación de la IU asociada al Wordle clásico
Identificador	Título de la tarea						
Tarea 5-1	Implementación de la lógica del Wordle clásico						
Tarea 5-2	Diseño e implementación de la IU asociada al Wordle clásico						
Observaciones:							

Identificador: HU6	Longitud palabra Wordle clásico						
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 6-1</td><td>Definir el controlador asociado al cambio de longitud de la palabra</td></tr> <tr> <td>Tarea 6-2</td><td>Diseño e implementación de la IU asociada a la selección de la longitud de la palabra</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 6-1	Definir el controlador asociado al cambio de longitud de la palabra	Tarea 6-2	Diseño e implementación de la IU asociada a la selección de la longitud de la palabra
Identificador	Título de la tarea						
Tarea 6-1	Definir el controlador asociado al cambio de longitud de la palabra						
Tarea 6-2	Diseño e implementación de la IU asociada a la selección de la longitud de la palabra						
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El usuario, al querer jugar a un Wordle clásico, tendrá una elección previa que será el tamaño de la palabra del Wordle. 							

Identificador: HU7	Crear sala torneo
Identificador	Título de la tarea
Tarea 7-1	Definir el modelo de la sala torneo en la BBDD
Tarea 7-2	Implementación la inserción automática de la sala del torneo en la BBDD
Tarea 7-3	Definir el controlador asociado a la creación de la sala del torneo
Tarea 7-4	Diseño e implementación de la IU asociada a la creación de la sala del torneo
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Vista solo apta para GEs. 	

Identificador: HU8	Tamaño torneo
Identificador	Título de la tarea
Tarea 8-1	Definir el controlador asociado al cambio de longitud de la palabra
Tarea 8-2	Diseño e implementación de la IU asociada a la selección de la longitud de la palabra
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Vista apta solamente para GEs. 	

Identificador: HU9	Tamaño palabra torneo
Identificador	Título de la tarea
Tarea 9-1	Definir el controlador asociado al cambio de tamaño de la palabra del torneo
Tarea 9-2	Diseño e implementación de la IU asociada a la selección de la longitud de la palabra del torneo

Observaciones:

- Vista apta solo para GEs.

Identificador: HU10

Crear torneo fijo

Identificador	Título de la tarea
Tarea 7-1	Definir el controlador asociado a la creación del torneo
Tarea 7-2	Enviar notificación correspondiente a los jugadores seleccionados.
Tarea 7-3	Diseño e implementación de la IU asociada a la creación del torneo fijo

Observaciones:

- El modelo del torneo ya está creado.
- Vista apta solo para GEs.

Identificador: HU11

Crear partida 1vs1

Identificador	Título de la tarea
Tarea 11-1	Definir el controlador asociado a la creación de la partida 1vs1
Tarea 11-2	Diseño e implementación de la IU asociada a la partida 1vs1
Tarea 11-3	Enviar notificación correspondiente al jugador.

Observaciones:

- Se completará cuando se implemente la lista de amigos.
- El modelo del jugador ya está creado.

Identificador: HU12	Seleccionar longitud palabra torneo jugador
Identificador	Título de la tarea
Tarea 12-1	Diseño e implementación de la IU asociada a la selección de la longitud de palabra en el torneo.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El usuario, al querer ingresar a un torneo, tendrá una elección previa que será el tamaño de la palabra de dicho torneo (tipo). 	

Identificador: HU13	Unirse a sala
Identificador	Título de la tarea
Tarea 13-1	Definir el controlador asociado a la añadir al usuario a la sala seleccionada
Tarea 13-2	Diseño e implementación de la IU asociada a la unirse a la sala.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de las salas ya está creado. - El modelo de los jugadores ya está creado. 	

Identificador: HU14	Modificar datos personales
Identificador	Título de la tarea
Tarea 14-1	Definir el controlador asociado a la modificación de los datos del usuario.
Tarea 14-2	Diseño e implementación de la IU asociada a la ficha del usuario.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de los usuarios ya está creado. 	

Identificador: HU15	Ver ranking						
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 15-1</td><td>Definir el controlador asociado a obtener los usuarios del ranking.</td></tr> <tr> <td>Tarea 15-2</td><td>Diseño e implementación de la IU asociada al ranking.</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 15-1	Definir el controlador asociado a obtener los usuarios del ranking.	Tarea 15-2	Diseño e implementación de la IU asociada al ranking.
Identificador	Título de la tarea						
Tarea 15-1	Definir el controlador asociado a obtener los usuarios del ranking.						
Tarea 15-2	Diseño e implementación de la IU asociada al ranking.						
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de los jugadores ya está creado. 							

Identificador: HU16	Cambiar filtro ranking				
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 16-1</td><td>Definir el controlador asociado a obtener los usuarios del ranking según el filtro escogido.</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 16-1	Definir el controlador asociado a obtener los usuarios del ranking según el filtro escogido.
Identificador	Título de la tarea				
Tarea 16-1	Definir el controlador asociado a obtener los usuarios del ranking según el filtro escogido.				
Observaciones:					

Identificador: HU17	Ver perfil jugador						
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 17-1</td><td>Definir el controlador asociado a obtener la información del jugador.</td></tr> <tr> <td>Tarea 17-2</td><td>Diseño e implementación de la IU asociada al perfil del jugador.</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 17-1	Definir el controlador asociado a obtener la información del jugador.	Tarea 17-2	Diseño e implementación de la IU asociada al perfil del jugador.
Identificador	Título de la tarea						
Tarea 17-1	Definir el controlador asociado a obtener la información del jugador.						
Tarea 17-2	Diseño e implementación de la IU asociada al perfil del jugador.						
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de los jugadores ya está creado. 							

Identificador: HU18	Seleccionar idioma
Identificador	Título de la tarea
Tarea 18-1	Definir el controlador asociado a cambiar el idioma de la aplicación
Observaciones:	

Identificador: HU19	Lista amigos
Identificador	Título de la tarea
Tarea 19-1	Definir el controlador asociado a obtener la lista de amigos.
Tarea 19-2	Diseño e implementación de la IU asociada a la lista de amigos.
Observaciones:	
<ul style="list-style-type: none"> - El modelo de los jugadores ya está creado. 	

Identificador: HU20	Añadir amigo
Identificador	Título de la tarea
Tarea 20-1	Definir el controlador asociado a añadir un amigo.
Tarea 20-2	Diseño e implementación de la IU asociada a añadir a un amigo (botón en lista de amigos)
Tarea 20-3	Enviar notificación correspondiente al jugador.
Observaciones:	
<ul style="list-style-type: none"> - El modelo de los jugadores ya está creado. 	

Identificador: HU21	Aceptar solicitud amistad
Identificador	Título de la tarea
Tarea 21-1	Definir el controlador asociado a aceptar a un amigo.
Tarea 21-2	Diseño e implementación de la IU asociada a aceptar a un amigo (botón)
Tarea 21-3	Enviar notificación correspondiente al jugador.
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de los jugadores ya está creado. 	

Identificador: HU22	Eliminar amigo
Identificador	Título de la tarea
Tarea 22-1	Definir el controlador asociado a eliminar a un amigo
Tarea 22-2	Diseño e implementación de la IU asociada a eliminar a un amigo (botón)
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de los jugadores ya está creado. 	

Identificador: HU23	Ver perfil amigo
Identificador	Título de la tarea
Tarea 22-1	Definir el controlador asociado a ver el perfil de un amigo
Tarea 22-2	Diseño e implementación de la IU asociada a ver el perfil de un amigo (botón)
Observaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El modelo de los jugadores ya está creado. - La IU asociada a ver el perfil de un jugador ya está creada 	

Identificador: HU24	Cambiar modo visualización						
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 24-1</td><td>Definir el controlador asociado al cambio de visualización</td></tr> <tr> <td>Tarea 24-2</td><td>Diseño e implementación de la IU asociada al cambio de visualización (botón)</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 24-1	Definir el controlador asociado al cambio de visualización	Tarea 24-2	Diseño e implementación de la IU asociada al cambio de visualización (botón)
Identificador	Título de la tarea						
Tarea 24-1	Definir el controlador asociado al cambio de visualización						
Tarea 24-2	Diseño e implementación de la IU asociada al cambio de visualización (botón)						
Observaciones:							

Identificador: HU25	Ver buzón										
<table> <tr> <th>Identificador</th><th>Título de la tarea</th></tr> <tr> <td>Tarea 25-1</td><td>Definir el modelo de las Notificaciones en la BBDD</td></tr> <tr> <td>Tarea 25-2</td><td>Implementación la inserción automática de las notificaciones en la BBDD</td></tr> <tr> <td>Tarea 25-3</td><td>Definir el controlador asociado al buzón</td></tr> <tr> <td>Tarea 25-4</td><td>Diseño e implementación de la IU asociada al buzón.</td></tr> </table>		Identificador	Título de la tarea	Tarea 25-1	Definir el modelo de las Notificaciones en la BBDD	Tarea 25-2	Implementación la inserción automática de las notificaciones en la BBDD	Tarea 25-3	Definir el controlador asociado al buzón	Tarea 25-4	Diseño e implementación de la IU asociada al buzón.
Identificador	Título de la tarea										
Tarea 25-1	Definir el modelo de las Notificaciones en la BBDD										
Tarea 25-2	Implementación la inserción automática de las notificaciones en la BBDD										
Tarea 25-3	Definir el controlador asociado al buzón										
Tarea 25-4	Diseño e implementación de la IU asociada al buzón.										
Observaciones:											