# Historias de usuario (requisitos funcionales)

* El usuario se conectará al sistema mediante un usuario y una contraseña.
* Para pasar de nivel los usuarios deberán completar los objetivos del nivel.
* El juego tendrá un ranking que se podrá consultar desde internet.
* En las habitaciones se podrán encontrar objetivos “bonus” que ayudarán al usuario a pasarse los niveles o acceder a los siguientes.
* En algunos niveles aparecerán pruebas contrarreloj que obligarán al usuario a pasarlo en tiempo o serán eliminados automáticamente.
* Si el jugador es eliminado, deberá volver a empezar la partida desde el principio.
* El juego tendrá los roles de administrador y de jugador normal.
* El administrador podrá crear y editar nuevos mapas.
* El administrador podrá modificar la contraseña del usuario.
* El administrador podrá eliminar la cuenta del usuario.
* El administrador podrá modificar el ranking de los usuarios.
* El usuario puede modificar o eliminar sus datos de la cuenta.
* El sistema se encargará de gestionar todo lo relacionado con el juego (rankings, cuentas, etc).
* El sistema será el encargado de generar los mapas aleatoriamente y sus propiedades (habitaciones, pruebas contrarreloj, etc).
* Habrá cierta cantidad de mapas de cada dificultad, que serán seleccionados por el sistema de forma aleatoria.
* El sistema gestionará los niveles de menor a mayor dificultad.
* El administrador podrá ver el estado de los usuarios online (jugando, esperando, etc).
* El administrador podrá crear cuentas nuevas.
* El jugador puede continuar la partida por donde la dejó.
* El sistema se encargará de guardar el estado de la partida del usuario.
* El jugador podrá empezar una partida nueva.
* El jugador podrá borrar una partida existente.
* En la pantalla se mostrarán los bonus obtenidos anteriormente.
* En la pantalla se mostrará si el jugador está en una pantalla contrarreloj.
* En cada turno del jugador, este podrá ver una pantalla con las posibles acciones que puede realizar. (menú de movimientos)
* El jugador podrá guardar la partida manualmente.
* El jugador tendrá en el menú la opción para salir del juego.
* El jugador tendrá en el menú la opción para volver al menú principal.
* El jugador tendrá en el menú la opción para modificar sus ajustes.
* El jugador tendrá en el menú la opción para ver los rankings.
* El jugador tendrá en el menú la opción para empezar una partida nueva.
* El jugador tendrá en el menú la opción para gestionar sus partidas existentes.

# Requisitos no funcionales

* El diseño debe permitir una ampliación fácilmente (fácilmente escalable).
* El diseño del juego debe ser intuitivo y sencillo de manejar.
* El diseño debe soportar como mínimo 300 jugadores.
* El diseño debe estar programado de forma que funcione desde un navegador.
* El sistema debe ser seguro (cifrados de contraseñas).
* El servidor realizará copias de seguridad cada cierto tiempo para garantizar que no se pierden datos.