

# PRÁCTICA 1: HISTORIAS DE USUARIO DE “PSSST” (1983)

*Las historias están divididas por cada “elemento” que las pide, y en orden de relevancia.*

## 1. Jugador

- a. Como jugador quiero ver lo que está pasando en la pantalla
- b. Como jugador quiero poder moverme con el teclado
- c. Como jugador quiero controlar a un personaje (robot)
- d. Como jugador quiero proteger una planta para ganar
- e. Como jugador quiero tener enemigos
- f. Como jugador quiero armas (insecticidas) que me permiten derrotar enemigos
- g. Como jugador quiero poder tener una puntuación
- h. Como jugador quiero poder recoger ítems que me suban la puntuación
- i. Como jugador quiero que matar enemigos me dé puntuación
- j. Como jugador quiero tener vidas

## 2. Robot (personaje principal)

- a. Como robot quiero desplazarme en todas direcciones
- b. Como robot quiero poder defenderme de los enemigos
- c. Como robot quiero defender la flor
- d. Como robot quiero poder coger insecticidas
- e. Como robot quiero usar insecticidas contra los enemigos
- f. Como robot quiero poder dejar insecticidas
- g. Como robot quiero poder coger ítems que me suban la puntuación

### **3. Flor (objetivo principal)**

- a. Como flor quiero crecer hasta un punto
- b. Como flor quiero ser defendida por el robot
- c. Como flor quiero que los enemigos me hagan daño
- d. Como flor quiero que me salgan hojas aleatoriamente
- e. Como flor quiero que, si tengo hojas, crezca más rápido
- f. Como flor quiero que, si me ataca un enemigo, mengüe
- g. Como flor quiero que, si me ataca un enemigo, me desaparezcan las hojas

### **4. Gusano (enemigo)**

- a. Como gusano quiero atacar a la flor
- b. Como gusano quiero dañar al robot
- c. Como gusano quiero desplazarme lentamente hacia la flor
- d. Como gusano quiero que sólo me mate el insecticida azul
- e. Como gusano quiero que me ralentice el insecticida rojo
- f. Como gusano quiero que el insecticida amarillo no me haga nada

### **5. Bicho (enemigo)**

- a. Como bicho quiero atacar a la flor
- b. Como bicho quiero dañar al robot
- c. Como bicho quiero desplazarme erráticamente y velozmente hacia la flor
- d. Como bicho quiero que sólo me mate el insecticida rojo
- e. Como bicho quiero que me ralentice el insecticida amarillo
- f. Como bicho quiero que el insecticida azul no me haga nada

### **6. Avispa (enemigo)**

- a. Como avispa quiero atacar a la flor
- b. Como avispa quiero dañar al robot
- c. Como avispa quiero desplazarme parabólicamente hacia la flor
- d. Como avispa quiero que sólo me mate el insecticida amarillo
- e. Como avispa quiero que me ralentice el insecticida azul
- f. Como avispa quiero que el insecticida rojo no me haga nada

### **7. Diseñador**

- a. Como diseñador quiero que haya un menú de inicio
- b. Como diseñador quiero que haya una serie de niveles

- c. Como diseñador quiero que haya un sistema de puntuación
- d. Como diseñador quiero que aumente la dificultad a medida que se avanza en el juego
- e. Como diseñador quiero que todos los niveles tengan la misma distribución
- f. Como diseñador quiero que cada nivel tenga:
  - i. Un área para desplazarse
  - ii. Una flor que proteger
  - iii. Unas zonas donde aparezcan insecticidas, ítems y enemigos
- g. Como diseñador quiero que cada nivel tenga diferentes parámetros para:
  - i. Aparición de enemigos
  - ii. Aparición de ítems
  - iii. Crecimiento de la planta
  - iv. Distribución de los insecticidas
- h. Como diseñador quiero que haya un sistema de vidas
- i. Como diseñador quiero que haya una mecánica de “piedra-papel-tijera” entre los insecticidas y los enemigos
- j. Como diseñador quiero poder cambiar de insecticida
- k. Como diseñador quiero que al crecer por completo la flor se pase de nivel
- l. Como diseñador quiero que al morir por completo la flor se quite una vida o se acabe la partida
- m. Como diseñador quiero que haya animaciones para:
  - i. El robot
  - ii. Los enemigos
  - iii. Los ítems
  - iv. La flor
  - v. Los ataques con el insecticida
- n. Como diseñador quiero que haya sonidos que acompañen al *gameplay*