

# Historias de Usuarios

## Historia de Usuario 1: Selección de Personaje

**Título:** Selección de personaje

**Como** jugador **quiero** seleccionar un personaje en el menú **para** poder personalizar mi experiencia de juego y utilizar un personaje de mi preferencia

### Criterios de aceptación:

1. En el menú de selección de personaje, se muestran tres opciones de personajes con sus respectivos botones.
2. Al hacer clic en un personaje, éste queda seleccionado y se resalta visualmente.
3. Después de seleccionar un personaje, se habilita el botón "Continuar" para avanzar al siguiente menú de selección de coche.
4. Existe un botón "Volver" que permite regresar al menú principal.

## Historia de Usuario 2: Selección de Coche

**Como** jugador **quiero** seleccionar un coche después de elegir un personaje **para** que mi personaje tenga un vehículo con características específicas para la carrera

### Criterios de aceptación:

1. En el menú de selección de coche, se muestran varias opciones de coches, cada uno con un botón de selección.
2. Al hacer clic en un coche, éste queda seleccionado y se resalta visualmente.
3. Después de seleccionar un coche, se habilita el botón "Continuar" para avanzar al siguiente menú de selección de mapa.
4. Existe un botón "Volver" para regresar al menú de selección de personaje.

### Notas técnicas:

- Los coches pueden tener atributos distintos como velocidad, aceleración y control, que influyan en la experiencia de juego.

## Historia de Usuario 3: Selección de Mapa

**Como** jugador **quiero** seleccionar un mapa de carrera después de elegir mi coche **para** que la carrera se desarrolle en un entorno de mi elección

### Criterios de aceptación:

1. En el menú de selección de mapa, se muestran varias opciones de circuitos, cada uno con un botón de selección y una vista previa del entorno.
2. Al hacer clic en un mapa, éste queda seleccionado y se resalta visualmente.

3. Después de seleccionar un mapa, se habilita el botón "Empezar Carrera" para iniciar la partida.
4. Existe un botón "Volver" para regresar al menú de selección de coche.

#### **Historia de Usuario 4: Inicio de Carrera**

**Como** jugador **quiero** iniciar la carrera después de seleccionar el personaje, el coche, y el mapa **para** comenzar el juego y competir en la carrera

##### **Criterios de aceptación:**

1. Al presionar el botón "Empezar Carrera", la partida se carga y muestra la pantalla de la carrera con todos los elementos seleccionados.
2. Se muestra una cuenta regresiva antes de que los vehículos empiecen a moverse.
3. Al iniciar la carrera, se activa un sistema de vueltas y un cronómetro que registrará el tiempo de la partida.

#### **Historia de Usuario 5: Visualización de Minimapa y Estadísticas**

**Como** jugador **quiero** ver un minimapa y las estadísticas de la carrera mientras compito **para** saber mi posición en el circuito y el tiempo transcurrido

##### **Criterios de aceptación:**

1. Durante la carrera, el minimapa muestra la posición actual del jugador y la de otros competidores en tiempo real.
2. Se muestran las estadísticas principales: vueltas completadas, tiempo total, y posición relativa.
3. La información debe ser clara y ocupar un espacio limitado en la pantalla para no distraer al jugador.

#### **Historia de Usuario 6: Finalización de la Carrera**

**Como** jugador **quiero** ver mis resultados al finalizar la carrera **para** conocer mi rendimiento

##### **Criterios de aceptación:**

1. Al terminar la carrera, se muestra una pantalla de resultados con la posición final, el tiempo total.
2. Se muestra un botón de "Volver al menú principal" para reiniciar el flujo de selección o iniciar una nueva partida.

#### **Historia de Usuario 7: Enemigos y Monstruos**

**Como** jugador **quiero** encontrar diferentes tipos de enemigos en la pista, **para** tener desafíos adicionales que evitar o superar.

##### **Criterios de aceptación:**

- El jugador debe encontrarse con enemigos a lo largo de la pista en zonas predefinidas.

- Cada enemigo tendrá un comportamiento específico de movimiento.
- Si el jugador choca con un enemigo, debe sufrir una penalización (como una reducción de velocidad).

#### **Historia de Usuario 8: Obstáculos en la Pista**

**Como** jugador, **quiero** que la pista tenga obstáculos variados **para** que cada carrera sea un reto con diferentes dificultades.

##### **Criterios de aceptación:**

- La pista debe incluir diferentes tipos de obstáculos
- El jugador debe poder esquivar o interactuar con estos obstáculos.
- Si el jugador cae en una trampa, deberá perder velocidad.
- Los obstáculos deben estar posicionados en lugares estratégicos para aumentar la dificultad sin hacer la pista imposible de recorrer.

#### **Historia de Usuario 9: Armas y Power-Ups**

**Como** jugador, **quiero** recoger armas y power-ups durante la carrera, **para** tener ventajas sobre mis oponentes.

##### **Criterios de aceptación:**

- Los power-ups deben aparecer en ubicaciones específicas de la pista y pueden otorgar al jugador habilidades temporales, como un aumento de velocidad, escudos, o armas.
- El jugador debe poder usar un arma o power-up dentro de un límite de tiempo o uso.
- Los power-ups deben ser variados y tener diferentes efectos en el juego, como hacer que el jugador avance más rápido, frenar a los oponentes, o protegerse de ataques.
- Debe haber una forma visual de identificar los power-ups disponibles.

#### **Historia de Usuario 10: IA de los Oponentes**

**Como** jugador, **quiero** que los oponentes controlados por la IA tengan comportamientos variados y reactivos, **para** que cada carrera sea un desafío y se sienta dinámica.

##### **Criterios de aceptación:**

- La IA debe poder reaccionar a las acciones del jugador.
- Los oponentes deben intentar tomar las mejores rutas en la pista y ajustar su velocidad en función del contexto de la carrera.