**Fase Uno**

Lista de Historias de Usuario

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **1** |
| Titulo | **Interfaz Inicial** | |
| Descripción | La aplicación deberá tener una interfaz de inicio, donde se mostrará 3 botones de la siguiente manera: ENSEÑANZA, APRENDIZAJE, JUGABILIDAD, cada botón tiene la funcionalidad de mostrar diferentes interfaces. | |
| Prioridad | Baja | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **2** |
| Titulo | **Interfaz Enseñanza** | |
| Descripción | La aplicación deberá desplegar una interfaz donde se encuentren 4 botones que acceden a los niveles del juego de la siguiente manera: BASICO A, BASICO B, INTERMEDIO, AVANZADO. | |
| Prioridad | Baja | |

**Las historias de usuario 3, 4, 5, 6 son parte del módulo de Enseñanza**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **3** |
| Titulo | **ENSEÑANZA – BASICO A** | |
| Descripción | Básico A es un nivel donde el usuario puede ver los lados derecho e izquierdo.  Antes de empezar a visualizar los paneles izquierdo y derecho debe desplegar una ventana de configuración donde el usuario puede escoger los colores de los paneles, las repeticiones que se van a escuchar y visualizar en los botones, además debe incluir la velocidad con la que se van a mover los botones.  Después de configurar correctamente los datos se debe visualizar el botón con su respectivo texto y **sonido** adecuado.  Los colores y el sonidos son consultados desde la base de datos, propia de la aplicación. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **4** |
| Titulo | **ENSEÑANZA – BASICO B** | |
| Descripción | Básico B es un nivel donde el usuario puede ver los paneles Arriba y Abajo.  Antes de empezar a visualizar los paneles arriba y abajo debe desplegar una ventana de configuración donde el usuario puede escoger los colores de los paneles, las repeticiones que se van a escuchar y visualizar en los botones, además debe incluir la velocidad con la que se van a mover los botones.  Después de configurar correctamente los datos se debe visualizar el botón con su respectivo texto y **sonido** adecuado.  Los colores y el sonidos son consultados desde la base de datos, propia de la aplicación. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **5** |
| Titulo | **ENSEÑANZA – INTERMEDIO** | |
| Descripción | Intermedio es un nivel donde el usuario puede ver cuatro paneles diferentes, situados de la siguiente manera: izquierda arriba, izquierda abajo, derecha abajo y derecha arriba.  Antes de empezar a visualizar los paneles descritos, debe desplegar una ventana de configuración donde el usuario puede escoger los colores de los paneles, las repeticiones que se van a escuchar y visualizar en los botones, además debe incluir la velocidad con la que se van a mover los botones.  Después de configurar correctamente los datos se debe visualizar el botón con su respectivo texto y **sonido** adecuado.  Los colores y el sonidos son consultados desde la base de datos, propia de la aplicación. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **6** |
| Titulo | **ENSEÑANZA – AVANZADO** | |
| Descripción | Avanzado es un nivel donde el usuario puede ver nueve paneles diferentes, situados de la siguiente manera: izquierda arriba izquierda medio, izquierda abajo, medio abajo, derecha abajo, derecha medio, derecha arriba, medio arriba y medio centro.  Antes de empezar a visualizar los paneles descritos, debe desplegar una ventana de configuración donde el usuario puede escoger los colores de los paneles, las repeticiones que se van a escuchar y visualizar en los botones, además debe incluir la velocidad con la que se van a mover los botones.  Después de configurar correctamente los datos se debe visualizar el botón con su respectivo texto y **sonido** adecuado.  Los colores y el sonidos son consultados desde la base de datos, propia de la aplicación. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **7** |
| Titulo | **Interfaz Aprendizaje** | |
| Descripción | La aplicación deberá desplegar una interfaz donde se encuentre un menú de configuración, el cual debe constar los siguientes datos:  Usuarios, seleccionar uno.  2 colores, seleccionar diferente color.  2 personajes, seleccionar diferentes personajes.  La velocidad  Número de repeticiones  La fecha debe ser visible, de tal manera que sea la actual.  Al momento de continuar con la configuración adecuada, se debe generar un registro del usuario con todos los datos anteriores. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **8** |
| Titulo | **Interfaz Aprendizaje – Datos Previos** | |
| Descripción | Se debe tener registrados de usuario con sus respectivas contraseñas.  Se debe tener colores registrados como nombre, color r, color g, color b para poder generar colores según el código RGB.  Se debe tener registrados personajes con los siguientes datos: nombre, imagen y el sonido. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **9** |
| Titulo | **Interfaz Aprendizaje – Seleccione Nivel** | |
| Descripción | Como en la fase de enseñanza se debe escoger uno de los 4 niveles vistos en la historia de usuario 2.  Seleccione un nivel y se debe visualizar el panel con el color configurado, el sonido de la respectiva ubicación, y la imagen del personaje seleccionado previamente, cada una con su respectivo número de repeticiones y la velocidad.  Las ubicaciones o inicio de cada personaje es forma aleatoria sin que se repitan en la misma ubicación.  Cada nivel únicamente debe tener 2 personajes y 2 ubicaciones, el resto de ubicaciones no se los tomara en cuanta.  Al momento de terminar cada nivel, los datos deben ser registrados para poder utilizarlos en siguientes modulos. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **10** |
| Titulo | **Interfaz Jugabilidad – Login** | |
| Descripción | Al momento de ingresar a JUGABILIDAD, se debe desplegar una interfaz en formato de Login, la cual consta de un usuario y contraseña.  Para ingresar se debe ingresar los datos correctos, caso contrario se debe visualizar que no existe el usuario o la clave es la incorrecta.  En caso de tener éxito con usuario y contraseña, se procede a buscar en los registros si el usuario ha pasado por el módulo de enseñanza. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **11** |
| Titulo | **Interfaz Jugabilidad – Seleccione Nivel** | |
| Descripción | Des pues de logearse correctamente se despliega los botones únicamente de los niveles aprendidos previamente en el módulo de aprendizaje.  La búsqueda se realiza en base a la fecha actual, únicamente se despliegan los botones de los niveles aprendidos previamente en la fecha actual. | |
| Prioridad | Alta | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Historia de Usuario Número | | **12** |
| Titulo | **Interfaz Jugabilidad –** | |
| Descripción | Al iniciar el nivel Básico A, se muestra 2 paneles, dentro 2 botones y se escucha la frase “¿Dónde está?” seguida del personaje recuperada de los registros.  El usuario con ayuda del LeapMoution debe dirigirse hacia el panel donde crea conveniente. Cada ves que su mano pase por cada panel este debe cambiar de color, dependiendo de los registros.  Al llegar al botón debe mantener su mano hasta que el texto llegué a 100, en caso de dudar y mover al otro botón que se encuentra en el otro panel, el panel cambia de color, y al momento de llegar al botón del otro panel este empieza a contar con el fin de llegar a 100, el otro botón cambia a 0 automáticamente.  Una vez que el botón llegue a 100, se visualizara la imagen del personaje.  Si esta correcto se dispara el audio de “Correcto”, en caso de ser incorrecto se dispara un audio “Intente otra Vez”. Después se mostrara un botón con el texto de continuar, mantener presionado el botón hasta llegar a 100. Y se ejecuta el mismo proceso.  Cada nivel consta del mismo funcionamiento. | |
| Prioridad | Alta | |