



Tecnológico de Monterrey

Campus:

Santa Fe

Materia:

Construcción de software y toma de decisiones

Nombre de la actividad:

Historias de usuario

Nombre y Matrícula:

Rebeca Davila Araiza A01029805
Darío Cuauhtémoc Peña Mariano A01785420
Santiago Arista Viramontes A01028372

Profesor:

Gilberto Echeverría Furió

Grupo:

601

Fecha:

06/03/2025

Videojuego

| | Historias de usuario para Videojuego |
|----|--|
| 1. | <p>Historias de Usuario #1 R</p> <p>Como Jugador quiero que el personaje jugable use una pistola como arma para poder atacar a los enemigos y evitar perder vidas</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tener los sprites del personaje jugable y los disparos de este- Programar una tecla para hacer que el personaje realice un disparo- Programar el movimiento y la cantidad de daño que le hacen a los enemigos |
| 2. | <p>Historias de Usuario #2 R</p> <p>Como Jugador quiero que el personaje jugable tenga un conteo de vidas para poder medir cuánto daño le han hecho al personaje y no morir de un solo golpe de un enemigo.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Crear una interfaz en la pantalla donde aparezca el número de vidas- Hacer que la interfaz de las vidas cambie cuando el personaje sea atacado- Mandar los datos de la vida perdida hacia la base de datos- Y mostrar este conteo de vidas en la página web |
| 3. | <p>Historias de Usuario #3 D</p> <p>Como Jugador quiero que el juego tenga una dinámica en donde mi personaje pueda adquirir items para poder pasar los niveles de manera más sencilla.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Aparición de ítems en el juego- Mejoras en el personaje al encontrar un item- Habilidades especiales por cada ítem |
| 4. | <p>Historias de Usuario #4 D</p> <p>Como Jugador quiero que haya un mapa en el juego el cual pueda acceder fácilmente a él para poder navegar de mejor manera en el videojuego sin tener que perder tanto tiempo.</p> <p>Validación:</p> |

| | |
|----|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Diseñar un mapa gráfico del videojuego - Al presionar una tecla se debe desplegar el mapa - El mapa debe de mostrar la posición actual del mapa |
| 5. | <p>Historias de Usuario #5 R</p> <p>Como Jugador quiero que el juego tenga un menú de pausa para poder detener el juego por un momento y poder salir cuando ya no quiera jugar</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer sketch del menú de pausa - Hacer que todo el juego se detenga cuando se activa el menú - Crear botones que permitan salir del juego y continuarlo |
| 6. | <p>Historias de Usuario #6 D</p> <p>Como Jugador quiero que el juego tenga varios cuartos donde aparezcan enemigos para poder tener una mejor experiencia de usuario debido a que me gustaría poder explorar el escenario.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tener diferentes cuartos de nivel diseñados. - Poder navegar y acceder a los cuartos desde diferentes puntos. |
| 7. | <p>Historias de Usuario #7 R</p> <p>Como Jugador quiero que los cuartos tengan varias conexiones entre sí para poder explorar y moverse libremente por toda la mansión sin tener que seguir un solo camino</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer los diseños de niveles como boceto - Programar un grafo para crear el mapa y sus conexiones |
| 8. | <p>Historias de Usuario #8 D</p> <p>Como Jugador quiero que los cuartos del escenario estén ambientados en halloween para poder tener una experiencia parecida a la de un “especial de halloween” de alguna serie.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La decoración, sonidos y diseño de los niveles debe de estar basada en la festividad halloween |

| | |
|-----|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Los personajes del juego deben de ser caracterizados por la festividad de halloween |
| 9. | <p>Historias de Usuario #9 D</p> <p>Como Jugador quiero quiero tener controles sencillos y fáciles de aprender para poder tener un fácil desplazamiento y sin problemas en el juego.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se utilizarán los controles comúnmente usados en los videojuegos para movimiento e interacción con la interfaz de usuario, que es para avanzar, agacharse y saltar. |
| 10. | <p>Historias de Usuario #10 S</p> <p>Como Jugador quiero que los villanos tengan distintos tipos de dificultad para poder disfrutar de una experiencia desafiante y variada</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementar distintos tipos de enemigos con distintos ataques - Asignar un nivel de dificultad a los distintos enemigos |
| 11. | <p>Historias de Usuario #11 R</p> <p>Como Jugador quiero que el ataque del personaje con el que juego pueda aumentar de alguna forma conforme avanza en el juego para poder pasar el juego sin demasiadas dificultades cuando encuentre enemigos más fuertes o cuando me enfrente al jefe final.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer un inventario de armas que tienen diferentes niveles de daño - Asegurarse que estas armas solo aparezcan en una sola habitación del juego - Darle un número de nivel requerido para utilizar cada arma |
| 12. | <p>Historias de Usuario #12 S</p> <p>Como Jugador quiero que el juego tenga un sistema de puntuación y clasificaciones para poder competir con otros jugadores</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementar sistema de puntuación basado en el desempeño del jugador - Implementar una tabla al finalizar la ronda con las estadísticas para que el jugador pueda verlas |

| | |
|-----|--|
| 13. | <p>Historias de Usuario #13 S</p> <p>Como Diseñador de niveles quiero que el juego cuente con 9 niveles diferentes para poder proveer al jugador con distintos diseños de escenarios y que su experiencia sea más atractiva</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseñar 9 escenarios distintos - Implementar 1 diseño a cada nivel |
| 14. | <p>Historias de Usuario #14 S</p> <p>Como Jugador quiero que el juego me deje reiniciar mi progreso para poder empezar una nueva partida cuando lo desee.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementar un botón para reiniciar progreso |
| 15. | <p>Historias de Usuario #15 R</p> <p>Como Jugador quiero recuperar mi partida guardada, para poder continuar mi progreso desde donde lo dejé.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una API para llamar los datos de la partida y recopilar la información de la más reciente |
| 16. | <p>Historias de Usuario #16 R</p> <p>Como jugador quiero tener controles de audio en el juego, para ajustar el sonido según mis preferencias.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear botones para poder reproducir sonidos en el juego y también para silenciarlos. |
| 17. | <p>Historias de Usuario #17 R</p> <p>Como Jugador quiero acceder a la puerta del jefe final solo cuando cumpla con la cantidad de llaves para poder enfrentar el desafío final del juego en el momento adecuado.</p> <p>Validación:</p> |

| | |
|-----|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Programar las entradas al cuarto del jefe final, con la condición de obtener un total de ocho llaves |
| 18. | <p>Historias de Usuario #18 R</p> <p>Como Jugador quiero recuperar mi partida guardada, para poder continuar mi progreso desde donde lo dejé.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una API para llamar los datos de la partida y recopilar la información de la más reciente |
| 19. | <p>Historias de Usuario #19 R</p> <p>Como Jugador quiero volver al juego después de morir para poder continuar jugando las veces que guste</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una interfaz de game over - Aplicar botones para volver al juego |
| 20. | <p>Historias de Usuario #20 R</p> <p>Como Jugador quiero que cada que reciba un golpe, el personaje tenga un cooldown de invencibilidad por unos segundos para poder tener un poco de tiempo para esquivar disparos y enemigos</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quitar temporalmente las colisiones entre el jugador, los enemigos y disparos por unos segundos - Hacer que las colisiones regresen como estaban despues del cooldown |
| 21. | <p>Historias de Usuario #21 R</p> <p>Como Jugador quiero tener la capacidad de realizar un doble salto para poder llegar a plataformas más altas facilmente y esquivar ataques</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agregar un conteo de saltos en la tecla de salto - Aplicar este efecto solamente cuando se obtiene un objeto específico |
| 22. | <p>Historias de Usuario #22 R</p> <p>Como Jugador</p> |

| | |
|-----|--|
| | <p>quiero poder obtener vidas extra para poder facilitar un poco la experiencia en el juego</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear un objeto que brinde vidas extra en el juego - Aumentar el conteo de vidas cuando se obtiene este objeto. |
| 23. | <p>Historias de Usuario #23 R</p> <p>Como Jugador quiero que algunas habitaciones del juego estén oscuras y solo sean visibles si tengo un objeto especial para que el juego tenga mayor desafío y me motive a explorar y conseguir el item que mejore mi visibilidad.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una función que aplique oscuridad a los cuartos y que el jugador tenga un rango de visión pequeño. - Crear el objeto que aumente el rango de visión dentro de aquellos cuartos. |

Página Web

| | Historias de usuario para Pagina Web |
|-----|---|
| 24. | <p>Historias de Usuario #1 D</p> <p>Como jugador registrado quiero acceder al juego mediante una página web para poder jugar el videojuego lo más rápido posible sin necesidad de descargar algún software extra.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- El videojuego se debe alojar en alguna página web- El videojuego no debe de tener alguna instalación extra, sólo entrar a la página web |
| 25. | <p>Historias de Usuario #2 S</p> <p>Como Desarrollador web quiero una página web con sistema de autenticación para poder identificar al usuario y almacenar sus estadísticas</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Implementar autenticación de usuarios en la página web- Almacenar las estadísticas de cada usuario |
| 26. | <p>Historias de Usuario #3 R</p> <p>Como usuario no registrado quiero que la página web me permita ingresar mis datos para poder registrarme en la base de datos, entrar al juego y que se pueda guardar mi progreso cuando decida parar.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Crear una buena página de inicio de sesión antes de que el jugador pueda ingresar al juego- Almacenar las estadísticas de cada usuario |
| 27. | <p>Historias de Usuario #4 R</p> <p>Como Usuario quiero ver mis datos de mi partida en la página web para poder verificar en cómo puedo mejorar y de esa forma jugar una y otra vez.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Hay que diseñar la página web para que muestre la cantidad de enemigos derrotados, las vidas que le quedan al jugador, la cantidad de llaves recolectadas cada partida, la cantidad de veces que el jugador murió, y el |

| | |
|-----|--|
| | nivel de experiencia del jugador, los datos del usuario. |
| 28. | <p>Historias de Usuario #5 R</p> <p>Como desarrollador frontend</p> <p>quiero que la interfaz de la página sea intuitiva y atractiva</p> <p>para poder mejorar la experiencia del usuario.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El diseño debe ser responsivo y adaptarse a la pantalla de una computadora, sin importar el tamaño de la pestaña. - La página debe tener una buena iconografía para que sea intuitiva para el usuario - La información debe estar bien organizada y ser fácil de encontrar. |
| 29. | <p>Historias de Usuario #6 R</p> <p>Como Usuario</p> <p>quiero que la página web tenga una pestaña para ver la historia del juego</p> <p>para entender el contexto del juego y de que trata.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una pagina aparte de la principal que contenga la historia que pasa dentro del juego. - Añadir un header con links que devuelvan al usuario a la página principal y que lo lleven al resto de pestañas que este desee. |
| 30. | <p>Historias de Usuario #7 R</p> <p>Como Usuario</p> <p>quiero que la página web tenga una pestaña para ver los controles y mecánicas del juego</p> <p>para entender cómo jugar antes de entrar al juego.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear una pagina aparte de la principal que contenga los controles para mover al personaje jugable e interactuar con los objetos y armas. - Añadir un header con links que devuelvan al usuario a la página principal y que lo lleven al resto de pestañas que este desee. |

Base de Datos

| | Historias de usuario para Base de datos |
|-----|---|
| 31. | <p>Historias de Usuario #1 S</p> <p>Como Administrador del servidor quiero que la base de datos almacene la información de cada usuario para poder analizar el comportamiento de cada jugador y brindar una atención más personalizada</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Guardar la información de cada usuario en la base de datos |
| 32. | <p>Historias de Usuario #2 R</p> <p>Como jugador quiero que la base de datos guarde un conteo de mis muertes hasta que termine el juego para poder saber cuantas veces he perdido las partidas y poder mejorar la próxima vez que juegue</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Guardar en una entidad el conteo de veces que el jugador muere hasta que termine el juego |
| 33. | <p>Historias de Usuario #3</p> <p>Como administrador de base de datos quiero que la base de datos sea reactiva para que en ciertos eventos pueda insertar, actualizar o eliminar de manera automática.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Definir triggers para determinados eventos |
| 34. | <p>Historias de Usuario #4 S</p> <p>Como administrador de base de datos quiero hacer operaciones que no sean atómicas, sino que sean bloques de operaciones para poder insertar actualizar o eliminar información</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none">- La base de datos debe permitir agrupar múltiples operaciones dentro de una misma transacción- Debe admitir comandos como BEGIN, COMMIT y ROLLBACK |

| | |
|-----|--|
| 35. | <p>Historias de Usuario #5 S</p> <p>Como administrador de base de datos quiero que la información esté normalizada hasta la tercera forma normal para poder asegurar la integridad de los datos y cumpla con los requerimientos mínimos de ingeniería de software</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada columna debe contener valores atómicos (sin listas o valores repetidos) - La base de datos no debe tener dependencias parciales, es decir, todas las columnas deben depender de la clave primaria completa. - No debe haber dependencias transitivas (una columna no clave no debe depender de otra columna no clave). - Todos los atributos de una tabla deben depender únicamente de la clave primaria. |
| 36. | <p>Historias de Usuario #6 S</p> <p>Como administrador de base de datos quiero tener el CRUD a través de una API, la cual comunique la base datos con la página web por medio de un proxy para poder gestionar los datos de manera segura y eficiente</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementar los endpoints para Crear (Create), Leer (Read), Actualizar (Update) y Eliminar (Delete) datos en la base de datos. - Asegurar que todas las peticiones pasen a través de un proxy para mejorar la seguridad y el rendimiento. - Implementar autenticación y autorización para restringir el acceso según permisos de usuario. - Verificar que la API responde correctamente a solicitudes desde la página web. |
| 37. | <p>Historias de Usuario #7 S</p> <p>Como administrador de base de datos quiero tener múltiples tablas que guarden información histórica del videojuego para poder</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardar en una entidad el conteo de veces que el jugador muere hasta que termine el juego |
| 38. | <p>Historias de Usuario #8 S</p> <p>Como administrador de base de datos</p> |

| | |
|-----|--|
| | <p>quiero la base de datos cumpla con los elementos mínimos de calidad, es decir, que cumpla con el ACID</p> <p>para poder asegurarme de que la base de datos sea accesible, consistente, íntegra y eficiente en su rendimiento.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verificar que las consultas sean rápidas y eficientes a través de pruebas de rendimiento. - Validar la integridad de los datos mediante restricciones como claves primarias, foráneas y validaciones de tipo de datos. - Comprobar que las relaciones entre las tablas sean coherentes y que no haya datos redundantes o faltantes. - Asegurar que los usuarios tengan acceso solo a los datos que necesitan, y que la base de datos se mantenga operativa con tiempos de respuesta óptimos, incluso bajo carga. |
| 39. | <p>Historias de Usuario #9 S</p> <p>Como usuario común</p> <p>quiero que la base de datos almacene múltiples tablas con el contenido de la información del juego</p> <p>para poder acceder y consultar fácilmente los datos relacionados con los juegos, como detalles de jugadores, puntuaciones, y estadísticas.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verificar que las tablas se hayan creado correctamente con la estructura adecuada para almacenar la información del juego. - Asegurar que las relaciones entre las tablas sean consistentes y estén correctamente referenciadas. - Validar que los datos se ingresen correctamente en cada tabla y que la integridad de los mismos se mantenga mediante restricciones de integridad. |
| 40. | <p>Historias de Usuario #10 R</p> <p>Como Desarrollador</p> <p>quiero que se actualice automáticamente la experiencia del jugador cuando elimine enemigos</p> <p>para poder reflejar su progreso sin requerir intervención directa en el juego.</p> <p>Validación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear un trigger en la base de datos cuando se actualice el registro de monstruos eliminados, se sume 10 puntos de experiencia al usuario. |