

Siguiendo las pautas establecidas en la metodología ágil SCRUM, en el proyecto se han identificado las siguientes Historias de Usuario:

HU1: Iniciar sesión con un nivel de dificultad

El usuario se loguea en el juego, indicando su nombre y estableciendo el nivel de dificultad deseado (por ejemplo, en una escala de 1 a 3). Cada nivel determina el tamaño del tablero y el número de minas.

HU2: Generar Buscaminas del nivel seleccionado

Generar un Buscaminas con el nivel solicitado y mostrar en pantalla el buscaminas.

HU3: Descubrir Casilla

El usuario puede descubrir una casilla del buscaminas, pinchando sobre ella. Si después de esta acción sólo quedan cerradas las casillas con mina, la partida finaliza con éxito. Si en la casilla hay una mina el juego finaliza con fracaso. Además, si la casilla descubierta está vacía (no contiene una Mina y no es vecina de ninguna casilla con mina), se abrirán todas las casillas vacías de su alrededor. También se abrirán recursivamente las casillas de alrededor de las que se vayan descubriendo hasta alcanzar casillas que tengan algún vecino con mina.

HU4: Marcar/desmarcar Mina

El usuario puede marcar/desmarcar una casilla del buscaminas, pinchando sobre ella con el botón derecho del ratón. El contador de minas marcadas se decrementa/incrementa en una unidad. No se pueden marcar más minas de las existentes en el tablero.

HU5: Abortar Buscaminas

El usuario puede abandonar el juego cuando lo desee, comenzando uno nuevo del mismo nivel.

HU6: Seguir jugando

El usuario tendrá la posibilidad de seguir jugando tras finalizar la realización de un buscaminas, para lo que se le planteará un nuevo buscaminas del mismo nivel.

HU7: Mostrar el Ranking

Mostrar la lista ordenada de puntuaciones de los 10 mejores jugadores.

La realización de estas Historias de Usuario se ha planificado agrupándolas en los siguientes Sprints:

- **PRIMER SPRINT:** HU2, HU3
Duración: 4 semanas
- **SEGUNDO SPRINT:** HU1, HU4
Duración: 4 semanas
- **TERCER SPRINT:** HU5, HU6, HU7
Duración: 3 semanas