**Historias de Usuario**

* Yo como usuario, quiero poder insertar mi nombre de jugador para luego saber las estadísticas asociadas a mi tiempo de juego.
* Yo como usuario, quiero que exista una cola de enemigos los cuales aparezcan aleatoriamente en el juego.\*
* Yo como usuario, quiero que al final del nivel se presente un enemigo final “jefe”.
* Yo como usuario, deseo ver en el mapa del juego como aparecen torres enemigas en lugares ya designados.\*
* Yo como usuario, deseo poder controlar libremente el avión a través de todo el mapa.\*
* Yo como desarrollador, brindo al usuario un tipo de disparo predeterminado el cual contará con municiones infinitas.
* Yo como usuario, quiero contar variedad de enemigos.\*
* Yo como usuario, deseo que en el juego aparezcan una variedad de power-ups los cuales se podrán acumular en una pila.
* Yo como usuario, quiero contar con la posibilidad tanto de controlar el juego con el teclado del computador, como con el giroscopio de un dispositivo móvil.
* Yo como usuario, quiero poder estar al tanto de las estadísticas de juego tanto en la pantalla del dispositivo móvil como en el del computador.

Features

|  |
| --- |
| insertar mi nombre de jugador |
| Crear una cola de enemigo |
| Crear un enemigo final |
| Controlar Avión |
| Disparar |
| Crear diferentes tipos de enemigos |
| Crear power-ups |
| Controlar por medio del móvil o la pantalla |
| Mostrar atreves de la pantalla de móvil las estadísticas |
| Mostrar mapa |

Historias de usuario por secuencia de uso

Muy a menudo

* que exista una cola de enemigos los cuales aparezcan aleatoriamente en el juego.
* ver en el mapa del juego como aparecen torres enemigas en lugares ya designados.\*
* poder controlar libremente el avión a través de todo el mapa.
* brindo al usuario un tipo de disparo predeterminado el cual contará con municiones infinitas.
* quiero contar variedad de enemigos.
* quiero poder estar al tanto de las estadísticas de juego tanto en la pantalla del dispositivo móvil como en el del computador.
* quiero contar con la posibilidad tanto de controlar el juego con el teclado del computador, como con el giroscopio de un dispositivo móvil.

A menudo

* quiero que al final del nivel se presente un enemigo final “jefe”.
* deseo que en el juego aparezcan una variedad de power-ups los cuales se podrán acumular en una pila.

No muy a menudo

* Yo como usuario, quiero poder insertar mi nombre de jugador para luego saber las estadísticas asociadas a mi tiempo de juego.

Historias de usuario por criticidad

Alta

* que exista una cola de enemigos los cuales aparezcan aleatoriamente en el juego.
* poder controlar libremente el avión a través de todo el mapa.
* brindo al usuario un tipo de disparo predeterminado el cual contará con municiones infinitas.
* quiero contar con la posibilidad tanto de controlar el juego con el teclado del computador, como con el giroscopio de un dispositivo móvil.

Media

* quiero que al final del nivel se presente un enemigo final “jefe”.
* deseo que en el juego aparezcan una variedad de power-ups los cuales se podrán acumular en una pila.
* quiero contar variedad de enemigos.

Baja

* Yo como usuario, quiero poder insertar mi nombre de jugador para luego saber las estadísticas asociadas a mi tiempo de juego.
* ver en el mapa del juego como aparecen torres enemigas en lugares ya designados.
* quiero poder estar al tanto de las estadísticas de juego tanto en la pantalla del dispositivo móvil como en el del computador.

Minimal system spam

* que exista una cola de enemigos los cuales aparezcan aleatoriamente en el juego.
* poder controlar libremente el avión a través de todo el mapa.
* brindo al usuario un tipo de disparo predeterminado el cual contará con municiones infinitas.
* quiero contar con la posibilidad tanto de controlar el juego con el teclado del computador, como con el giroscopio de un dispositivo móvil.

Distribución de user stories por miembro del equipo

|  |  |
| --- | --- |
| Omar Hidalgo | Planeamiento y diseño  insertar nombre  estar al tanto de las estadísticas de juego |
| Gabriel Piedra | Planeamiento y diseño  que exista una cola de enemigos  ver en el mapa del juego  controlar libremente el avión |
| Álvaro Quesada | Planeamiento y diseño  se presente un enemigo final “jefe”  aparezcan una variedad de power-ups  controlar el juego |
| Álvaro Zeng | Planeamiento y diseño  brindo al usuario un tipo de disparo  Contar variedad de enemigos |

Descomposición de cada user story en tareas

Poder insertar mí nombre de jugador Pedir el nombre del jugador

* Pedir nombre del jugador
* Asociar nombre del jugador al puntaje

Exista una cola de enemigos los cuales aparezcan aleatoriamente en el juego.

* Crear una cola con los enemigos
* Enseñarlos en la pantalla
* Crear generador aleatorio

Al final del nivel se presente un enemigo final “jefe”.

* Crear un jefe al final de cada nivel
* Asignarle vida y características

Ver en el mapa del juego como aparecen torres enemigas en lugares ya designados.

* Crear un canvas blanco
* Rellenar el mapa
* Crear torres
* Asignar posición a las torres

Poder controlar libremente el avión a través de todo el mapa

* Mover el avión dependiendo de las teclas del jugador
* Mover el avión por el giroscopio

Brindo al usuario un tipo de disparo predeterminado el cual contará con municiones infinitas.

* Crear balas
* Verificar si colisionan con un enemigo

Quiero contar variedad de enemigos.

* Crear diferentes tipos de enemigos
* Agregar a la cola

Deseo que en el juego aparezcan una variedad de power-ups los cuales se podrán acumular en una pila.

* Crear power-ups
* Crear una pila con los powerups
* Dejar que el jugador active el último en ser agregando
* Enseñarlos en la pantalla

Yo como usuario, quiero contar con la posibilidad tanto de controlar el juego con el teclado del computador, como con el giroscopio de un dispositivo móvil.

* Asignar un movimiento a una tecla
* Crear un servidor por sockets
* Unir el servidor al giroscopio del celular para mover el avión

Yo como usuario, quiero poder estar al tanto de las estadísticas de juego tanto en la pantalla del dispositivo móvil como en el del computador.

* Comunicar el juego con el móvil con el socket
* Mostrar la puntuación en el móvil

Bitácora de trabajo que muestre tiempo invertido para cada actividad y la

Fecha en que se realizó

20/3/2017

Planificación y planeamiento del proyecto/3horas

Obtencion de las historias de usuario/1 hora

Se comienza la clase main/1hora

Clase link list y link /1 hora

Implementacion de LinkList en las Balas y torres/2Horas

21/3/2017

Se crea la clase player /1 hora

Se crea la clase Enemigos/1 hora

Se crea la clase Torres /1 hora

25/3/2017

Se crea la clase nodos/1 hora

27/3/2017

Clase Nodo power up /2 horas

Clase pila/1hora

Clase pila powerups/2hora

Se agregan a la clase main/3 horas

28/3/2017

Creacion de las colas y union de los enemigos con la cola/2horas

Se trabaja en la clase main, para poder implementar las listas de torres y las listas de balas/4horas

Distribución del trabajo escrito 1/hora

30/3/2017

Partes estándar del trabajo escrito/4 horas

1/3/2017/Todo 5 horas

Distribución de historias de usuario por criticidad y secuencia de uso

Minimal system span

Plan de iteraciones que agrupen cada bloque de historias de usuario de

Forma que se vea un desarrollo incremental

Asignación de user stories por miembro del equipo

Descomposición de cada user story en tareas.

4/3/2017

Se crean diagrama de arquitectura de la solución, componentes, clases /4horas

5/4/2017

Union de las diferentes colas pilas y listas para poder parametrizar los niveles / 4horas

6/4/2017

Bitácora de trabajo que muestre tiempo invertido para cada actividad y la fecha en que se realizó