

MÓDULO	Código	NOMBRE		ESTIMACION	Horas	Sprint	Valor	ESTADO	CRITERIOS DE ACEPTACIÓN
Arquitectura	H1	Diseño de arquitectura		1	3	1	10	Pendiente	
GUI	H2	Diseño / Modificacion GUI		8	24	1	10	Pendiente	
Backend	H3	Se define una Estrategia por defecto	pagina de ingreso de estrategia, ingresa la estrategia y guaramos el archivo , se crea modelo con id autogenerado y el nombre del archivo	3	9	1	8	Pendiente	
Administrativo			ventana de lista de equipos precargados, se elije y se simula	3	9	1	6	Pendiente	
Entrenamiento	H4	Se elige un cuadro precargado en el sistema para realizar un entrenamiento		21	63	1	7	Pendiente	
Simulador	H5	Permite ver transcurso de un partido en vivo		8	24	1	6	Pendiente	
Simulador	H6	Permite ver el resultado del partido simulado		13	39	1	5	Pendiente	
Estrategia	H7	Se agrega a la simulacion la opción de que el usuario cambié de formación en el transcurso del partido (Eventos: Cambio de resultado del partido, Cambio de tiempo)		13	39	1	8	Pendiente	
Estrategia	H8	Simulación básica, solamente se ingresan las formaciones de los equipos		3	9	1	5	Pendiente	
Estrategia	H9	Se define una estrategia por defecto de un equipo		6	18	1	6	Pendiente	
Estrategia	H10	Se crea una estrategia nueva y se la guarda como estrategia precargada							
		Total		79	237				