

Versión:	2.0										
Fecha:	1/10/2014										
Responsables:	Jorge Artave, Fernando Banhero, Pablo Coore										
	Enunciado de la Historia						Criterios de Aceptación				
Identificador (ID) de la Historia	Rol	Característica / Funcionalidad	Razón / Resultado	Dependencias	Prioridad	Estimacion	Número (#) de Escenario	Criterio de Aceptación (Título)	Contexto	Evento	Resultado / Comportamiento esperado
H1	Yo como un Usuario Registrado	Necesito vender un jugador	Con la finalidad de que mi equipo reciba dinero	H4,H8, H9, H2		8	1	Menos de 12 jugadores	En caso que no tenga jugadores para vender.	Cuando intento entrar en este escenario	Se le notifica al usuario que no tiene jugadores para vender con un mensaje
							2	Mas de 11 jugadores (venta al sistema)	En caso de que tener mas 11 jugadores, se me despliega una pantalla que lista los nombres de mis jugadores y su posicion, permitiendome elegir uno de ellos.	Cuando hago click en vender	El sistema notifica la venta exitosa del jugador, modificando la cantidad de dinero del equipo y la cantidad de jugadores, y asignando el jugador a la lista de jugadores del sistema
							3	Vender el ultimo jugador de una categoria	En caso de vender el ultimo jugador de una categoria en la que hay un unico jugador(por ej cuando se quiere vender el ultimo arquero)	Cuando hago click en vender	Se le avisa al usuario que no puede vender ese tipo de jugador
							4	Mas de 11 jugadores (Venta a otro jugador)	En caso de que tener mas 11 jugadores, y de haber recibido una oferta de otro usuario registrado, se me muestra mediante un mensaje el nombre del jugador, su posicion y el nombre del Usuario que me lo pide.	Cuando hago click en la notificacion	Se me despliega un mensaje que me pregunta si le deseo vender al Usuario el jugador requerido, con las opciones de vender o rechazar, segun lo elegido, segun el caso, se alterara mi lista de jugadores o su lista de jugadores.
H2	Yo como usuario registrado	Quiero comprar un jugador	Con la finalidad de tener un mejor equipo	H4, H8, H9,H1		8	1	Compra a otro Usuario registrado	Se me despliega un menu que me lista los equipos registrados, luego de que elijo un equipo, se me lista los nombres de los jugadores y su posicion, permitiendome eleoir uno.	Cuando selecciono un jugador	Se me notifica que se le envio el mensaje al usuario, para que confirme la compra.
							2	Compra al sistema	Se me despliega una lista de los jugadores del sistema (los que no tienen equipo), permitiendome elegir uno.	Cuando selecciono el jugador	Se me despliega un mensaje diciendome si se ha comprado el jugador(en dicho caso se agrega el jugador a mi equipo y se lo remueve del sistema) o no, dependiendo de si me alcanzan los fondos.
H3	Yo como usuario registrado	Quiero ver la informacion de un jugador	Con la finalidad de ver sus atributos	H4, H8, H9, H4		8	1	Informacion del jugador 1	Se me lista los nombres de los jugadores y el equipo que pertenece	Cuando selecciono un jugador	El sistema me despliega: El nombre del jugador, la posicion, la precision de pase, la precision de pegarle al arco.
							2	Informacion del jugador 2(Requiere editar la simulacion)	Se me lista los nombres de los jugadores y el equipo que pertenece	Cuando selecciono un jugador	El sistema me despliega ademas: la habilidad de conservar la pelota, la potencia de tiro y la velocidad del jugador
H4	Yo como administrador	Necesito crear un jugador nuevo	Con la finalidad de agregar jugadores al sistema			8	1	Crear jugador 1	Se me despliega una pantalla, permitiendome ingresar: nombre del jugador, posicion, precision de pase, habilidad de pegarle al arco	Ingreso todos los datos y confirmo	Se le agrega al sistema el jugador especificado, quedando disponible para vender
							2	Crear jugador 2	Ademas de lo dicho en la parte de arriba se me permite ingresar la habilidad de conservar la pelota, la habilidad de potencia de tiro y la velocidad.	Ingreso todos los datos y confirmo	Se le agrega al sistema el jugador especificado, quedando disponible para vender
							3	Jugadores con valores constantes	Los datos de los jugadores se asignan en la clase	--	--
							4	Jugadores hardcodeados	Hay jugadores ya guardados con datos hardcodeados	--	--
H5	Yo como administrador	Necesito ver las estrategias definidas	Con la finalidad de poder ver su codigo			1	1	Ver codigo	Se me lista todos los nombres de las estrategias	Cuando selecciono una estrategia	Se me despliega el codigo en ruby de la estrategia.
							2	Editar codigo	Se me lista todos los nombres de las estrategias	Cuando selecciono una estrategia	Se me despliega el codigo en ruby de la estrategia, permitiendome editarla y guardar los cambios.
							3	Editar codigo con chequeo de sintaxis	Se me lista todos los nombres de las estrategias	Cuando selecciono una estrategia	Antes de guardar los cambios avisa si hay errores de sintaxis
							4	Ver codigo 2	Se me permite filtrar las estrategias segun si son por defecto o no	Cuando selecciono una estrategia	Se me despliega el codigo en ruby de la estrategia
H6	Yo como un administrador	Necesito ver todos los jugadores registrados en el sistema	Con la finalidad de poder editarlos/borrarlos o verlos	H4		8	1	Listar jugadores	Se me listan todos los nombres de los jugadores, indicando a que equipo pertenece (si no pertenece a ningun equipo se pone en el equipo: "Sistema")	Cuando selecciono un jugador	Se me muestra H3
							2	Edicion de jugadores	Se me listan todos los nombres de los jugadores, indicando a que equipo pertenece (si no pertenece a ningun equipo se pone en el equipo: "Sistema")	Cuando selecciono un jugador	Se me muestra H3, permitiendome editar sus atributos, y guardar los cambios
H7	Yo como un Usuario registrado	Necesisto realizar un entrenamiento	Con la finalidad de probar el codigo escrito	H4, H8, H9 Nota- Habria que agregar habilidades a los jugadores			1	Entrenamiento con equipo de sistema	Se me lista los nombres de los equipos del sistema, permitiendome seleccionar uno.	Cuando selecciono un equipo	Se pasa a ver simulacion
							2	El entrenamiento altera las cualidades de los jugadores	Cuando realizo un entrenamiento	Al terminar la simulacion	El sistema modifica los atributos de los jugadores, segun las estadísticas obtenidas
H8	Yo como Usuario no registrado	Necesito registrarme en la pagina web	Con la finalidad de acceder a mas funcionalidades de ella	Al finalizar se va a la historia crear equipo		8	1	Registro por Facebook	En caso que el usuario este registrado en Facebook	Cuando selecciona registrarse por Facebook	Se obtiene la info del usuario y se lo registra en el sistema
							2	Registro por Iwitter	En caso que el usuario este registrado en Facebook	Cuando selecciona registrarse por Twitter	Se obtiene la info del usuario y se lo registra en el sistema
							3	Registro por WEB	En caso que el usuario quiera registrarse por la pagina web, se le pide su nombre, su contraseña, la confirmacion de la contraseña, y el mail	Cuando completa los datos, y confirma	Si no hay problemas con el formato del mail, o la confirmacion de la estrategia, y si no existe el nombre del usuario, se registra el usuario en el sistema.
							4	Registro por Google	En caso que el usuario este registrado en Facebook	Cuando selecciona registrarse por Google	Se obtiene la info del usuario y se lo registra en el sistema



F120	Yo como un usuario registrado	Necesito ver los partidos ya jugados en el sistema	Con la finalidad de ver estadísticas de los mismos	H4, H8, H9		5	1	Histórico de partidos del sistema	---		El sistema lista los partidos jugados por mi equipo, ordenado por fecha en forma descendente. Devolviendo para cada partido el resultado final.
F121	Yo como un usuario registrado	Necesito ver los partidos por jugar de campeonato/copa/liga	Con la finalidad de ver información de los mismos	H8, H9, H27		5	1	Partidos futuros			El sistema muestra un listado de los partidos por jugar, ordenados por fecha de forma ascendente. Devolviendo para cada partido el nombre de los usuarios involucrados y el nombre de sus equipos.
F122	Yo como un usuario registrado	Necesito los partidos ya jugados en el sistema	Con la finalidad de ver el partido	H4, H8, H9		5	1	Partidos pasados			El sistema lista los partidos jugados por mi equipo, ordenado por fecha en forma descendente. Permitiendo seleccionar uno para verlo.
F123	Yo como un usuario registrado	Necesito seleccionar una parte del partido	Con la finalidad de guardar dicha parte dentro de mi listado de "Mejores Jugadas"	H4, H8, H9		21	1	Agregar a "Mejores Jugadas"	En caso que la seleccion realizada sobre el partido sea valida		El usuario hace click sobre el boton de guardar jugada. De esta forma se guardaran los ultimos 3 segundos transcurridos del partido, guardando esta secuencia dentro de las mejores jugadas del usuario registrado.
							2		En caso que la seleccion realizada sobre el partido sea invalida		
F124	Yo como un usuario registrado	Necesito ver un listado de mis "Mejores Jugadas"	Con la finalidad de elegir una de la lista, elegir como compartirla y enviar un enlace que permita a otras personas ver la jugada seleccionada	H4, H8, H9, H23		8	1	Compartir jugada por Twitter	El sistema devuelve una lista con los elementos contenidos en la coleccion "Mejores jugadas" permitiendo elegir una para compartir y el usuario halla ingresado mediante Twitter	Cuando el usuario elige compartir con Twitter	Se envia un mensaje a Twitter conteniendo un enlace que permite a los usuarios ver la jugada seleccionada.
							2	Compartir jugada por Facebook	El sistema devuelve una lista con los elementos contenidos en la coleccion "Mejores jugadas" permitiendo elegir una para compartir y el usuario halla ingresado mediante Facebook	Cuando el usuario elige compartir con Facebook	Se envia un mensaje a Facebook conteniendo un enlace que permite a los usuarios ver la jugada seleccionada.
							3	Compartir jugada por Google Plus	El sistema devuelve una lista con los elementos contenidos en la coleccion "Mejores jugadas" permitiendo elegir una para compartir y el usuario halla ingresado mediante Google Plus	Cuando el usuario elige compartir con Google Plus	Se envia un mensaje a Google Plus conteniendo un enlace que permite a los usuarios ver la jugada seleccionada.
							4	Compartir jugada	El sistema devuelve una lista con los elementos contenidos en la coleccion "Mejores jugadas" permitiendo elegir una para compartir.	Cuando el usuario elige compartir jugada	Se muestra al usuario un mensaje por defecto conteniendo un enlace que permite a los usuarios ver la jugada seleccionada. Dejando al usuario la eleccion de como compartir dicho mensaje.
F125	Yo como un usuario registrado	Necesito poder seleccionar un instante (foto) del partido mientras se esta visualizando	Con la finalidad de compartir o guardar una imagen de dicho instante	H32,H4, H8, H9		13	1	Compartir captura por Twitter	Durante la visualización de un partido.	Cuando el usuario elige tomar una captura, y selecciona compartila en una de la s redes sociales disponibles. El usuario elige twitter	Se envia un mensaje a Twitter conteniendo la captura realizada.
							2	Compartir captura por Facebook	Durante la visualización de un partido.	Cuando el usuario elige tomar una captura, y selecciona compartila en una de la s redes sociales disponibles. El usuario elige facebook	Se envia un mensaje a Facebook conteniendo la captura realizada.
							3	Compartir captura por Google Plus	Durante la visualización de un partido.	Cuando el usuario elige tomar una captura, y selecciona compartila en una de la s redes sociales disponibles. El usuario elige google plus	Se envia un mensaje a Google Plus conteniendo la captura realizada.
							4	Descargar captura	Durante la visualización de un partido.	Cuando el usuario elige tomar una captura, y selecciona descargar la imagen	Se descarga la captura realizada como imagen con extension png.
F126	Yo como un usuario registrado	Necesito poder ver un listado de campeonatos en el sistema	Con la finalidad de ver información sobre los mismos	H4, H8, H9, H27		5	1	Listado campeonatos			Se listan todos los campeonatos existentes en el sistema ordenados de forma descendente por fecha. Mostrando para cada elemento la fecha del mismo y quien es el dueño. Permitiendo seleccionar uno y ver los equipos participantes y sus enfrentamientos (incluyendo para los que fueron jugados su resultado final).
F127	Yo como usuario registrado	Necesito poder crear una campeonato		H4, H8, H9, H33, H34		13	1	Alta liga valida	El usuario ingresar un nombre no vacio y una fecha de inicio posterior a la actual para la liga a crear		Se crea una nueva liga en el sistema con el nombre ingresado y la fecha de inicio ingresadas y con el equipo del creador como participante. El sistema calcula las fechas de las ligas
							2	Alta liga invalida	El usuario ingresa un nombre vacio o una fecha menor o igual a la actual		
F128	Yo como usuario registrado	Necesito poder enviar una solicitud de partido amistoso a otro usuario	Con la finalidad de crear un amistoso entre mi equipo y el del usuario destinatario	H8, H9, H47		8	1	Envio solicitud Amistoso			Se envia una solicitud para crear un partido amistoso entre el equipo del usuario emisor y el receptor de la solicitud.



	registrado	partido	avanzar con la pelota uno de mis jugadores en particular									
H42	Yo como un Usuario registrado	Necesito poder acceder a documentacion/manuales de como implementar las estrategias	Con la finalidad de poder definir mi estrategia correctamente	H9, H9		3	1	Acceso a documentacion para estrategia	En caso que el usuario desee	cuando accede	el sistema debera desplegar dicha documentacion	
H43	Yo como un Usuario registrado	Necesito poder acceder a documentacion/manuales sobre el lenguaje Ruby	Con la finalidad de poder definir mi estrategia de mejor manera	H8, H9		1	1	Acceso a documentacion sobre Ruby	En caso que el usuario desee	cuando accede	el sistema debera desplegar dicha documentacion	
H44	Yo como un Usuario registrado	Necesito poder ver los mensajes de una de mis conversaciones		H8, H9, H46, H47		1	1	Conversacion con otro usuario	En caso que quiera ver los mensajes de una conversacion con otro usuario	cuando lo desee	el sistema debera mostrar dichos mensajes	
							2	Conversacion de un grupo	En caso que quiera ver los mensajes de una conversacion en un grupo al que pertenezco	cuando lo desee	el sistema debera mostrar dichos mensajes	
H45	Yo como un Usuario registrado	Necesito recibir mensajes de otro usuario	Con la finalidad de comunicarme con ese usuario	H8, H9, H46		1	1	Recibir mensajes	---	cuando otro otro usuario me envie un mensaje	el sistema me lo deberia mostrar en la pantalla en una ventana de chat	
							2					
							3					
							4					
H46	Yo como un Usuario registrado	Necesito recibir una notificación	Con la finalidad de informarme de algo en particular	H8, H9, H47		1	1	Recibir notificación		cuando el sistema necesita notificarme por algo	el sistema debera mostrar en la pantalla un indicador que me haga saber que tengo una notificacion y poder leerla	
H47	Yo como un Usuario registrado	Necesito enviar mensajes a otro usuario	Con la finalidad de comunicarme con ese usuario	H8,H9		13	1	Enviar mensajes		cuando envíe un mensaje a otro usuario por una ventana de chat	el sistema debera indicar que se envio y enviarselo al otro usuario	
H48	Yo como un Usuario registrado	Necesito poder invitar a otro usuario a ser parte de un grupo	Con la finalidad de poder comunicarme con los integrantes de dicho grupo	H8, H9, H47, H49		3	1	Enviar invitacion a grupo	En caso que quiera invitar a otro usuario a un grupo de chat	cuando de la orden de la invitación	el sistema debera enviar la invitación al usuario	
H49	Yo como un Usuario registrado	Necesito poder crear un grupo	Con la finalidad de poder comunicarme con los integrantes de dicho grupo	H4, H8, H9		8	1	Crear grupo	Se debera ingresar el nombre del grupo a crear	cuando se ingresen los datos necesarios y se confirme	el sistema creará un grupo	
H50	Yo como un Usuario registrado	Necesito poder eliminar un grupo creado por mi		H8, H9		5	1	Borrar grupo	En caso que se elija un grupo para eliminar	cuando se confirme la eliminación	el sistema eliminará el grupo con todos los datos y conversaciones existentes en el.	
H51	Yo como un Usuario registrado	Necesito poder modificar un grupo creado por mi		H8, H9		2	1	Modificar grupo	En caso que se quiera modificar el nombre de un grupo	cuando se confirme la modificación	el sistema modificará el nombre del grupo	
H52	Yo como un Usuario registrado	Necesito aceptar o rechazar el ingreso a un grupo del que haya recibido una invitación de ingreso	Con la finalidad de aceptar o negar el ingreso a un grupo para poder comunicarme con los integrantes de dicho grupo	H8, H9		2	1	aceptar ingreso a un grupo	En caso que reciba una invitacion a un grupo y quiero aceptarla	cuando confirmo que acepto la invitación	el sistema debera eliminar la invitación y agregar al grupo al nuevo usuario	
							2	rechazar el ingreso a un grupo	En caso que reciba una invitacion a un grupo y quiero rechazarla	cuando confirmo que rechazo la invitación	el sistema debera eliminar la invitación	
H53	Yo como un Usuario registrado	Necesito poder relizar una apuesta sobre el resultado de un partido	Con la finalidad de ganar dinero para mi equipo	H8, H9		21	1	Apuesta invalida	En la ficha del partido y el partido aun no fue realizado. El monto disponible por el usuario menor al apostado o se ingresan datos invalidos	El usuario ingresa resultado valido y el dinero apostado y se confirma el formulario	Se muestra al usuario un mensaje de error indicando el error en los datos.	
								Apuesta valida	En la ficha del partido y el partido aun no fue realizado. El monto disponible por el usuario es superior o igual al apostado	El usuario ingresa resultado valido y el dinero apostado y se confirma el formulario	El sistema da de alta una apuesta en el sistema para el resultado ingresado por el usuario y se reduce el monto de dinero disponible por el apostante	
H54	Yo como un Usuario registrado	Necesito ver las estadísticas de todas mis apuestas		H8, H9, H53		5	1	estadísticas apuesta			El sistema muestra un listado de todas las apuestas realizadas por el usuario ordenadas por fecha del partido ordenado de forma descendente. Mostrando para cada elemento fecha del partido, nombre de los equipos enfrentados, resultado final del partido, apuesta realizada.	















































Historias de usuario y criterios de aceptación: Instructivo			
Elaborado por: <a href="http://www.pmoinformatica.com">www.pmoinformatica.com</a>			
Columna	Instrucciones		
Identificador (ID) de la historia	Código que identifica unívocamente a la historia en el Proyecto que se esté desarrollando. El formato debe ser elegido por el equipo.		
Rol	Es el rol que está desempeñando el usuario cuando utiliza la funcionalidad que se está describiendo. Debe ser lo más específico posible, describiendo el rol o actor que se está desempeñando. El enunciado puede escribirse como se sigue: Yo como un [Rol], Desempeñando el rol de [Rol], Como un [Rol], entre otros. Por ejemplo:  Yo como cliente registrado. Desempeñando el rol de cliente registrado. Como un cliente registrado.		
Característica / Funcionalidad	Representa la función que el rol quiere o necesita hacer en el sistema que se está desarrollando. Puede diferenciarse entre acciones obligatorias u opcionales, utilizando la palabra puede o necesita para describir la acción. Por ejemplo:  Necesito realizar búsquedas de productos por categorías. Puedo seleccionar una categoría para ver el número de productos que tiene asociado.		
Razón / Resultado	Lo que el rol necesita lograr al ejecutar la acción. Este es el resultado de ejecutar la acción desde el punto de vista del rol. Este punto puede ser opcional, pues la historia puede documentarse sólo con la definición del rol y la acción (sin definir la consecuencia).		
Número (#) de Escenario	Número (ejemplo 1, 2, 3 ó 4), que identifica al escenario asociado a la historia.		
Criterio de Aceptación (Título)	Describe el contexto del escenario que define un comportamiento. Por ejemplo, si se toma el ejemplo de búsquedas de productos por categoría, un posible ejemplo pudiera ser: Categoría sin productos asociados.		
Contexto	Proporciona mayor descripción sobre las condiciones que desencadenan el escenario.		
Evento	Representa la acción que el usuario ejecuta, en el contexto definido para el escenario.		
Resultado / Comportamiento esperado	Dado el contexto y la acción ejecutada por el usuario, la consecuencia es el comportamiento del sistema en esa situación.		

[illegible]

[illegible]