



## HISTORIAL DE VERSIONES

CONTROL DE VERSIONES					
Autor(es)	Fecha de modificación	Versión	Descripción del cambio	Revisó	Estado
ALP JASH REGM	17/12/2024	0.1	Creación del documento	UAVC	Aprobado
ALP JASH REGM	06/01/2025	1.0	Firma del documento por parte del cliente	UAVC	Aprobado

## ACTA DE ACEPTACIÓN

En la presente acta se hace constar la entrega del sistema “Diseño Y Programación De Herramienta Lúdica De La Historia De Zacatecas” por parte del Trabajo Terminal de los estudiantes: Aldo Leija Pardo, Job Adolfo Salinas Hernández y Ramon Emmanuel García Murillo, en la cual se mencionan los requisitos principales y elementos que conforman el sistema. La entrega del sistema se realiza el día 6 de enero de 2025 por parte del líder de proyecto Uriel Alejandro Villegas Cuevas.

Requerimientos	Estado
<b>Historia de usuario: Ver pistas</b> Como jugador se abra la app y que ésta me muestre tres pistas de un personaje o evento histórico en el espacio correspondiente del chatbot, para que el usuario pueda adivinar de qué personaje o evento histórico se me está hablando en este juego de “Adivina Quién”.	Satisfactorio
<b>Historia de usuario: Enviar respuesta</b> Como jugador, se quiere introducir la respuesta en el espacio correspondiente y pulsar el botón de enviar del chatbot para que este juego de “Adivina Quién” pueda determinar si mi respuesta es correcta o no y de esa forma interactuar con el juego.	Satisfactorio
<b>Historia de usuario: Ver resultado</b> Como jugador, quiero que la app responda si mi respuesta es correcta o incorrecta a través del chatbot de este juego de	Satisfactorio



**Instituto Politécnico Nacional**  
**Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería campus Zacatecas**

**Acta de Aceptación**

---

"Adivina Quién", para que yo esté informado si mi respuesta fue acertada o no.	
--	--

El sistema "Diseño Y Programación De Herramienta Lúdica De La Historia De Zacatecas" contiene los siguientes elementos acordados en el Plan de Proyecto:

- El usuario abre la app móvil y la app le muestra tres pistas al usuario en el espacio correspondiente de la interfaz del chatbot.
- El usuario responde y la API determina si la respuesta es correcta o no.
- La app móvil le muestra el resultado al usuario.
- El usuario abre la app móvil y la app le muestra tres pistas al usuario en el espacio correspondiente de la interfaz del chatbot.
- El usuario responde y la API determina si la respuesta es correcta o no.
- La app móvil le muestra el resultado al usuario.

**Cliente**

---

Uriel Alejandro Villegas Cuevas

**Director del proyecto**

---

Uriel Alejandro Villegas Cuevas