

Proyecto en equipo

Módulo 1 (Juegos Clásicos en Python)





Nos ha contactado una empresa que se dedica a la creación de juegos clásicos como el "Piedra Papel o Tijera" o el "Tic Tac Toe".

En concreto, les gustaría explorar la posibilidad de contratarnos como parte de su equipo para desarrollar juegos en Python utilizando una clase que contenga la lógica de los juegos.

Los Juegos

La empresa nos pide que creamos el código para solucionar los siguientes juegos

Piedra, Papel o Tijera

- Elección: Dos jugadores eligen entre "Piedra", "Papel" o "Tijera".
- Reglas Simples: "Piedra" gana a "Tijera", "Tijera" gana a "Papel", "Papel" gana a "Piedra".
- Puntuación: Cada victoria suma un punto.
- Objetivo: Acumular puntos para ganar la partida.

Preguntas y Respuestas

- Preguntas Geográficas: Respuestas sobre geografía.
- Adivinar: Intenta responder correctamente.
- Puntuación: Ganar con respuestas correctas o perder con respuestas incorrectas.
- Objetivo: Responder preguntas de geografía para ganar.

Los Juegos

La empresa nos pide que creamos el código para solucionar los siguientes juegos

Ahorcado

- Palabra Secreta: Uno elige una palabra oculta.
- Adivinador: Otro intenta adivinar letras.
- Aciertos y Errores: Letras correctas o partes del cuerpo.
- Objetivo: Adivinar palabra o evitar ser ahorcado.

Tic Tac Toe

- Tablero: Se juega en un tablero de 3x3 casillas.
- Jugadores: Dos jugadores, uno es "X" y el otro es "O".
- Objetivo: Ganar alineando tres "X" o tres "O" en fila, columna o diagonal.
- Turnos: Los jugadores se turnan para colocar su ficha en una casilla vacía hasta que haya un ganador o empate.

EQUIPOS

EQUIPO 1 Ahorcado

Ana
Ela
Siuzanna
Irina

EQUIPO 2 Piedra, papel o tijera

Roxana
Gema
Mercedes
Paola
Samai

EQUIPO 3 Trivial

María
Rocío
Yeri
Ángela
Elena

¿Cómo trabajamos en el Proyecto?

Trabajaremos bajo el marco Scrum y la filosofía Agile

Identificamos distintos roles:

- Product Owner: la profe
- SCRUM Master: una del equipo
- Equipo SCRUM: todo el equipo.

2 Sprints



Entregas y demo

- Todos los equipos presentan el **día 21** y ese mismo día pueden mandar el repo.
- Cada presentación puede durar unos **15 minutos aprox.**
- Las partes que debería tener la presentación son: Introducción (objetivos, presentación del equipo, organización del equipo), herramientas utilizadas, retos y soluciones, prueba del juego, conclusiones y cierre.
- Podéis utilizar la herramienta que queráis para la presentación y en la parte del juego tenéis que probar el código
- Todos los equipos hacen su juego (obligatorio) y alguno más. Pero en la presentación solo se prueba el primero.
- Mirad también las instrucciones del gitbook.



Antes de empezar ...

Debemos definir los *Working agreements*

- Acuerdos del equipo.
- Se revisan en la retrospectiva que haremos después de cada *sprint*.



Daily

Cada día haremos una de 5-10 min

- **Informe Diario:** Cada miembro del equipo cuenta lo que hizo ayer, lo que hará hoy y si encontró problemas.
- **Coordinación:** Se aseguran de estar en la mismo punto y resuelven problemas.
- **Objetivo:** Se recuerda el objetivo y se mantienen enfocados en él.
- **Planificación para hoy:** Se organizan para trabajar en las tareas del día.



Backlog

- Crear un repo en GitHub como explicamos en los materiales.
- Descargar y leer los tips
- Dentro del repo crea un proyecto y un tablero de Github Project. Aquí tienes un [proyecto de ejemplo](#).
- Crea las tareas como issues (no como tasks):
 - Para poder adjuntar ficheros, añadir etiquetas, asignar responsables... pulsa en los 3 puntos de la tarjeta > Convert to issue

The image features a teal background with several yellow rubber ducks scattered around the edges. Each duck is casting a dark shadow to its right. The ducks are positioned in a way that they appear to be framing the central text.

¡Gracias! :)