

Informe Sprint #1

Nombre del equipo: Dynamic Alpha

Información dada por el equipo del Proyecto		A ser usado por el profesor	
NombreEstudiante	Contribuciones específicas para este Sprint	Puntaje Equipo	Puntaje Individual
Gladys Alesandra Yagi Vásquez	Historias de Usuario, Criterios de Aceptación, Tareas de Implementación, Resumen de Código fuente, Actas de Reunión, Código		
Italo Enrique Silva Guanilo	Historias de Usuario, Criterios de Aceptación, Tareas de Implementación, Resumen de Código fuente, Código		
Renato Sebastian Perez Ruiz	Historias de Usuario, Criterios de Aceptación, Tareas de Implementación, Resumen de Código fuente, Código		

I. Historias de usuarios

ID	Nombre Historia de Usuario	Descripción Historia Usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado (horas)	Esfuerzo real (si se completó)	Status (completado, por Hacer, en Progreso)	Nombre desarrollador
1	Escoger rival	Como jugador, necesito escoger un rival para iniciar una partida	Bajo	4h		En progreso	-Renato Sebastian Perez Ruiz - Gladys Alesandra Yagi Vásquez
2	Crear tablero	Como jugador, necesito un tablero vacío para comenzar a jugar	Alto	16h	24h	Completado	Renato Sebastian Perez Ruiz
3	Mostrar turno	Como jugador, necesito saber el turno actual del juego	Baja	12h	4h	Completado	Gladys Alesandra Yagi Vásquez
4	Colocar fichas en el tablero	Como jugador, necesito colocar fichas en el tablero para hacer una jugada.	Alta	20h	48h	Completado	Renato Sebastian Perez Ruiz
5	Mover fichas	Como jugador, necesito mover mis fichas	Alta	48h		En progreso	-Renato Sebastian Perez Ruiz -Gladys Alesandra Yagi Vásquez -Italo Enrique Silva Guanilo
6	Eliminar fichas	Como jugador, necesito saber si puedo eliminar fichas después de cada turno	Media	20h		En progreso	Italo Enrique Silva Guanilo

7	Fin del juego	Como jugador, necesito saber si el juego ha terminado.	Media	?		Por hacer	
---	---------------	--	-------	---	--	-----------	--

II. Criterios de aceptación (AC)

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Descripción de los criterios de aceptación	Status (completado, por Hacer, en Progreso)	Nombre desarrollador
1. Escoger rival	1.1	AC 1.1 Contra la máquina Dado un jugador que escoge jugar contra la máquina Cuando el sistema pide escoger un modo de juego Entonces el sistema crea un jugador máquina Y asigna un color de fichas a cada jugador, mostrando un tablero vacío junto con las fichas	Por hacer	
	1.2	AC 1.2 Contra otro jugador Dado un jugador que escoge jugar contra otro humano Cuando el sistema pide escoger un modo de juego Entonces el sistema muestra un tablero vacío junto con las fichas y el turno	Por hacer	
2. Crear tablero	2.1	AC 2.1 Tablero vacío Cuando haya terminado de escoger un oponente Entonces el sistema crea un tablero vacío Y lo muestra por pantalla.	Completado	Renato Sebastian Perez Ruiz
	2.2	AC 2.2 Índice de fila inválido Dado un índice de fila inválida Entonces el sistema coloca el estado deshabilitado a la celda.	Completado	Italo Enrique Silva Guanilo
	2.3	AC 2.3 Índice de columna inválida Dado un índice de columna inválida Entonces el sistema coloca el estado deshabilitado a la celda.	Completado	Italo Enrique Silva Guanilo
3. Mostrar Turno	3.1	AC 3.1 Cambiar turno a Negro Dada una jugada realizada por las fichas blancas Entonces el sistema cambia el estado del turno Y lo muestra en pantalla	Completado	Gladys Alesandra Yagi Vásquez
	3.2	AC 3.2 Cambiar turno a Blanco Dada una jugada realizada por las fichas blancas Entonces el sistema cambia el estado del turno Y lo muestra en pantalla	Completado	Gladys Alesandra Yagi Vásquez
4. Colocar fichas en el tablero	4.1	AC 4.1 Ficha en una casilla permitida Dado un tablero del juego Cuando el jugador intenta colocar su ficha sobre una casilla vacía Entonces el sistema asigna a esa casilla la ficha del jugador.	Completado	Renato Sebastian Perez Ruiz
	4.2	AC 4.2 Ficha en una casilla ocupada Dado un tablero del juego no necesariamente vacío Cuando el jugador intenta colocar su ficha sobre una casilla ocupada Entonces el sistema ignora el movimiento	Completado	Renato Sebastian Perez Ruiz
	4.3	AC 4.3 Ficha fuera de las casillas permitidas Dado un tablero del juego Cuando el jugador intenta colocar su ficha fuera de alguna de las casillas permitidas Entonces el sistema ignora el movimiento	Completado	Renato Sebastian Perez Ruiz
5. Mover fichas	5.1	AC 5.1 Movimiento válido Dado el turno del jugador	En Progreso	Gladys Alesandra Yagi Vásquez

		Cuando este intenta mover una ficha a una casilla vacía adyacente Entonces el sistema hace el movimiento.		
	5.2	AC 5.2 Movimiento válido para el jugador de 3 fichas (Volar ficha) Dado el turno del jugador Cuando este solo tiene 3 fichas en el tablero e intenta mover una ficha a una cualquier casilla vacía Entonces el sistema hace el movimiento.	Por hacer	
	5.3	AC 5.3 Movimiento inválido por casilla no adyacente Dado el turno del jugador Cuando este intenta mover una ficha a una casilla ocupada Entonces el sistema no hace nada	Por hacer	
6. Eliminar fichas	6.1	AC 6.1 Eliminación válida Dado el turno del jugador Cuando este haya formado un molino y el sistema le indica que puede eliminar una ficha del contrincante Entonces el jugador escoge una ficha que no forme parte de un molino	En Progreso	Italo Enrique Silva Guanilo
	6.2	AC 6.2 Eliminación válida en un molino del oponente Dado el turno del jugador Cuando este haya formado un molino y el rival solo tenga molino(s) formado(s) Entonces el jugador escoge una ficha del rival y el sistema quita dicha ficha del tablero.	Por hacer	
	6.3	AC 6.3 Eliminación invalida contra ficha que forma un molino Dado un movimiento donde el jugador haya formado un molino y el sistema le indica que puede eliminar una ficha del contrincante y el jugador escoge una ficha que forma parte de un molino Entonces el sistema no hace nada.	Por hacer	
7. Fin del juego	7.1	AC 7.1 El jugador gana por dejar al rival con 2 fichas Dado el turno del jugador y el rival solo tenga 3 fichas Cuando el jugador haya formado un molino y el jugador elimina una ficha Entonces el sistema declara como ganador al jugador.	Por hacer	
	7.2	AC 7.2 El jugador gana por dejar sin movimientos válidos al rival Dado el turno del jugador Cuando el jugador hace un movimiento y el rival no tiene formas válidas de mover sus fichas Entonces el sistema declara como ganador al jugador.	Por hacer	
	7.3	A.C 7.3 Ocurre un empate por tener 100 jugadas sin eliminaciones Dado un tablero no vacío Cuando el jugador hace un movimiento y ya se lleva 100 jugadas sin eliminaciones Entonces el sistema declara el empate.	Por hacer	

Tareas de implementación

Resumen del código de producción.

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Nombre clase(s)	Nombre método(s)	Nombre desarrollador(es)	Status
2. Crear Tablero	2.1	NineMensMorrisGameGUI	NineMensMorrisGameGUI	Renato Perez	Completado
	2.2	NineMensMorrisGame	initGame	Italo Silva	Completado
	2.3	NineMensMorrisGame	initGame	Italo Silva	Completado
3. Mostrar Turno	3.1	TurnBar	turnBar	Alesandra Yagi	Completado
	3.2	TurnBar	turnBar	Alesandra Yagi	Completado
4. Colocar fichas en el tablero	4.1	NineMensMorrisGame	setCell	Italo Silva	Completado
	4.1	InitPieces	initPieces	Renato Perez	Completado
	4.2	Gameboard	mouseClicked	Renato Perez	Completado
	4.3	Gameboard	mouseClicked	Renato Perez	Completado
	4.3	NineMensMorrisGame	initGame	Italo Silva	Completado

Resumen del código de prueba automatizado (correspondiente directamente a algunos criterios de aceptación)

ID Historia de Usuario y Nombre	Criterio Aceptación ID	Nombre de clase (s) del código de prueba	Nombre del método(s) del código de prueba	Descripción del caso de prueba (entrada y salida esperada)	Status	Nombre desarrollador(es)
2	2.1					
	2.2	NineMensMorrisGameTest	testAutomatic	Verificación de celdas vacías y deshabilitadas	Completo	-Italo Enrique Silva Guanilo -Renato Sebastian Perez Ruiz
	2.3	NineMensMorrisGameTest	testAutomatic	Verificación de celdas vacías y deshabilitadas	Completo	-Italo Enrique Silva Guanilo -Renato Sebastian Perez Ruiz

Resumen de casos de prueba manual (correspondientes directamente a algunos criterios de aceptación)

ID Historia de Usuario y Nombre	Criterio Aceptación ID	Entrada de casos de prueba	Prueba Oráculo (salida esperada)	Status	Notas	Nombre desarrollador(es)
3	3.2	Verificar que el primer turno sea de las fichas Blancas	W	OK		Gladys Alesandra Yagi Vásquez
4	4.1					
	4.2	Una posición de celda inexistente	Null	OK		Gladys Alesandra Yagi Vásquez
	4.2	Una posición de celda vacía	EMPTY	OK		Italo Enrique Silva Guanilo
	4.2	Una posición de celda deshabilitada	DISABLED	OK		Gladys Alesandra Yagi Vásquez

III. Resumen del código fuente

Código de producción o prueba (?)	Nombre del archivo de código fuente	# líneas código	Nombre desarrolladores y contribuciones (% de código fuente)
Prueba	NineMensMorrisGame.java	32	Italo Enrique Silva Guanilo (100%)
	NineMensMorrisGUI.java	137	Gladys Alesandra Yagi Vásquez (12%) Renato Sebastian Perez Ruiz (88%)
Total		169	

IV. Acta de reuniones

Reporta las actas de todas las reuniones, incluidas, entre otras: reunión de planificación de proyecto/sprint, reunión de trabajo, backlog grooming , reunión retrospectiva y sesiones de programación en pares.

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Nombre Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
03-05-2022	1h	Google Meet	-Italo Silva -Alesandra Yagi -Renato Perez	Avanzar Sprint #1	-Planificar avance de Sprint #1.
06-05-2022	1h 30m	Google Meet	-Italo Silva -Alesandra Yagi -Renato Perez	Avanzar Sprint #1 y código del juego	-Revisión de la interfaz gráfica. -Bugs a corregir del código.
07-05-2022	3h 30m	Google Meet	-Italo Silva -Alesandra Yagi -Renato Perez	Revisión del código	-Organización de las carpetas del proyecto. -Código nuevo a implementar. -Asignar al encargado de corregir una parte del código en específico.
09-05-2022	4h	Google Meet	-Italo Silva -Alesandra Yagi -Renato Perez	Programación conjunta	-Revisión de las correcciones del código. -Creación de funciones faltantes y necesarias
12-05-2022	4h	Google Meet	-Italo Silva -Alesandra Yagi -Renato Perez	Terminar Sprint #1 y tests del código	-Terminar y revisar el #Sprint 1. -Terminar de realizar los test correspondientes al código avanzado.

V. Calificación de amigos

Calificación receptor

	Gladys Alesandra Yagi Vásquez	Italo Enrique Silva Guanilo	Renato Sebastian Perez Ruiz
Gladys Alesandra Yagi Vásquez	X	16	19
Italo Enrique Silva Guanilo	16	X	19
Renato Sebastián Perez Ruiz	18	18	X
Promedio	17	17	19