

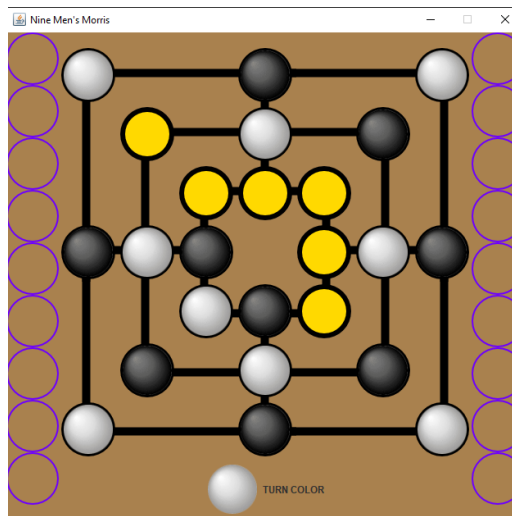
Informe Sprint #0

Nombre del equipo: Dynamic Alpha

Información dada por el equipo del Proyecto		A ser usado por el profesor	
Nombre Estudiante	Contribuciones específicas para este Sprint	Puntaje Equipo	Puntaje Individual
Gladys Alesandra Yagi Vásquez	Micro-Carta(Declaración de visión, Declaración de misión, Elevator pitch, Hitos,Riesgos, Actas de reunión, correcciones de Estado Actual)		
Italo Enrique Silva Guanilo	Micro-Carta(Nombre del Proyecto, Declaración de visión, Hitos, Decisiones Clave, correcciones de Estado Actual)		
Renato Sebastian Perez Ruiz	Micro-Carta(Elevator Pitch, Hitos,Decisiones Clave, Estado Actual, correcciones de Estado Actual)		

1. Proyecto Micro-Carta

1. Datos Generales	
Nombre del proyecto	: Nine Men 's Morris, un juego de estrategia diferente.
2. Declaraciones	
Visión	: Proveer un excelente desarrollo en proyectos relacionados a software.
Misión/propósito del proyecto	: Implementar el juego Nine Men's Morris siguiendo las pautas dadas en el curso.
3. Elevator Pitch	
<p>Hola, somos Dynamic Alpha. Es un gusto poder hablar contigo. Sabemos que trabajas en el sector de los juegos y que las partidas de ajedrez son muy largas. A veces uno desearía encontrar un juego con la misma capacidad de razonar sin demorar tanto, hemos creado un juego de estrategia diferente cuya duración es la misma a una partida de damas y donde las reglas no son complicadas. Somos los únicos ofreciendo este tipo de juego. Llámanos si quieres que te lo mostremos.</p>	
4. Valor de negocio	
<p>Un juego de calidad a personas que les encanta los juegos de estrategia pero que les aburren las largas partidas de ajedrez. Ofrecemos un juego divertido, fácil de entender y de corta duración.</p>	



5. Métricas
<ul style="list-style-type: none"> ○ Líneas de código fuente aproximadas: 1000 líneas ○ Tasa de éxito de la meta del sprint: 95% de las metas propuestas en el Trello ○ Tiempo de respuesta del juego: Menor a 1 segundo
6. Hitos
<ul style="list-style-type: none"> ○ Análisis y requerimientos ○ Validación de los requerimientos y funcionalidades a implementar. ○ Codificar las funcionalidades primitivas ○ Testear el código ○ Refactorización del código ○ Pruebas finales ○ Lanzamiento del producto
7. Riesgos
<ul style="list-style-type: none"> ○ Costo de código. ○ Mala estimación de tiempo
8. Autores
<ul style="list-style-type: none"> ○ Gladys Alesandra Yagi Vásquez ○ Italo Enrique Silva Guanilo ○ Renato Sebastian Perez Ruiz

1. Actas de reunión

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
28-04-2022	2h	Google Meet	-Italo Silva -Alesandra Yagi -Renato Perez	Entender el juego a crearse	-Revisar tutoriales del juego. -Jugar de manera online para entender sus reglas.
29-04-2022	3h	Google Meet	-Italo Silva -Alesandra Yagi -Renato Perez	Comenzar con la documentación y el código.	-Buscar información sobre los elementos pedidos en el sprint #0 para poder completarlo. -Buscar y usar referencia de otros juegos para comenzar una implementación básica.
03-05-2022	4h	Google Meet	-Italo Silva -Alesandra Yagi -Renato Perez	Revisar y corregir Sprint #0	-Revisión Estado Actual del Sprint #0. -Historias de usuario usando las plantillas de clase.

2. Decisiones clave

Lenguaje de Programación y librería GUI	Java, JFrame
Framework xUnit	JUnit
IDE (Integrated Development Environment)	IntelliJ IDEA
Guía de estilo de programación	Cornell Guideline https://www.cs.cornell.edu/courses/JavaAndDS/JavaStyle.html
Sitio de alojamiento del proyecto	https://github.com/AleYV/Nine-Mens-Morris-Grupo5
Tiempo regular de las reuniones	3 horas

3. Estado actual

Historias de usuario	Criterios de Aceptación
1. Como jugador, necesito escoger un rival para iniciar una partida.	<i>A.C 1.1: Contra una máquina</i> Cuando el jugador inicia el programa Y escoge jugar contra la máquina Entonces el sistema crea una partida de jugador vs máquina Y muestra el tablero vacío.
	<i>A.C. 1.2: Contra otro jugador</i> Cuando el jugador inicia el programa Y escoge jugar contra otro jugador Entonces el sistema crea una partida de jugador vs jugador Y muestra el tablero vacío.
2. Como jugador, necesito colocar mis fichas por el tablero	<i>A.C. 2.1: Ficha en una casilla permitida</i> 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.
	<i>A.C. 2.2: Ficha en una casilla ocupada</i> 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.
	<i>A.C. 2.3: Ficha fuera de las casillas permitidas</i> 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.
3. Como jugador, necesito mover mis fichas para hacer una jugada	<i>A.C. 3.1: Movimiento válido</i> Dado el turno del jugador Cuando este intenta mover una ficha a una casilla vacía adyacente Entonces el sistema hace el movimiento.
	<i>A.C. 3.2: Movimiento válido para el jugador de 3 fichas</i> 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.

	<p><i>A.C. 3.3: Movimiento inválido por casilla ocupada</i> Dado el turno del jugador Cuando este intenta mover una ficha a una casilla ocupada Entonces el sistema no hace nada Y que pruebe con otra casilla u otra ficha.</p>
	<p><i>A.C. 3.4: Movimiento inválido por casilla no adyacente</i> Dado el turno del jugador Cuando este intenta mover una ficha a una casilla no adyacente Entonces el sistema no hace nada.</p>
4. Como jugador, necesito saber si puedo eliminar fichas	<p><i>A.C. 4.1: Eliminación válida</i> 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 Y el sistema quita dicha ficha del tablero.</p>
	<p><i>A.C. 4.2: Eliminación válida en un molino del oponente</i> 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 Y el sistema quita dicha ficha del tablero.</p>
	<p><i>A.C. 4.3: Eliminación invalida contra ficha que forma un molino</i> Cuando 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.</p>
5. Como jugador, necesito saber si el juego ha terminado.	<p><i>A.C. 5.1: El jugador gana por dejar al rival con 2 fichas</i> 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.</p>
	<p><i>A.C. 5.2: El jugador gana por dejar sin movimientos válidos al rival</i> 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.</p>
	<p><i>A.C. 5.3: Ocurre el empate por tener 100 jugadas sin eliminaciones</i> 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.</p>

4. Calificaciones de amigos

Calificación receptor

	Gladys Alesandra Yagi Vásquez	Italo Enrique Silva	Renato Sebastián Perez Ruiz
Gladys Alesandra Yagi Vásquez	X	18	16
Italo Enrique Silva	18	X	17
Renato Sebastián Perez Ruiz	18	18	X
<i>Promedio</i>	18	18	17