

Informe Sprint #1

Instrucciones

"El presente texto ha sido preparado de manera exclusiva para los alumnos del curso Desarrollo de Software CC3S2, que forma parte de la Especialidad de Ciencia de la Computación, según el artículo 44 de la Ley sobre el Derecho de Autor, D.L. N°822. Queda prohibida su difusión y reproducción por cualquier medio o procedimiento, total o parcialmente fuera del marco del presente curso".

Lee atentamente las instrucciones. Todos los miembros del equipo deben discutir las instrucciones juntos para asegurarse de que todos estén en la misma página.

Objetivos

1. Especifica los requisitos (es decir, todas las historias de usuario y los criterios de aceptación) del software objetivo que permite que un jugador humano juegue contra un oponente humano. Las características mínimas **incluyen elegir el turno del jugador, configurar un juego, colocar una pieza, mover una pieza, volar una pieza, quitar una pieza del oponente, determinar si el juego ha terminado**.
2. Implemente las funciones primitivas, incluido el objeto del tablero y la visualización, la colocación de piezas para ambos jugadores. La interfaz también debe proporcionar información sobre las piezas y el turno de cada jugador.
3. Cada equipo debe reunirse al menos una vez a la semana. Una reunión puede servir para múltiples propósitos en el proceso Scrum. Cada miembro debe contribuir a la codificación.

Entregables y Política de Calificación

Comprima el informe del proyecto, el video de demostración y todo el código fuente en un archivo .zip antes de enviarlo. **Por favor, no cargues archivos rar y no envíes enlaces.**

1. Informe del proyecto

El informe del proyecto debe incluir las siguientes secciones:

- I. Historias de usuarios usando la plantilla discutida en clase:
Proporciona una lista completa de historias de usuarios y esfuerzos estimados para el software objetivo que permite que un jugador humano juegue contra un jugador humano. Todo el equipo debe realizar el enfoque de poker de planificación para la estimación del esfuerzo. Las historias de usuario deben cubrir las siguientes características por separado:
 - Elegir el turno del jugador
 - Configurar un juego
 - Colocar una pieza
 - Mover una pieza
 - Volar ¹ una pieza
 - Quitar la pieza de un oponente
 - Determinar si el juego ha terminado.
- II. Criterios de aceptación utilizando la plantilla Dado-Cuándo-Entonces.
Proporciona criterios de aceptación completos para cada una de las historias de usuario anteriores.
- III. Tareas de implementación
Describe el código de producción, el código de prueba automatizado o el caso de prueba manual para cada historia de usuario y el criterio de aceptación relacionado con la implementación de las funciones primitivas, es decir, objeto del tablero, visualización y colocación de piezas para

¹ fly

ambos jugadores. Para cada criterio de aceptación de cada historia de usuario para las funciones primitivas, debe implementar al menos una prueba (ya sea código de prueba o caso de prueba manual).

- IV. Resumen del código fuente
Proporciona un archivo zip de todo el código fuente y resume la contribución de cada miembro. No recibirás puntaje si no se envía el código fuente. Asegúrate de que el informe de tu proyecto sea coherente con el código fuente.
- V. Actas de todas las reuniones, incluidas, entre otras, reuniones de planificación de proyectos/sprints, reuniones de trabajo, backlog grooming, reuniones retrospectivas y sesiones de programación (o desarrollo) en pares.
- VI. Una tabla de calificaciones de amigos. Los miembros individuales pueden enviar sus calificaciones de compañeros por correo electrónico al profesor del curso.

Cada equipo solo necesita presentar un informe. Para que un miembro individual reciba puntaje por esta parte del proyecto, el informe del proyecto del equipo debe incluir evidencia explícita de tu contribución.

2. Demostración

Entregar un vídeo 10- 15 minutos, claramente demostrando que:

- a) Tu proyecto ha implementado el software de trabajo para las funciones primitivas, es decir, el objeto y la visualización del tablero, y la ubicación de las piezas para ambos jugadores.

Característica	Puntuación
Visualización del tablero	
Colocación de piezas válidas e inválidas	

- b) Para cada criterio de aceptación de cada historia de usuario para las funciones primitivas, tu proyecto implementó un método de prueba automatizado o realizó una prueba de aceptación manualmente.

Característica	Puntuación
Intersecciones/puntos válidos e inválidos	
Colocación de piezas válidas e inválidas	

- c) Tu proyecto tiene algunas características o mejoras únicas (opcional).

La calificación de la demostración se basa en la finalización de las funciones requeridas y la presentación general utilizando la siguiente rúbrica de evaluación:

	Pobre	Justo	Bueno	Muy bueno	Excelente
¿Estaba la demostración lógicamente organizada?					
¿Se formularon los puntos de forma clara y concisa?					

Informe Sprint #1

Plantilla del informe

Nombre del equipo: KENCALU COMPANY

Información dada por el equipo del Proyecto		A ser usado por el profesor	
NombreEstudiante	Contribuciones específicas para este Sprint	Puntaje Equipo	Puntaje Individual
Bazan Kenjhy	Historia de usuarios, Código		
De la Cruz Luis	Tareas de implementación, Código		
Moscol Carlos	Criterios de aceptación, Código		

Un estudiante sin ninguna participación no recibirá puntaje.

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	Selección de jugadores	El usuario 1 elige contra quien jugar, teniendo 2 opciones: - Maquina - Usuario 2	1	01:00 horas		En proceso	
2	Inicio del juego	Definimos un tablero vacío de mxn, la cual vendría a ser una cuadrícula ajustada.	2	01:30 horas		En proceso	
3	Repartición de turnos	Por un sorteo aleatorio se define qué usuario iniciará el juego.	2	00:30 horas		En proceso	
4	Cantidad de fichas	Los usuarios contarán con un total de 9 fichas cada uno.	2	00:30 horas			
5	Elección de fichas	El usuario ganador del sorteo elige el símbolo de la ficha con el cual jugará("X" o "O"), por consiguiente se le asigna el símbolo de ficha no elegida al otro usuario.	2	00:30 horas		En proceso	
6	Colocación de fichas	El usuario debe elegir un espacio libre en el tablero para poder colocar la ficha, el espacio elegido es	3	02:00 horas		En proceso	

		bloqueado y ya no puede ser usado por el otro usuario.					
7	Permutación de fichas	El usuario puede permutar la ficha a las casillas adyacentes en direcciones del Norte, Sur, Este y Oeste, siempre y cuando estas se encuentren vacías.	4	04:00 horas		En proceso	
8	Eliminación de fichas.	El usuario tiene que permutar las fichas de tal manera que pueda formar una hilera de 3 fichas de manera horizontal o vertical, teniendo la ficha rival en medio de dicha hilera.	5	03:00 horas		Por hacer	
9	Final del juego	En caso el usuario cuente con 2 fichas o ya no tenga manera de permutar las fichas que posee, pierde y el juego termina.	6	04:00 horas		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 Selección de jugadores	1.1	AC 1.1 Selección de jugadores Dado que deseo empezar una partida y enfrentarme a otro usuario o la máquina. Cuando exista otro usuario o elija la máquina. Entonces se genera un vs contra el oponente o la máquina.	En proceso	
2 Inicio del juego	2.1	AC 2.1 Tablero vacío Dado que cada usuario cuenta con 9 fichas, asignando un símbolo distinto a cada usuario. Cuando se inicia el juego. Entonces se visualizará un tablero de NtwoM.	En proceso	
3 Colocación de fichas	3.1	AC 3.1 Colocar ficha en el tablero Dado que elegí las fichas y tengo espacios libres en el tablero. Cuando es mi turno. Entonces coloco una de mis fichas en un espacio libre del tablero.	En proceso	
4 Permutación de fichas	4.1	Permutar ficha en el tablero Dado que es mi turno. Cuando tenga fichas con espacios adyacentes vacíos. Entonces muevo la ficha a dichos espacios vacíos.	En proceso	
	4.2	AC 4.2 Movimiento válido Dado que cada jugador puede hacer un movimiento por turno Cuando el jugador se desplaza solo por las casillas adyacentes vacías.	Por hacer	

		Entonces el movimiento es declarado válido y se cede el turno al rival.		
	4.3	AC 4.3 Movimiento Invalido Dado que cada jugador puede hacer un movimiento por turno Cuando el jugador se desplaza por las casillas adyacentes ocupadas o hace una permutación en una casilla vacía no adyacente. Entonces el movimiento es declarado inválido y no se cede el turno al rival.	Por hacer	
5. Eliminación de fichas.	5.1	AC 5.1 Eliminar ficha en el tablero Dado que es mi turno Cuando tenga 2 fichas en línea y el espacio adyacente vacío Entonces coloco la tercera ficha en dicha línea y sacó una del oponente	Por hacer	
6 Final del juego	6.1	AC 6.1 Definir ganador Dado que el rival pierde sus fichas o las fichas en el tablero ya no pueden permutar. cuando el rival solo cuente con 2 fichas. Entonces he ganado la partida	Por hacer	

III. 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	Notas (opcional)
1. Selección de jugadores	1.1	Player, HumanPlayer, BotPlayer, Token	HumanPlayer, BotPlayer, Player, Token	Kenjhy Bazan, Luis De la cruz	En proceso	Los jugadores están predeterminados como “Kenji” y “Carlitos”
2. Inicio del juego	2.1	LanGame, State_Board, Board_GUI, Maín	printGameBoard, printBoard, initBoard, createLanGame, main,	Luis De la cruz, Carlos Moscol	En proceso	El inicio del juego presenta el tablero con la nota de que los jugadores están predefinidos. Siempre empieza con el jugador 1 siendo este la “X”
3. Repartición de turnos	1.1	Player	Player, en proceso	Carlos Moscol	En proceso	Esta historia será implementada en la versión final
4. Cantidad de fichas	2.1	Board_GUI	getNumberOfPiecesOfPlayer, incNumTotalPiecesPlaced, incNumPiecesOfPlayer, decNumPiecesOfPlayer, getNumTotalPiecesPlaced	Carlos Moscol, kenjhy	En proceso	La cantidad de fichas está predeterminada a 9.

5. Elección de fichas	2.1	Player	Player, En proceso	Kenjhy Bazán	En proceso	Esta historia de usuario aún está en desarrollo y se implementará posteriormente en el sprint 2.
6. Colocación de fichas	3.1	Position, Move	Position.* (Todos los métodos de Position están dedicados a la colocación de fichas) Move	Carlos Moscol, Luis De la cruz	En proceso	Las fichas a colocar son un máximo de 9 como en el juego original y posterior a la colocación de estas se permite el desplazamiento entre posiciones y eliminación de fichas.
7. Permutación de fichas	4.1, 4.2, 4.3	Position, Move	Position.* (Todos los métodos de Position están dedicados a la colocación y permutación de fichas) Move	Kenjhy Bazán	En proceso	La permutación se realiza indicando la posición de origen y la posición de destino en base a las reglas del NTwoM.
8. Eliminación de fichas.	5.1	Move, State_Board	removePiece, madeAMill, numPiecesFromPlayerIn Row	Luis De la cruz, Carlos Moscol	En proceso	Para la eliminación de fichas la lógica es la misma que se aplica en el juego original.
9. Final del juego		State_Board	isTheGameOver	Luis De la cruz, Kenjhy Bazán	En proceso	Las condiciones de finalización son en base a los descritos en el juego original. Cada una de estas tareas se buscará implementar en un entorno gráfico (no Consola)

Resumen del código de prueba automatizado (correspondiente 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)
1 Selección de jugadores	1.1	BoardTest	testPieces, Se esperaba que la cantidad de fichas coincidiera con lo descrito en el juego original	completado	-	Luis De la cruz

2 Inicio del juego	2.1	BoardTest	testConstructor, se esperaba la construcción correcta del tablero en base a las posiciones que se tenga del mismo	completado	-	Carlos Moscol
3 Colocación de fichas	3.1	BoardTest	testMillCombination, se esperaba que se de una situación “victoria”	completado	-	Kenjy Bazán

Resumen de casos de prueba manual (correspondientes 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)
1 Selección de jugadores	1.1	Main	setPlayers, getPlayerToken	Se inicia el código y se debe mostrar que los jugadores han sido preseleccionados.	En proceso	Luis De la cruz
2 Inicio del juego	2.1	Main	createLanGame, printGameBoard	El tablero debe visualizarse en la consola.	Completo	Carlos Moscol
3 Colocación de fichas	3.1	Main	getCurrentGamePhase, placePieceOfPlayer	Se ponen posiciones al azar y estas se ingresan correctamente, en caso se ingrese una posición errónea debe mostrar el error correspondiente y dejar volver a ingresar una posición	Completo	Kenjhy Bazán
4 Permutación de fichas	4.1, 4.2, 4.3	Main	getCurrentGamePhase	Las fichas deben poder permutarse mediante la colocación de una posición inicial y una de destino siguiendo la lógica del juego original	Completo	Carlos Moscol
5. Eliminación de fichas.	5.1	Main	makeAMill, getIndexToRemovePieceOfOpponent	En caso de que se forme una “mill” (tres fichas formando una línea recta horizontal o vertical) se debe poder eliminar alguna de las otras fichas del oponente.	Completo	Luis De la cruz
6 Final del juego	6.1	Main	isTheGameOver	Al haber un ganador o empate el juego finaliza mostrando el	En proceso	Kenjhy Bazán

				puntaje de partidas ganadas y movimientos hechos, además de mencionar al ganador.		
--	--	--	--	---	--	--

Resumen de otras pruebas automatizadas o manuales (no correspondientes a los criterios de aceptación)

Número	Entrada de prueba	Resultado esperado	Nombre de clase del código de prueba	Nombre del método código de prueba	Status	Nombre desarrollador(es)

IV. Resumen del código fuente

Código de producción o prueba ?	Nombre del archivo de código fuente	# líneas código	Nombre desarrolladores y contribuciones (% de código fuente)
Board_GUI	Board_GUI	215	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
BotPlayer	BotPlayer	43	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
GameException	GameException	9	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
HumanPlayer	HumanPlayer	14	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
LanGame	LanGame	42	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
Main	Main	210	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
Move	Move	21	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
Player	Player	74	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
Position	Position	76	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
State_Board	State_Board	175	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
Token	Token	5	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
BoardTest	BoardTest	66	Luis De la cruz: 33% Carlos Moscol: 33% Kenjhy Bazán: 33%
Total		950	

V. 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
06/05/2022	180 minutos	Zoom	- Bazan Turín - De la cruz Mantilla - Moscol Durand	Creación del sistema	Codificación de la lógica del juego.
12/05/2022	240 minutos	Zoom	- Bazan Turín - De la cruz Mantilla - Moscol Durand	Codificación del sistema	Implementación de la lógica de usuarios Programación en pares para la codificación del tablero en consola

VI. Calificación de amigos

Si no te sientes cómodo al incluir tus calificaciones en este informe, puedes enviarlas por correo electrónico al profesor.

	Bazan Turin Kenjhy Javier	De la cruz Mantilla Luis Alberto	Moscol Durand Carlos Enrique
Bazan Turin Kenhjy Javier	X	20/20	20/20
De la cruz Mantilla Luis Alberto	20/20	X	20/20
Moscol Durand Carlos Enrique	20/20	20/20	X
<i>Promedio</i>	20	20	20