**Informe Sprint #1**

**Nombre del equipo: Nitex Team**

| **Información dada por el equipo del Proyecto** | | **A ser usado por el profesor** | |
| --- | --- | --- | --- |
| **NombreEstudiante** | **Contribuciones específicas para este Sprint** | **Puntaje Equipo** | **Puntaje Individual** |
| Vilchez Torre Carlos Lorenzo | -Redacción del sprint 0-1  - Codificación del tablero vacío.  -Planteamiento de las Historias de Usuario, Criterios de aceptación, tareas de implementación. |  |  |
| Fernandez Aroni Franky Adriel | -Se encarga del desarrollo gráfico del juego (GUI).  -Planteamiento de las Historias de Usuario, Criterios de aceptación, tareas de implementación. |  |
| Armijo Ramos Carlos Gianfranco | -Validación de posicionamiento de una pieza  -Planteamiento de las Historias de Usuario, Criterios de aceptación, tareas de implementación. |  |
| Canales Yarin Edward Alexander | -Aportó en la codificación de las pruebas en JUnit.  -Planteamiento de las Historias de Usuario, Criterios de aceptación, tareas de implementación. |  |  |

Un estudiante sin ninguna participación no recibirá puntaje.

1. **Historias de usuarios**

| **ID** | **Nombre Historia de Usuario** | **Descripción Historia de Usuario** | **Prioridad**  **(1-5)** | **Esfuerzo estimado(horas)** | **Esfuerzo real (si se completó)** | **Status (completado, por Hacer, en Progreso)** | **Nombre desarrollador** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Selección de modo de juego | Como jugador necesito poder escoger si enfrentarme a un humano o contra la máquina | 2 | 6 |  | por Hacer | Carlos Vilchez |
| 2 | Creación del tablero | Como jugador necesito un tablero vacío en el cual jugar. | 5 | 10 |  | Progreso | Carlos Vilchez |
| 3 | Visualización del tablero | Como jugador necesito ver el tablero en el cual jugar. | 5 | 12 | 15 | Completado | Franky Aroni |
| 4 | Colocar Pieza | Como jugador luego de iniciado el juego necesito colocar una pieza en un espacio vacío del tablero. | 5 | 10 |  | Progreso | Carlos Armijo |
| 5 | Mover piezas | Como jugador luego de haber colocado todas mis piezas en el tablero necesito que se me permita poder mover mis piezas | 5 | 12 |  | Progreso | Carlos Armijo |
| 6 | Formación de Molino | Como jugador necesito saber cuando se ha formado un molino. | 3 | 5 |  | por Hacer | Carlos Vilchez |
| 7 | Eliminación de pieza enemiga | Como jugador luego de formar un molino necesito que poder eliminar una pieza del enemigo. | 5 | 9 |  | por Hacer | Carlos Armijo |
| 8 | Cambio de turno | Como jugador luego de haber realizado una jugada necesito saber cuando termina mi turno. | 5 | 8 |  | en Progreso | Carlos Armijo |
| 9 | Juego finalizado | Como jugador necesito saber cuando un juego ha finalizado. | 5 | 2 |  | por Hacer | Franky Aroni |

1. **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 modo de juego | 1.1 | AC 1.1 <Seleccionar modalidad de juego>  **Dado** iniciado un menú de selección  **Cuando** el jugador escoge la modalidad  **Entonces** se empieza el juego con dicha modalidad. | por Hacer | Carlos Vilchez |
| 2 Creación del tablero | 2.1 | AC 2.1 <Creación exitosa del tablero>  **Dado** seleccionado una variante del tablero  **Cuando** se inicia el juego  **Entonces** se crea el tablero vacío. | Progreso | Carlos Vilchez |
|  | 2.2 | AC 2.2 <Posicionamiento de una pieza en una posición inválida>  **Dado** una pieza seleccionada.  **Cuando** se intenta colocar o mover en una posición inválida del tablero.  **Entonces** se muestra un mensaje de error **y** no se coloca en dicha posición. | por Hacer | Carlos Vilchez |
|  | 2.3 | AC 2.3 <Posicionamiento de una pieza en una posición válida>  **Dado** una pieza seleccionada  **Cuando** se intenta colocar o mover en una posición del tablero  **Entonces** se coloca la pieza en dicha posición**.** | por Hacer | Carlos Vilchez |
| 3 Visualizar tablero | 3.1 | AC 3.1<Visualizar la interfaz gráfica del tablero>  **Dado** creado el tablero vacío  **Cuando** se inicia el juego  **Entonces** se visualizará el tablero. | Completado | Franky Aroniz |
| 4 Colocar Pieza | 4.1 | AC 4.1 <Colocación exitosa de la pieza>  **Dado** la primera etapa del juego  **Cuando** el jugador seleccione elija una posición vacía en el tablero  **Entonce**s una de sus piezas se ubicará en dicha posición. | Progreso | Franky Aroniz |
|  | 4.2 | AC 4.2 <Colocación fallida de una pieza>  **Dado** la primera etapa del juego  **Cuando** el jugador selecciones una posición no vacía del tablero  **Entonces** no sucederá nada. | por Hacer | Franky Aroniz |
| 5 Mover Pieza | 5.1 | AC 5.1 <Movimiento válido>  **Dado** la segunda etapa del juego  **Cuando** el jugador realiza un movimiento válido  **Entonces** la pieza se mueve a dicha posición **y** el turno pasa al siguiente jugador. | Progreso |  |
|  | 5.2 | AC 5.2 <Movimiento inválido>  **Dado** el tablero en cierto estado  **Cuando** el jugador intenta realizar un movimiento inválido  **Entonces** la pieza no se mueve a dicha posición. | Progreso |  |
| 6 Formación de Molinos | 6.1 | AC 6.1 <Formación de un molino>  **Dado** el tablero en cierto estado  **Cuando** un jugador forma una línea contigua de 3 piezas, sea horizontal o vertical  **Entonces** se forma un molino. | Por Hacer |  |
| 7 Eliminación de Pieza | 7.1 | AC 7.1 <Eliminación de Pieza>  **Dado** el tablero en cierto estado  **Cuando** un jugador forma un molino  **Entonces** puede eliminar cualquier pieza del enemigo, siempre **y** cuando esta no esté formando un molino. | Por Hacer |  |
| 8 Cambio de turno | 8.1 | AC 8.1 <Cambio de turno>  **Dado** un movimiento de un jugador X/O  **Cuando** se ha realizado una jugada del jugador X/O  **Entonces** el turno se se cambia al jugador X/O. | en Progreso |  |
| 9 Juego finalizado | 9.1 | AC 9.1 <Juego finalizado>  **Dado** cierta etapa del juego  **Cuando** un jugador no tiene movimientos posibles o tiene menos de tres piezas  **Entonces** el juego termina **y** se declara como ganador al jugador con más piezas. | Por Hacer |  |

1. **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)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2. Creación de tablero | 2.1 | Tablero | getGrid() | Carlos Vilchez-  Carlos Armijo | por Hacer |  |
|  | 2.2 | Tablero | isValid() | Carlos Armijo | por Hacer |  |
|  | 2.3 | Tablero | isValid() | Carlos Armijo | por Hacer |  |
| 3.Visualizar Tablero | 3.1 | -GUI  -Fichas  -Front  -Content  -Consola | -image()  -putFicha()  -getDimFicha()  -mostrarTablero() | Franky Aroni | por Hacer |  |

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)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.Creación de Tablero | 1.1 | TableroTest | testIsValid() | Verifica si las coordenadas (i,j) son validas | Completado | Carlos Vilchez |
| 2. Visualizar Tablero | 2.1 | ConsolaTest | testMostrarTablero() | Imprime en la consola el contenido del tablero ordenado |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

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)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.Creación de Tablero | 1.1 | (0,0) | true | completado | -el método isValid funciona | Carlos Vilchez  Edward Canales |
| 2. Visualizar Tablero | 2.1 | El tablero vacio | Tablero lógico correctamente creado | completado | -se muestran las posiciones de cada casilla del tablero | Carlos Vilchez  Edward Canales |

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)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

1. **Resumen del código fuente**

| Código de producción o prueba ? | Nombre del archivo de código fuente | # lineas código | Nombre desarrolladores y contribuciones (% de código fuente) |
| --- | --- | --- | --- |
| Codigo de produccion | main | 117 | Carlos Armijo (15%)  Carlos vilchez (15%)  Franky Aroni (23%) |
| Codigo de prueba | Test | 26 | Carlos Vilchez(10%)  Edward Canales(10%) |
| Total | | 143 | 73% |

1. **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** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 29/09/2022 | 1 hora | sala zoom | Carlos Vilchez  Franky Fernandez  Carlos Armijo | -Se bosquejo algunas historias de usuario. | -Ideas para la creación de la historias de usuario  -Se creò el repositorio de GitHub donde se subirá el proyecto |
| 08/10/2022 | 1 hora | sala zoom | Carlos Vilchez  Franky Fernandez  Carlos Armijo | terminar de definir las historias de usuario y los criterios de aceptación | -Creación de historias de usuario  -Creación de Criterios de Aceptación  -implementación de historias de usuario y criterios de aceptación en el trello |
| 09/10/2022 | 3 horas | sala zoom | Carlos Vilchez  Franky Fernandez  Carlos Armijo | -codificar la creación del tablero  -Codificación de la interfaz gráfica del tablero | -Codificación de las clases primtivas |
| 10/10/2022 | 20min | meet | Carlos Vilchez  Edward Canales | -Integración de nuevo integrante | -Explicación de todo el sprint 1 |

1. **Calificación de amigos**

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

|  | *Calificación receptor* | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Vilchez Torre Carlos Lorenzo | Fernandez Aroni Franky Adriel | Armijo Ramos Carlos Gianfranco |
| Vilchez Torre Carlos Lorenzo | 18 | 18 | 18 |
| Fernandez Aroni Franky Adriel | 18 | 18 | 18 |
| Armijo Ramos Carlos Gianfranco | 18 | 18 | 18 |
|  | Canales Yarin Edward Alexander | 18 | 18 | 18 |
|  | *Promedio* |  |  |  |