**Informe Sprint #1**

**Nombre del equipo:**

| **Información dada por el equipo del Proyecto** | | **A ser usado por el profesor** | |
| --- | --- | --- | --- |
| **NombreEstudiante** | **Contribuciones específicas para este Sprint** | **Puntaje Equipo** | **Puntaje Individual** |
| Emanuel | Visualización del tablero |  |  |
| Mijail | Lógica de colocar la pieza |  |
| Ricardo | Modelo de los tableros |  |
|  |  |  |

1. **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 | Colocar una pieza | Como jugador, necesito colocar una pieza en alguna casilla vacía | Alta | 2 | 3 | completado | Mijail |
| 2 | Visualizar el tablero | Como jugador, necesito poder visualizar un tablero vacío según el tipo de tablero que se escogió previamente | Alta | 3 | 5 | completado | Emanuel, Ricardo |
| 3 | Seleccionar una pieza | Como jugador, necesito seleccionar una pieza para moverlo o volarlo a una casilla vacía válida | Alta | 3 |  | por hacer |  |
| 4 | Mover una pieza | Como jugador, necesito mover una pieza del tablero | Alta | 3 |  | por hacer |  |
| 5 | Volar una pieza | Como jugador, necesito volar una pieza en el tablero Nine Men’s Morris | Alta | 3 |  | por hacer |  |
| 6 | Quitar una pieza | Como jugador, necesito eliminar una pieza del oponente | Alta | 3 |  | por hacer |  |
| 7 | Verificar ganador | Como jugador, necesito eliminar una pieza del oponente | Alta | 1 |  | por hacer |  |

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 Colocar una pieza | 1.1 | AC1 Se selecciona una casilla vacía **Dado** que el jugador del turno actual tenga aún piezas por insertar  **Cuando** se selecciona una casilla vacía  **Entonces** se inserta una pieza con el color respectivo del jugador en esa casilla vacía, se le disminuye en 1 el número de piezas por insertar y se verifica si se formó un molino | completado | Mijail |
|  | 1.2 | AC2 Se selecciona una casilla ocupada **Dado** que el jugador del turno actual tenga aún piezas por insertar  **Cuando** se selecciona una casilla ocupada  **Entonces** no se inserta la pieza en aquella casilla, y el jugador continúa con su turno | completado | Mijail |
| 2 Visualizar el tablero | 2.1 | AC 1 Mostrar tablero Nine Men’s Morris **Dado** que se haya seleccionado el tablero Nine Men’s Morris  **Cuando** se inicia la partida  **Entonces** se muestra un tablero vacío de Nine Men’s Morris | completado | Emanuel |
|  | 2.2 | AC 2 Mostrar tablero Five Men’s Morris **Dado** que se haya seleccionado el tablero Five Men’s Morris  **Cuando** se inicia la partida  **Entonces** se muestra un tablero vacío de Five Men’s Morris | completado | Ricardo |
|  | 2.3 | AC3 Mostrar tablero Three Men’s Morris **Dado** que se haya seleccionado el tablero Three Men’s Morris  **Cuando** se inicia la partida  **Entonces** se muestra un tablero vacío de Three Men’s Morris | completado | Ricardo |
| 3. Seleccionar una pieza | 3.1 | AC1 Seleccionó una pieza válidaDado que no resten piezas por insertar del jugador actualCuando se selecciona una pieza de color correspondiente al jugador actualEntonces la pieza queda seleccionada | por hacer |  |
|  | 3.2 | AC2 Seleccionó una pieza del oponenteDado que no resten piezas por insertar del jugador actualCuando se selecciona una pieza de color correspondiente al oponenteEntonces la pieza no queda seleccionada | por hacer |  |
| 4. Mover una pieza | 4.1 | AC1 Se mueve una pieza de forma válidaDado que está seleccionado una pieza de color correspondiente al jugador del turno actual y el jugador cuente con 4 o más piezas en el tableroCuando se selecciona una casilla adyacente vacíaEntonces la pieza seleccionada, se mueve a la nueva posición válida y se verifica si se formó un molino | por hacer |  |
|  | 4.2 | AC2 Se selecciona una casilla ocupada de pieza de color del oponenteDado que está seleccionado una pieza de color correspondiente al jugador del turno actual y el jugador cuente con 4 o más piezas en el tableroCuando se selecciona una casilla destino ocupada por una pieza del color del oponenteEntonces la pieza se queda en su lugar, y el jugador continúa con su turno | por hacer |  |
|  | 4.3 | AC3 Se selecciona una casilla ocupada de pieza de color del jugador actualDado que está seleccionado una pieza de color correspondiente al jugador del turno actual y el jugador cuente con 4 o más piezas en el tableroCuando se selecciona una casilla destino ocupada por una pieza del color del jugador actualEntonces la pieza de esa casilla ocupada será la nueva pieza seleccionada, y el jugador continúa con su turno | por hacer |  |
|  | 4.4 | AC4 Se selecciona una casilla vacía no adyacenteDado que está seleccionado una pieza de color correspondiente al jugador del turno actual y el jugador cuente con 4 o más piezas en el tableroCuando pero se selecciona una casilla destino vacía pero no adyacenteEntonces la pieza se queda en su lugar, y el jugador continúa con su turno | por hacer |  |
| 5. Volar una pieza | 5.1 | AC1 Se vuela una pieza de forma válidaDado que está seleccionado una pieza de color correspondiente al jugador del turno actual y el jugador cuente con 3 piezas en el tableroCuando se selecciona una casilla vacíaEntonces la pieza se mueve a esa casilla vacía | por hacer |  |
|  | 5.2 | AC2 Se selecciona una casilla ocupada de pieza de color del oponenteDado que está seleccionado una pieza de color correspondiente al jugador del turno actual y el jugador cuente con 3 piezas en el tableroCuando se selecciona una casilla ocupada de pieza de color del oponenteEntonces la pieza se queda en su casilla, y el jugador continúa con su turno | por hacer |  |
|  | 5.3 | AC3 Se selecciona una casilla ocupada de pieza de color del jugador actualDado que está seleccionado una pieza de color correspondiente al jugador del turno actual y el jugador cuente con 3 piezas en el tableroCuando se selecciona una casilla ocupada de pieza de color del jugador actualEntonces la pieza de esa casilla ocupada será la nueva pieza seleccionada, y el jugador continúa con su turno | por hacer |  |
| 6. Quitar una pieza | 6.1 | AC1 Quitar una pieza que no esté en un molinoDado que existan piezas del oponente que no formen un molinoCuando se seleccione una pieza del oponente que no forme un molinoEntonces se elimina esa pieza | por hacer |  |
|  | 6.2 | AC2 Quitar una pieza que esté en un molinoDado que solo existan piezas del oponente que forman un molinoCuando se selecciona una pieza del oponenteEntonces se elimina esa pieza | por hacer |  |
| 7. Verificar ganador | 7.1 | AC1 Gana primer jugadorDado que el segundo jugador tenga 3 piezas entre piezas a insertar y piezas en el tableroCuando el primer jugador elimine una piezaEntonces el primer jugador gana y termina la partida | por hacer |  |
|  | 7.2 | AC2 Gana segundo jugadorDado que el primer jugador tenga 3 piezas entre piezas a insertar y piezas en el tableroCuando el segundo jugador elimine una piezaEntonces el segundo jugador gana y termina la partida | 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)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 Colocar una pieza | 1.1 | Board | insert\_piece() | Mijail | completado |  |
|  | 1.2 | Board | insert\_piece() | Mijail | completado |  |
| 2 Visualización del tablero | 2.1 | Board | draw() | Emanuel | completado |  |
|  | 2.2 | Board | draw() | Emanuel | completado |  |
|  | 2.3 | Board | draw() | Ricardo | 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)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 1.1 | TestInsertPiece | test\_empty\_cell | Entrada: Se da una celda vacía donde se insertará una ficha  Salida: Se inserta la ficha | OK | Mijail |
|  | 1.2 | TestInsertPiece | test\_ocuped\_cell | Entrada: Se da una celda no vacía donde se insertará una ficha  Salida: No se inserta la ficha | OK | Mijail |

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)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 2.1 | Se selecciona un tablero de nine men's morris | Se muestra un tablero de nine men’s morris | OK |  | Mijail |
|  | 2.2 | Se selecciona un tablero de five men's morris | Se muestra un tablero de five men’s morris | OK |  | Mijail |
|  | 2.3 | Se selecciona un tablero de three men's morris | Se muestra un tablero de three men’s morris | OK |  | Mijail |

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) |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Total | |  |  |

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** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 06-05-2022 | 1 hora | google-meet | * Emanuel * Mijail * Ricardo | Estructura del proyecto | Se definieron las clases Board, Game, Player |
| 10-05-2022 | 2 horas | google-meet | * Emanuel * Mijail * Ricardo | Hablar acerca de las variantes del juego | Three Men Morris, Six Men Morris, versiones más rápidas de Nine Men’s Morris |
| 11-05-2022 | 2 horas | google-meet | * Emanuel * Mijail * Ricardo | Implementación de visualizar tablero y colocar ficha | Se mostró el avance realizado |
| 22-05-2022 | 45 min | google-meet | * Emanuel * Mijail * Ricardo | Correcciones del sprint1 | Se añadieron las historias de usuario restantes con sus respectivos criterios de aceptación |

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* | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Emanuel | Mijail | Ricardo |
| Emanuel | X | 20 | 20 |
| Mijail | 20 | X | 20 |
| Ricardo | 20 | 20 | X |
|  | *Promedio* |  |  |  |