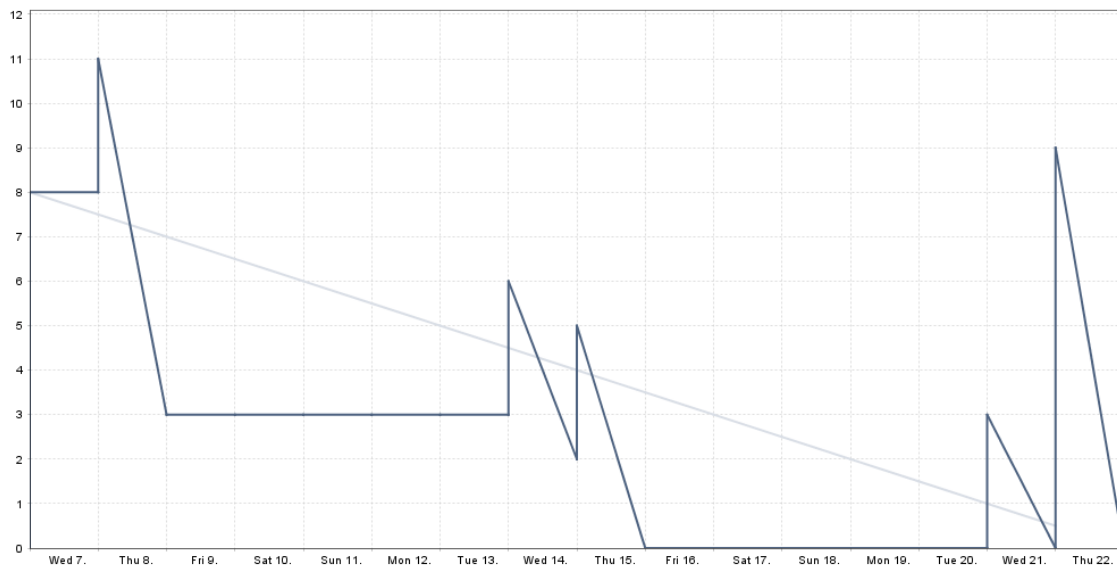


# ImpostorPabloCorcoles

Sprint Report, octubre 22, 2020

<i>Sprint</i>	<i>spr1</i> Inicial
<i>Period</i>	mié, oct 07 - jue, oct 22 (15 days)
<i>Velocity</i>	26.5 StoryPoints
<i>Burned work</i>	29 hours
<i>Product Owner</i>	pablocorcoles
<i>Scrum Master</i>	pablocorcoles
<i>Team</i>	pablocorcoles



## Goal

Definir la lógica básica del juego.

## Completed stories

<i>sto1</i>	<b>Crear partida</b>	2SP
<i>Story description</i> Como usuario quiero crear partidas de modo que el sistema le asigna un código.		
<i>Acceptance tests</i>		
<i>Closed tasks</i>		
<i>tsk1</i>	<b>Diseño Inicial de la solución</b>	
<i>tsk3</i>	<b>Tutorial JQuery</b>	
<i>tsk4</i>	<b>Implementar crear partida</b>	
<i>tsk2</i>	<b>Tutoriales de HTML y Javascript</b>	
<i>tsk7</i>	<b>Pruebas</b>	
<i>sto2</i>	<b>Unir a partida</b>	1SP

<i>Story description</i>	
Como usuario quiero poder unirme a una partida según un código que me pasan.	
<i>Acceptance tests</i>	
<i>Closed tasks</i>	
<i>tsk8</i>	Pruebas
<i>tsk16</i>	Reimplementar la unión utilizando al usuario
<i>Description</i>	
En vez de usar juego.unirAPartida("codigo", "nombre") que el propio usuario pueda unirse a una partida mediante usuario.unirAPartida("codigo")	
<i>tsk5</i>	Revisar el diseño
<i>tsk6</i>	Implementar unir a partida

<i>st05</i>	Iniciar partida	2SP
<i>Story description</i>		
Como propietario de la partida quiero poder iniciar la partida en cualquier momento (siempre y cuando haya 4 usuarios)		
<i>Acceptance tests</i>		
<i>Closed tasks</i>		
<i>tsk10</i>	Implementar iniciar partida	
<i>tsk11</i>	Pruebas	
<i>tsk9</i>	Revisar el diseño	

<i>st03</i>	Abandonar partida	0.5SP
<i>Story description</i>		
Como usuario quiero poder abandonar la partida en cualquier momento.		
<i>Acceptance tests</i>		
<i>Closed tasks</i>		
<i>tsk17</i>	Reimplementacion desde un usuario creado	
<i>tsk14</i>	Pruebas	
<i>tsk12</i>	Diseño	
<i>tsk13</i>	Implementación	
<i>Description</i>		
Controlar: si es el último jugador hay que eliminar la partida Controlar: si quedan menos de 4 termina la partida.		

<i>st06</i>	Asignar tareas	3SP
<i>Story description</i>		
El sistema asigna un conjunto de tareas a un grupo de usuarios		
<i>Acceptance tests</i>		

Closed tasks

<i>tsk20</i>	Diseño
<i>tsk18</i>	Asignar Tareas a usuarios
<i>tsk19</i>	Pruebas

<i>st07</i>	Asignar impostor	2SP
-------------	------------------	-----

Story description

El sistema asigna el rol de impostor a un usuario. El usuario tiene que intentar liquidar a sus colegas.

Acceptance tests

Closed tasks

<i>tsk21</i>	Diseño
<i>tsk23</i>	Pruebas
<i>tsk22</i>	Implementación en el código

<i>st08</i>	Atacar	3SP
-------------	--------	-----

Story description

Como impostor quiero atacar a mis colegas.

Acceptance tests

Closed tasks

<i>tsk24</i>	Diseño
<i>tsk26</i>	Pruebas
<i>tsk25</i>	Implementación en el código

<i>st09</i>	Votaciones	13SP
-------------	------------	------

Story description

Como usuario quiero poder activar la votación mediante un botón de emergencia. Los usuarios pueden votar a un usuario sospechoso o pueden saltar la votación. Si os da la vida, incorporar un chat para el debate.

Acceptance tests

Closed tasks

<i>tsk29</i>	Pruebas
<i>tsk27</i>	Diseño
<i>tsk28</i>	Implementacion en el código