

**PROYECTO PRACTICA APLICADA**



**DANIEL HERNANDEZ**

**CRISTIAN ROJAS RUIZ**

**ORLANDO ALCALA VARGAS**

**POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DISEÑO E INNOVACIÓN**

**PRACTICA APLICADA**

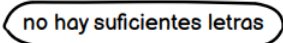
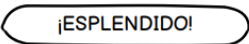
**SEPTIEMBRE 2022**


# WORDLE

## Descripción del juego:

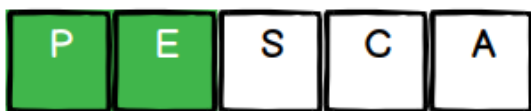
Es un juego pasatiempo que consiste en adivinar una palabra de cinco letras durante seis intentos sin ninguna pista, donde el jugador tiene que ir eligiendo letras pretendiendo encontrar la palabra oculta.

## Reglas del juego:

- Adivina la palabra oculta en seis intentos.
- Cada intento debe ser una palabra válida de 5 letras.
- Después de cada intento el color de las letras cambia para mostrar qué tan cerca estás de acertar la palabra. (ver ejemplos)
- Puede haber letras repetidas y en ese caso las pistas son independientes para cada letra.
- Después de ingresar cada palabra debes dar clic en el botón “Enviar”
- Si no se coloca la palabra completa aparecerá un mensaje de “No hay suficientes letras”. 
- Si adivinas la palabra habrás superado el reto y aparecerá un mensaje de “Esplendido” 
- Si no adivinas la palabra el sistema te mostrara cual era la palabra correcta.
- Podrás volver a jugar presionando el botón “Volver a jugar” para adivinar una palabra nueva



## Ejemplos:



Las letras **P** y **E** están en la palabra y en la posición correcta.

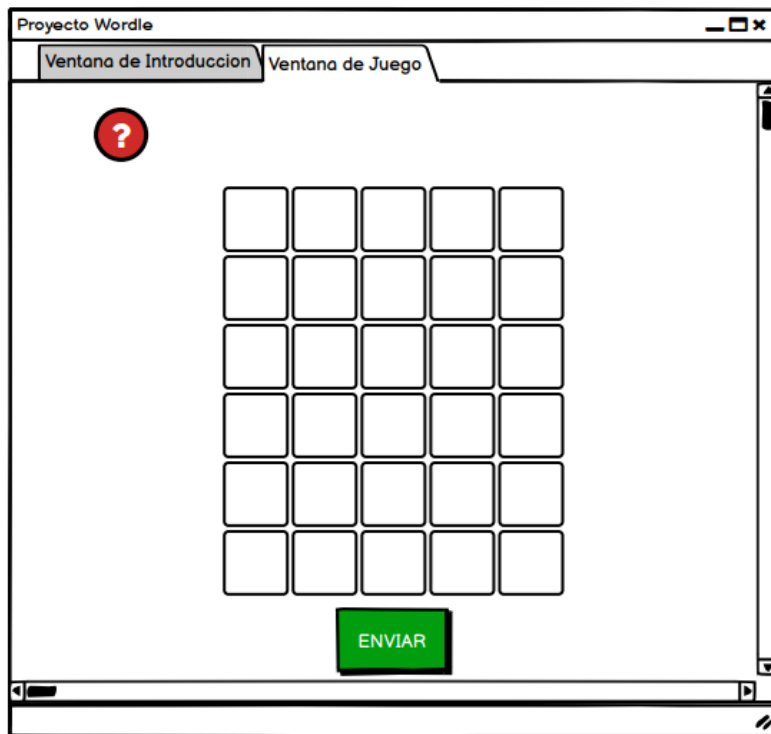


La letra **O** está en la palabra, pero en la posición incorrecta.



La letra **L** y **A** no están en la palabra.

## Ventana de juego



## Product Backlog

Tarea ID	Tarea	Estimación en días	Prioridad	Condición de aprobación
1	Interfaz gráfica - menú de introducción	5	1	el sistema debe cargar una interfaz gráfica donde se visualice la introducción del juego de acuerdo con los Mockups
2	Cargar información del juego	2	1	el sistema debe cargar las reglas juego (Reglas de juego)
3	botón Jugar	3	1	El sistema debe tener botón Jugar para que refleje la ventana principal del juego
4	botón cerrar	2	1	el sistema debe tener botón cerrar para que cierre la introducción y que refleje la ventana principal del juego
5	botón información	2	2	el sistema debe tener el botón de información en la pantalla principal del juego para que cargue la introducción del juego
6	Matriz del juego	4	2	el sistema debe mostrar una matriz de 5 * 6
7	Cargar palabra oculta	3	3	el sistema debe traer aleatoriamente de la base de datos la palabra que debe ser adivinada
8	Ingresar letras	3	2	el sistema debe permitir ingresar una letra por cada caja de texto de la matriz
9	botón Enviar	2	2	la aplicación debe tener botón enviar para que el sistema reciba y valide la palabra ingresada por el usuario
10	validación ingreso de palabras	3	4	el sistema no debe permitir ingresar letras en otra fila si la anterior no se encuentra validada
11	validación palabra	3	4	el sistema debe validar por cada fila de la matriz si la palabra ingresada coincide con la palabra oculta
12	validar letras correctas	2	5	el sistema debe mostrar en color verde los cuadros de la matriz donde la letra coincida con la letra de la palabra oculta
13	validar campos en orden incorrecto	2	5	el sistema debe mostrar en color amarillo los cuadros de la matriz donde la letra ingresada

				está en la palabra oculta pero no en la posición correcta
14	bloquear fila	3	4	el sistema no debe permitir realizar cambios en la fila de la matriz si ya ingreso la palabra y la valido a través del botón enviar
15	validar letras incorrectas	3	5	el sistema debe mostrar en color gris los cuadros de la matriz donde la letra no corresponde a la palabra oculta
16	Cargar mensaje de éxito	2	5	el sistema debe un mostrar un mensaje de éxito si el usuario adivino la palabra oculta
17	cargar mensaje de perdió	2	5	el sistema debe mostrar un mensaje de error si el usuario no adivino la palabra
18	mostrar palabra oculta	2	5	el sistema debe mostrar la palabra oculta si no adivino
19	validación tamaño palabra	3	3	el sistema no debe permitir enviar la palabra si las cajas de la fila de los textos no se encuentran diligenciados
20	ingresar números	2	3	el sistema no debe permitir ingresar números en las cajas de texto
21	ingresar caracteres	2	4	el sistema no debe permitir ingresar caracteres en las cajas de texto
22	diccionario de palabras	3	2	el sistema debe tener un diccionario de palabras en la base de datos
23	Fin de juego	2	5	el sistema debe limpiar los datos del formulario al cerrar la aplicación

# Historias de usuario

## Historia #01 #1

Edit New Issue

Closed 14 tasks done Danielfn1996 opened this issue 21 days ago • 0 comments



Danielfn1996 commented 21 days ago • edited

Como cliente

Quiero una interfaz gráfica en la que se visualice la introducción del juego WORDLE Para que el usuario pueda ver la descripción de como jugar ejemplos y reglas.

Criterios de aceptación

- ☒ Al dar clic en el ejecutable se abre la ventana del juego.
- ☒ Se muestra pestaña con la ventana de introducción con la descripción de como jugar ejemplos y reglas del juego.

Tareas

- ☒ Seleccionar un AnchorPane.
- ☒ Seleccionar un ScrollPane para que se pueda desplazar de forma vertical y horizontal sobre la ventana de introducción.
- ☒ Seleccionar TabPane con dos pestañas
- ☒ En la pestaña ventana de introducción seleccionar un Label y agregar la descripción del juego.
- ☒ En la pestaña ventana de introducción seleccionar un Label agregar los ejemplos de aciertos del juego.
- ☒ Seleccionar un TextArea y agregar en este las reglas de juego.

Requerimientos funcionales

- ☒ La aplicación debe ser programada utilizando java, javafx.
- ☒ La aplicación el diseño se implementa en Scene builder.

Requerimientos no funcionales

- ☒ El tipo de letra en los Label es arial tamaño 12 color negro.
- ☒ El tipo de letra en los textArea es arial tamaño 12 color negro.
- ☒ El tipo de letra en títulos y subtítulos es arial en negrilla tamaño 14 color negro.
- ☒ el diseño del tamaño de todos los controles deben ser de acuerdo a los que se encuentran establecidos en los mockups



Pipelines Show 2 more

My team workspace Closed

Manage this issue's pipeline per workspace. Change its pipeline to show progress in other workspaces. See related workspaces.

Assignees

errosauriz orakala Danielfn1996

Labels None yet

Projects None yet

Sprints Sprint: Aug 29 - Sep 11, 2022

Milestone No milestone

Estimate

Epics Not inside an epic

Releases Not inside a release

Development Create a branch for this issue or link a pull request.

Notifications Unsubscribe

You're receiving notifications because you were assigned.

3 participants

## Historia #02 #7

[Edit](#)[New issue](#)[Closed](#)

13 tasks done

crojasruiz opened this issue 15 days ago · 0 comments



crojasruiz commented 15 days ago · edited by Daniel1996



Como cliente

Quiero botones(Cerrar,reglas de juego y !Jugar!) en la pestaña de introducción.  
Para que el usuario pueda desplazarse a través de la aplicación

Criterios de aceptación

- ☒ La pestaña de ventana de introducción muestra los botones desplegables de reglas de juego.
- ☒ El usuario al dar clic en el botón de una regla de juego despliega la descripción que contiene esa regla.
- ☒ El usuario al dar clic en el botón Jugar abre una pestaña de juego vacía.
- ☒ El botón X (Cerrar ventana) cierra la pestaña de introducción y muestra la pestaña de juego vacía.

Tareas

- ☒ Seleccionar containers accordion que contenga 3 botones desplegables con los nombres (Palabra, Número caracteres y intentos).
- ☒ Crear evento del botón Jugar para que al dar clic se cargue la pestaña de juego y oculte la pestaña de introducción
- ☒ Crear evento del botón X(botón cerrar) para que al dar clic se cierre la pestaña de introducción y cargue la pestaña de juego vacía.
- ☒ Seleccionar el control Button para el botón jugar.
- ☒ Seleccionar el control Button para el botón(cerrar) y incorporar una imagen a este.

Requerimientos no funcionales

- ☒ El relleno del botón Jugar y los botones desplegables debe ser de color verde
- ☒ La letra de fondo de los botones debe ser de color blanco en negrilla letra Arial tamaño 12.
- ☒ El botón X debe tener una imagen del icono cerrar
- ☒ El diseño y posición de los botones de la ventana de introducción debe ser de acuerdo a los mockups.



Pipelines

[Show 2 more](#)

My team workspace  
Closed

Manage this issue's pipeline per workspace.  
Change its pipeline to show progress in other workspaces. See related workspaces

Assignees

crojasruiz  
oralcale  
Daniel1996

Labels

None yet

Projects

None yet

Sprints

Sprint: Aug 29 - Sep 11, 2022

Milestone

No milestone

Estimate

5

Epics

Not inside an epic

Releases

Not inside a release

Development

Create a branch for this issue or link a pull request.

Notifications

Customize

Unsubscribe

You're receiving notifications because you were assigned.

3 participants

# Sprint Backlog

The screenshot shows the GitHub web interface for the repository 'Proyect\_PracticaAplicada' under the user 'Danielfn1996'. The 'Issues' tab is active, displaying a Kanban-style board with columns for 'New Issues', 'Icebox', 'Product Backlog', 'Sprint Backlog', and 'In Progress'. The 'Sprint Backlog' column is selected, showing four issues with their respective sprint dates and point values.

**Repository:** Danielfn1996 / Proyect\_PracticaAplicada (Private)

**Navigation:** Code, Issues (7), Pull requests, Zenhub, Actions, Projects, Security, Insights

**Filters:** Repo (1/1), Label, Sprint, Assignee, Epic, Release, Estimate, Author

**Search:** Find issues (f=)

**Buttons:** New Issue (+)

**Columns:**

- New Issues:** 1 Issue  
Proyect\_PracticaAplicada #4 Artefacto 2 - Documentacion
- Icebox:** 2 Issues  
Proyect\_PracticaAplicada #9 Historia #07  
Proyect\_PracticaAplicada #10 Historia #08
- Product Backlog:** 0 Issues / 0 Points  
Upcoming issues that have been reviewed, estimated, and prioritized top-to-bottom.
- Sprint Backlog:** 4 Issues / 37 Points  
Proyect\_PracticaAplicada #2 Historia #03 (Sprint: Sep 12 - Sep 25, 2022)  
Proyect\_PracticaAplicada #6 Historia #04 (Sprint: Sep 12 - Sep 25, 2022)  
Proyect\_PracticaAplicada #8 Historia #06 (Sprint: Sep 26 - Oct 9, 2022)  
Proyect\_PracticaAplicada #11 Historia #05 (Sprint: Sep 26 - Oct 9, 2022)
- In Progress:** 0 Issues / 0 Points  
Issues currently being worked on team.

**Left Sidebar:** My team workspace, Board, Epics, Reports, Roadmap, Workflows, Create..., Edit workspace, View tutorials, Shortcuts, Invite your team, oralcala

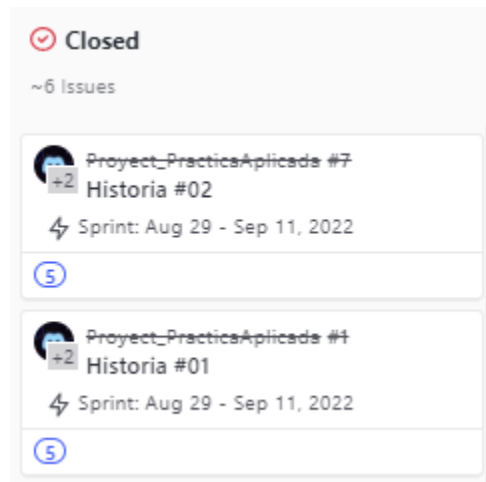
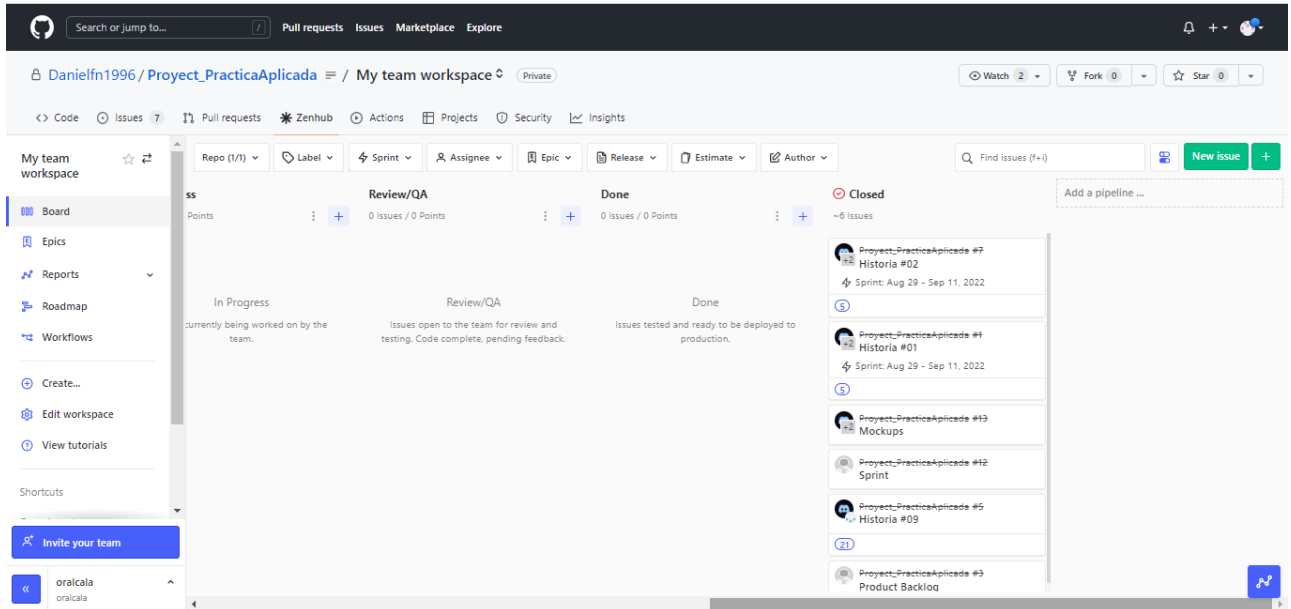
This is a zoomed-in view of the 'Sprint Backlog' column. It shows four issues with their details, including the issue number, title, sprint dates, and point values.

**Sprint Backlog**  
4 Issues / 37 Points

- Proyect\_PracticaAplicada #2 Historia #03  
Sprint: Sep 12 - Sep 25, 2022  
8
- Proyect\_PracticaAplicada #6 Historia #04  
Sprint: Sep 12 - Sep 25, 2022  
8
- Proyect\_PracticaAplicada #8 Historia #06  
Sprint: Sep 26 - Oct 9, 2022  
13
- Proyect\_PracticaAplicada #11 Historia #05  
Sprint: Sep 26 - Oct 9, 2022  
8



## Evidencia de historias uso hechas



## Incremento de los correspondientes Sprint

⚡ Sprint: Aug 29 - Sep 11, 2022 ▾

## Sprint: Aug 29 - Sep 11, 2022

Start Aug 29, 2022 Due by Sep 11, 2022

🏷 Labels ▾

🔗 Show pull requests

🔥 Burn pipelines ▾

Burndown report

🔗 Share ▾ ⓘ

☐ Weekends

— Ideal

— Completed



### Story Points

100%

Completed	Remaining	Total
10	0	10

### Issues and pull requests

100%

Completed	Remaining	Total
2	0	2

### Completed issues and pull requests

Story points

🔗 Historia #01  
Proyect PracticaAplicada #1 added 11 days ago 000 Closed

🔗

🔗 Historia #02  
Proyect PracticaAplicada #7 added 11 days ago 000 Closed

🔗