

PROYECTO PRACTICA APLICADA



DANIEL HERNANDEZ

CRISTIAN ROJAS RUIZ

ORLANDO ALCALA VARGAS

POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO

FACULTAD DE INGENIERÍA DISEÑO E INNOVACIÓN

PRACTICA APLICADA

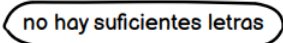
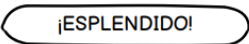
SEPTIEMBRE 2022


WORDLE

Descripción del juego:

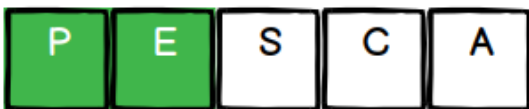
Es un juego pasatiempo que consiste en adivinar una palabra de cinco letras durante seis intentos sin ninguna pista, donde el jugador tiene que ir eligiendo letras pretendiendo encontrar la palabra oculta.

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.

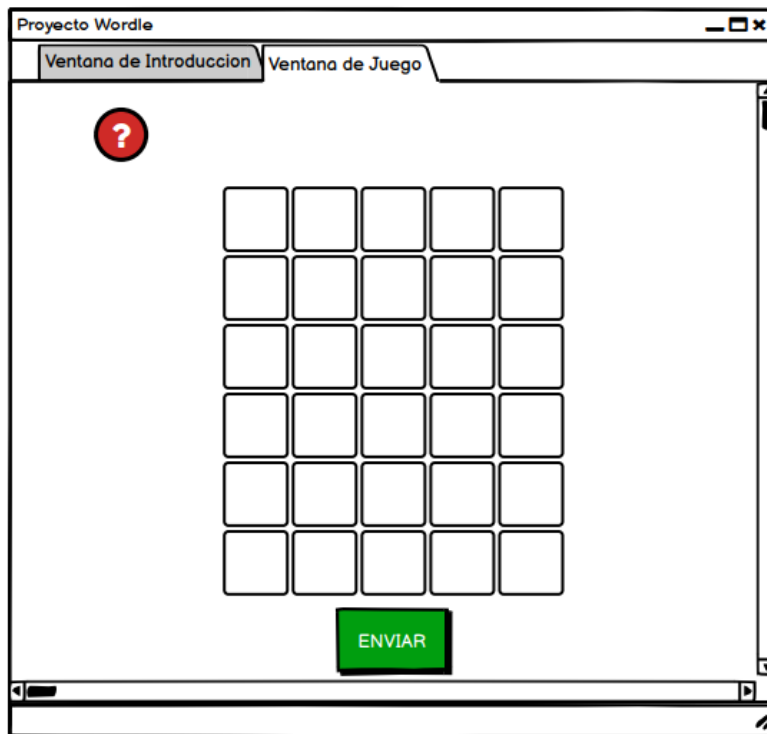


La letra **O** está en la palabra, pero en la posición incorrecta.



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
onakala
Danielfn1996

Labels
None yet

Projects
None yet

Sprints
Sprint: Aug 29 - Sep 11, 2022

Milestone
No milestone

Estimate
0

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 Danielfn1996



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
Danielfn1996

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 four columns: 'New Issues', 'Icebox', 'Product Backlog', and 'Sprint Backlog'. The 'Sprint Backlog' column contains four issues, each with a title, a sprint range, and a priority indicator. The 'In Progress' column is currently empty.

Column	Issue ID	Issue Title	Sprint	Priority
New Issues	Proyect_PracticaAplicada #4	Artefacto 2 - Documentacion		2
Icebox	Proyect_PracticaAplicada #9	Historia #07		2
	Proyect_PracticaAplicada #10	Historia #08		2
Product Backlog				
Sprint Backlog	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
In Progress				

This is a detailed view of the 'Sprint Backlog' column from the previous screenshot. It shows four issues, each with a title, a sprint range, and a priority indicator. The issues are listed in descending order of priority.

Issue ID	Issue Title	Sprint	Priority
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

The screenshot shows the GitHub interface for the repository 'Proyect_PracticaAplicada'. The main view is a Kanban board with four columns: 'In Progress', 'Review/QA', 'Done', and 'Closed'. The 'Closed' column is expanded, showing a list of issues. The issues listed are:

- Project_PracticaAplicada #7 Historia #02 (Sprint: Aug 29 - Sep 11, 2022)
- Project_PracticaAplicada #4 Historia #01 (Sprint: Aug 29 - Sep 11, 2022)
- Project_PracticaAplicada #13 Mockups
- Project_PracticaAplicada #42 Sprint
- Project_PracticaAplicada #5 Historia #09
- Project_PracticaAplicada #3 Product Backlog

This is a close-up view of the 'Closed' column, which contains approximately 6 issues. The visible issues are:

- Project_PracticaAplicada #7 Historia #02**
Sprint: Aug 29 - Sep 11, 2022
- Project_PracticaAplicada #4 Historia #01**
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

Weekends Ideal Completed

Category	Completed	Remaining	Total
Story Points	10	0	10
Issues and pull requests	2	0	2

Completed issues and pull requests

- Historia #01
Project PracticaAplicada #1 added 11 days ago Closed
- Historia #02
Project PracticaAplicada #7 added 11 days ago Closed

Pruebas de funcionamiento

