

Reporte Sprint #1

El juego SOS se describe en el documento “Descripción-Proyecto-3S2”. Debes leer la descripción con mucho cuidado.

En esta tarea, su objetivo es especificar los requisitos (es decir las historias de usuarios y criterios de aceptación) del software de destino que permite a un jugador humano jugar un juego SOS simple o general contra un oponente humano. Estos requisitos estarán completamente implementados al final del sprint 3. Las características mínimas incluyen elegir el tamaño del tablero, elegir el modo de juego (simple o general), comenzar un nuevo juego, hacer un movimiento (en un juego simple o general), determinar si un juego simple o general ha terminado. El siguiente es un diseño de GUI de muestra.

SOS ☒ Simple game ☐ General game Board size

Blue player Red player

☒ S ☐ S
☐ O ☐ O

Current turn: blue (or red)

Figura 1. Diseño de GUI de muestra del primer programa de trabajo al final del Sprint 3

Utilicen las siguientes tablas para documentar sus historias de usuario y criterios de aceptación.

I. Historias de usuarios (8 puntos)

Template de historia de usuario: Como <rol>, quiero <objetivo> [tal que <beneficio>]

¹

ID	Nombre de la historia de usuario	Descripción de historia de usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado (horas)
1	Selección del tamaño del tablero	Como jugador requiero poder escoger, en el size board, el número de casillas que tendrá el tablero donde jugaré de tal forma que pueda visualizar el tablero completo.	1	4h
2	Elección del modo de juego	Como jugador necesito elegir el modo de juego para poder iniciar la partida	1	4h
3	Inicia el juego nuevo con el	Como jugador requiero poder iniciar un juego nuevo con el tablero elegido tal que pueda probar el juego	1	5h

¹ As a <role>, I want <goal> [so that <benefit>]

	tamaño de tablero elegido			
4	Hacer un movimiento en un juego simple	Como jugador requiero poder hacer un movimiento en el juego modo simple para poder colocar las letras S u O en una casilla vacía.	1	8h
5	Asignación de turno en el juego simple	Como jugador necesito saber cuando es mi turno de colocar S u O en una casilla vacía en el modo de juego simple	2	8h
6	Un juego simple ha terminado	Como jugador necesito saber cuándo he terminado un movimiento simple de tal forma que pueda determinar cuándo ha terminado mi turno.	2	8h
7	Mostrar turno del jugador	Como jugador requiero saber cuándo es mi turno porque así puedo realizar un movimiento.	2	6h
8	Elección de letras S u O	Como jugador requiero elegir entre las letras S u O tal que pueda colocarlas en el tablero.	2	4h
9	Formación de la palabra SOS	Como jugador requiero poder visualizar la palabra SOS rayada con una línea cuando se haya formado en el tablero porque necesito saber la cantidad de palabras SOS que llevo.	3	12h
10	Conteo de palabras SOS	Como jugador requiero ver en el tablero cuantas palabras SOS llevo formadas de esta forma podré saber si puedo ganar el juego.	3	8h
11	Hacer un movimiento en el juego general	Como jugador requiero poder hacer un movimiento en el juego modo general para poder colocar las letras S u O en una casilla vacía.	4	8h
12	Asignación de turnos en un juego general	Como jugador necesito una asignación de turno para poder hacer el siguiente movimiento.	4	24h
13	Un juego general ha terminado	Como jugador necesito que el tablero se llene para poder terminar la partida.	4	8h
14	Asignación de un ganador en un juego general	Como jugador necesito tener el mayor número de SOS para ganar, de tener igual número de SOS se da el empate o de tener menor número de SOS pierdo la partida.	4	8h

II. Criterios de aceptación (AC) (12 puntos): Agrega/elimina filas según sea necesario

Nombre y ID de la historia usuario		AC ID	Descripción de los criterios de aceptación	Estatus (completado, por hacer, en progreso)
1. Selección del tamaño del tablero		1.1	AC 1.1< Tamaño del tablero permitido> Dado un jugador cuando ingresa un número entero n mayor que 2 en el size board. Entonces el sistema crea el tablero de nxn para el juego.	COMPLETADO
		1.2	AC 1.2 <Tamaño de tablero no permitido> Dado un jugador ingresa en el size board un tamaño no permitido Cuando ingresa dicho orden de casillas Entonces el sistema no crea un juego nuevo y muestra un mensaje donde se especifica que el orden del tablero debe ser mayor o igual a 2.	COMPLETADO
2. Elección del modo de juego		2.1	AC 2.1<Modo de juego simple> Dado un jugador que elige el modo de juego simple, cuando se elige el modo de juego simple, entonces el sistema crea una partida de juego en el modo simple.	COMPLETADO

		2.2	AC 2.2<Modo de juego general> Dado un jugador que elige el modo de juego general, cuando se elige el modo de juego general, entonces el sistema crea una partida de juego en el modo general.	COMPLETADO
3. Inicia el juego con el tamaño de tablero elegido		3.1	AC 2.1 <Inicio de juego de modo simple y tamaño de tablero elegido> Dado un jugador que ingresó un tamaño de cuadrícula válido y seleccionó el modo de juego simple, cuando se elige un tamaño de tablero y modo de juego simple, entonces el sistema muestra el tablero con el tamaño ingresado para que inicie el juego y se registrará bajo las reglas del modo de juego simple	POR HACER
		3.2	AC 3.2 <Inicio de juego de modo general y tamaño de tablero elegido> Dado un jugador que ingresó un tamaño de cuadrícula válido y seleccionó el modo de juego general, cuando se elige un tamaño de tablero y modo de juego general, entonces el sistema muestra el tablero con el tamaño ingresado para que inicie el juego y se registrará bajo las reglas del modo de juego general.	POR HACER
4. Hacer un movimiento en un juego simple		4.1	AC 4.1 <Hacer un movimiento válido> Dado un símbolo elegido, cuando se elige una celda vacía entonces el símbolo se inserta en dicha celda y si no se ha formado en hilo la palabra SOS entonces se asigna el turno al siguiente jugador.	POR HACER
		4.2	AC 4.2<Hacer un movimiento inválido> Dado un símbolo elegido, cuando se elige una celda no vacía, entonces no se debería reemplazar el símbolo previo y debe mostrarse un mensaje que diga movimiento no válido.	POR HACER
5. Asignación de turno en el juego simple		5.1	AC 5.1<Turno de un jugador> Dado un jugador, cuando coloca en su turno S u O y todavía no se ha formado SOS, entonces se asigna el turno al otro jugador.	POR HACER
6.Un juego simple ha terminado		6.1	AC 5.1<Fin de un juego simple por formar SOS> Dado un movimiento válido, cuando este logra formar SOS de forma horizontal, vertical o diagonal, entonces la partida termina y gana el jugador del turno actual.	POR HACER
		6.2	AC 5.2<Finde un juego simple por empate> Dado un movimiento válido, cuando este sea el que llene la última celda libre del tablero y no logre formar un SOS, entonces la partida termina y se obtiene un empate.	POR HACER
7.Mostrar turno del jugador		7.1	AC 6.1<Turno del jugador en modo simple> Dado un jugador X en modo de juego simple, cuando sea su turno de realizar un movimiento, entonces el sistema debe mostrar un mensaje “turno de X”.	POR HACER
		7.2	AC 6.2<Turno del jugador en modo general> Dado un jugador X en modo de juego general, cuando sea su turno de realizar un movimiento, entonces el sistema debe mostrar un mensaje “turno de X”.	POR HACER
8. Elección de letras S u O		8.1	AC 7.1<Elegir S u O en modo simple> Dado un jugador en modo de juego simple, cuando es su turno, entonces puede elegir entre S u O para colocarlo en el tablero en una casilla vacía.	POR HACER
		8.2	AC 7.1<Elegir S u O en modo general>	POR HACER

			Dado un jugador en modo de juego general, cuando es su turno, entonces puede elegir entre S u O para colocarlo en el tablero en una casilla vacía.	
9. Formación de la palabra SOS		9.1	AC 8.1<Formar SOS en modo simple> Dado un jugador “Azul” en el modo de juego simple, cuando realiza un movimiento, entonces el sistema verifica si se formaron hilos SOS, de formarse entonces el sistema mostrará un línea de color Azul superpuesta a cada hilo que se haya formado en el turno actual.	POR HACER
		9.2	AC 8.2<Formar SOS en modo general> Dado un jugador “Azul” en el modo de juego general, cuando realiza un movimiento, entonces el sistema verifica si se formaron hilos SOS, de formarse entonces el sistema mostrará un línea de color Azul superpuesta a cada hilo que se haya formado en el turno actual.	POR HACER
10. Conteo de palabras SOS		10.1	AC 9.1<Conteo de SOS en modo simple> Dado un jugador “Azul” en modo de juego simple, cuando termine su turno, entonces el sistema mostrará el número de SOS que ha formado hasta su último turno.	POR HACER
		10.2	AC 9.1<Conteo de SOS en modo general> Dado un jugador “Azul” en modo de juego general, cuando termine su turno, entonces el sistema mostrará el número de SOS que ha formado hasta su último turno.	POR HACER
11. Hacer un movimiento en el juego general		11.1	AC 10.1<Hacer un movimiento válido> Dado un símbolo elegido en el modo de juego general, cuando se elige una celda vacía, entonces el símbolo se inserta en dicha celda	POR HACER
		11.2	AC 10.2 <Hacer un movimiento inválido> Dado un símbolo elegido en el modo de juego general, cuando se elige una celda no vacía, entonces no se debería reemplazar el símbolo previo y debe mostrarse un mensaje que diga movimiento no válido.	POR HACER
12. Asignación de turnos en un juego general		12.1	AC 11.1 <Turno al otro jugador> Dado un movimiento válido, cuando este no forma una SOS y todavía no se ha llenado el tablero, entonces se asigna el turno al siguiente jugador.	POR HACER
		12.2	AC 11.2<Repetición de turno> Dado un movimiento válido, cuando éste forme SOS y todavía no se ha llenado el tablero, entonces el jugador repite otro turno.	POR HACER
13. Un juego general ha terminado		13.1	AC 12.1 <Fin de un juego general> Dado un movimiento válido, cuando éste llena la última celda vacía, entonces se termina el juego.	POR HACER
14. Asignación de un ganador en un juego general		14.1	AC 13.1 <Asignación de un ganador> Dada una partida terminada, cuando se contabilicen el número de SOS de cada jugador, entonces el que tenga un mayor número gana, si tienen el mismo número empatan.	POR HACER