# Sprint 5 Planning

# Objetivos:

* Pasar el turno
* Usar ventajas
  + Invertir sentido
  + Saltar un jugador
  + Comprar un comodín
* Menú principal
* Mostrar instrucciones en el juego
* Arreglar los fallos del load
* Reestructurar el código de la máquina
* Reestructurar las clases de las casillas
* Reestructurar observers
* Hacer diagramas de clases y secuencia generales
* Hacer una limpieza generalizada del juego para eliminar las partes que se han dejado de utilizar con el avance del proyecto.
* Cambiar la lógica para finalizar la partida.
* Planificar cómo podemos hacer el juego en red.

1. Historias de Usuario:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID:** H\_38 | **Usuario:** Jugador | |
| **Nombre historia:** Iniciar una nueva partida desde la GUI | | |
| **Prioridad:** Alta | | **Estado:** |
| **Puntos estimados:** 3 | | **Iteración asignada:** 5 |
| **Programador responsable: David Cruza Sesmero** | | |
| **Descripción:**  Como Jugador quiero poder iniciar una partida nueva desde la GUI | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID:** H\_39 | **Usuario:** Jugador | |
| **Nombre historia:** Introducir jugadores y eliminar desde la GUI | | |
| **Prioridad:** Alta | | **Estado:** |
| **Puntos estimados:** 3 | | **Iteración asignada:** 5 |
| **Programador responsable: David Cruza Sesmero** | | |
| **Descripción:**  Como Jugador quiero poder introducir los jugadores y sus nicks desde la GUI | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID:** H\_49 | **Usuario:** Jugador | |
| **Nombre historia:** Poder pasar el turno en la GUI | | |
| **Prioridad:** Alta | | **Estado:** |
| **Puntos estimados:** 3 | | **Iteración asignada:** 5 |
| **Programador responsable: Guillermo García Patiño Lenza** | | |
| **Descripción:**  Como Jugador quiero poder pasar mi turno desde la GUI | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID:** H\_50 | **Usuario:** Jugador | |
| **Nombre historia:** Poder saltar jugador en la GUI | | |
| **Prioridad:** Alta | | **Estado:** |
| **Puntos estimados:** 3 | | **Iteración asignada:** 5 |
| **Programador responsable: Tania Romero Segura** | | |
| **Descripción:**  Como Jugador quiero poder comprar una ventaja para saltar el turno a un jugador | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID:** H\_51 | **Usuario:** Jugador | |
| **Nombre historia:** Poder invertir sentido en la GUI | | |
| **Prioridad:** Alta | | **Estado:** |
| **Puntos estimados:** 3 | | **Iteración asignada:** 5 |
| **Programador responsable: Tania Romero Segura** | | |
| **Descripción:**  Como Jugador quiero poder comprar una ventaja para poder invertir el sentido desde la GUI | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID:** H\_52 | **Usuario:** Jugador | |
| **Nombre historia:** Poder comprar un comodín en la GUI | | |
| **Prioridad:** Alta | | **Estado:** |
| **Puntos estimados:** 3 | | **Iteración asignada:** 5 |
| **Programador responsable: Tania Romero Segura** | | |
| **Descripción:**  Como Jugador quiero poder ver las fichas que tengo en mi mano desde la GUI | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID:** H\_53 | **Usuario:** Jugador | |
| **Nombre historia:** Poder acceder a las instrucciones de la GUI | | |
| **Prioridad:** Alta | | **Estado:** |
| **Puntos estimados:** 3 | | **Iteración asignada:** 5 |
| **Programador responsable: David Cruza Sesmero** | | |
| **Descripción:**  Como Jugador quiero poder ver las fichas que tengo en mi mano desde la GUI | | |

# Asignación de tareas adicionales

A continuación repartimos los objetivos planteados en el sprint planning que no han sido descritos como historias de usuario entre los desarrolladores:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarea** | **Desarrollador asignado** |
| Arreglar los fallos del load | Gema Blanco Núñez |
| Reestructurar el código de la máquina | Tania Romero Segura |
| Reestructurar las clases de las casillas | María Cristina Alameda Salas |
| Reestructurar observers | Guillermo García Patiño Lenza |
| Hacer diagramas de clases y secuencia generales. | Alejandro Rivera León |
| Hacer una limpieza generalizada del juego para eliminar las partes que se han dejado de utilizar con el avance del proyecto | María Cristina Alameda Salas |
| Cambiar la lógica para finalizar la partida | Guillermo García Patiño Lenza |
| Planificar cómo podemos hacer el juego en red | María Cristina Alameda Salas |