

Reporte Sprint #2

Implementen las siguientes características del juego SOS: (1) los componentes básicos para las opciones del juego (tamaño del tablero y modo de juego) y el juego inicial, y (2) la ubicación del S/O para jugadores humanos sin verificar la formación de SOS o determinar el ganador. La siguiente es una interfaz de muestra. Se recomienda enfáticamente la implementación de una GUI. Deben practicar la programación orientada a objetos, haciendo que su código sea fácil de extender. Es importante separar el código de la interfaz de usuario y el código de la lógica del juego en diferentes clases (consulta el ejemplo de TicTacToe). Se requieren pruebas de xUnit.

SOS ☒ Simple game ☐ General game

Board size

Blue player

☒ S
☐ O

O							
		S	O	S			
				S			
							S

Red player

☒ S
☐ O

Current turn: blue (or red)

Figura 1. Diseño de GUI de muestra del programa en el Sprint 2

Entregables:

1. Demostración (8 puntos)

Envíen un video de no más de tres minutos, donde demuestran claramente que implementaron las funciones requeridas y escribieron algunas pruebas unitarias automatizadas. En el video, deben explicar lo que se está demostrando.

	Característica		
1	Escoge el tamaño del tablero		
2	Escoge el modo del juego		
3	Juego inicial del tamaño de tablero elegido y modo de juego		
4	Movimientos "S"		
5	Movimientos "O"		
6	Pruebas unitarias automatizadas		
...			

2. Resumen del código fuente (2 puntos)

Nombre del archivo de código fuente	¿Código de producción o de prueba?	# líneas de código
JuegoSimple	Producción	197
JuegoGeneral	Producción	55
SosGui	Producción	390
TestComienzaJuego	Prueba	24
TestJuegoGeneral	Prueba	46
TestJuegoSimple	Prueba	68
TestModoJuego	Prueba	26
TestSeleccionaTamano	Prueba	31
Total		837

Deben enviar todo el código fuente para obtener más puntos por esta tarea.

3. Código de producción vs Historias de usuario/Criterio de aceptación (4 puntos)

Actualicen sus historias de usuario y los criterios de aceptación de la asignación anterior y asegúrense de que capturan adecuadamente los requisitos. Resuman cómo se implementa cada uno de los siguientes criterios de aceptación/historia de usuario en tu código de producción (nombre de clase y nombre de método, etc.)

ID de historia de usuario	Nombre de historia de usuario
1	Escoge el tamaño del tablero
2	Escoge el modo de juego de un tablero escogido
3	Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos
4	Hacer un movimiento en un juego simple
6	Hacer un movimiento en un juego general

Nombre y ID de la historia usuario	AC ID	Nombre clase(s)	Nombre Método(s)	Estatus (completo o no)	Notas (opcional)
1	1.1	JuegoSimple	setTamanoTablero	completo	-
	1.2	JuegoSimple	setTamanoTablero	completo	-
2	2.1	GuiSos	setTipoJuego	completo	-
3	3.1	JuegoSimple	JuegoSimple	completo	-
		JuegoGeneral	JuegoGeneral	completo	-
4	4.1	JuegoSimple	realizarMovimiento	completo	-
	4.2	JuegoSimple	realizarMovimiento	completo	-
5	5.1	JuegoSimple	haGanado	completo	-
	5.2	JuegoSimple	esEmpate	completo	-
6	6.1	JuegoGeneral	realizarMovimiento	completo	-
	6.2	JuegoGeneral	realizarMovimiento	completo	-
	6.3	JuegoGeneral	realizarMovimiento	completo	-

4. Pruebas vs Historias de usuario/Criterio de aceptación (6 puntos)

Resuman cómo cada uno de los criterios de aceptación/historia de usuario es probado por su código de prueba (nombre de clase y nombre de método) o pruebas realizadas manualmente.

User Story ID	User Story Name
1	Escoge el tamaño del tablero
2	Escoge el modo de juego de un tablero escogido
3	Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos
4	Hacer un movimiento en un juego simple
6	Hacer un movimiento en un juego general

4.1 Pruebas automatizadas que corresponden directamente a los criterios de aceptación de las historias de usuario anteriores

Nombre y ID de la historia usuario	AC ID	Nombre Clase (s) del código de prueba	Nombre método(s) del código Prueba	Descripción de los casos de prueba (entrada & salida esperada)
1	1.1	TestSeleccionaTamano	testSeleccionTamanoValido	Entrada: 10 Salida esperada: 10
	1.2	TestSeleccionaTamano	testSeleccionTamanoInvalido	Entrada: 25 Salida esperada: 8
2	2.1	TestModoJuego	testCambioModoJuegoSimpleAGeneral	Entrada: juego.getTipoJuego().getClass() == JuegoGeneral.class Salida: true
			testCambioModoJuegoGeneralASimple	Entrada: juego.getTipoJuego().getClass() == JuegoSimple.class Salida: true
3	3.1	TestComienzaJuego	testComienzaJuegoSimpleConTamanoSeleccionado,	Entrada: juegoSimple.getCelda(0,0) Salida: JuegoSimple.Celda.S
			testComienzaJuegoGeneralConTamanoSeleccionado	Entrada: juegoGeneral.getCelda(2,2) Salida: JuegoGeneral.Celda.O
4	4.1	TestJuegoSimple	testMovimientoValidoJuegoSimple	Entrada: juego.getTurno() == JuegoSimple.Turno.ROJO Salida: true
	4.2	TestJuegoSimple	testMovimientoInvalidoJuegoSimple	Entrada: juego.getTurno() == JuegoSimple.Turno.ROJO Salida: true
5	5.1	TestJuegoSimple	testJuegoSimpleConGanadorAzul	Entrada: juego.getEstadoJuego() Salida: JuegoSimple.EstadoJuego.GANO_AZUL
	5.1	TestJuegoSimple	testJuegoSimpleConGanadorRojo	Entrada: juego.getEstadoJuego() Salida: JuegoSimple.EstadoJuego.GANO_ROJO
	5.2	TestJuegoSimple	testJuegoSimpleConEmpate	Entrada: juego.getEstadoJuego() Salida:

				JuegoSimple.EstadoJuego.EMPATE
6	6.1	TestJuegoGeneral	testMovimientoQueNoFormeSos	Entrada: JuegoSimple.Celda.S Salida: juego.getCelda(0, 0)
	6.2	TestJuegoGeneral	testMovimientoFormaSos	Entrada: JuegoSimple.Celda.S Salida: juego.getCelda(0, 2)
	6.3	TestJuegoGeneral	testMovimientoNoValido	Entrada: JuegoSimple.Celda.S Salida: juego.getCelda(0, 0)

4.2 Pruebas manuales que corresponden directamente a los criterios de aceptación de las historias de usuario anteriores

Nombre y ID de la historia usuario	AC ID	Entrada de caso de prueba	Salida esperada	Notas
1	1.1	5	El tablero cambia a tamaño 5	Prueba de la interfaz gráfica
	1.2	1	El tablero no cambia de tamaño y muestra mensaje de error	Prueba de la interfaz gráfica
2	2.1	Jugador selecciona el tipo de juego	El juego cambia de modo	Prueba de la interfaz gráfica
3	3.1	Jugador selecciona el tamaño del tablero y tipo de juego.	El tablero cambia al tamaño y modo seleccionado.	Prueba de interfaz grafica.
4	4.1	Jugador azul hace click en celda vacía con 'S' seleccionada	El tablero muestra 'S' en la celda seleccionada y muestra el cambio de turno	Prueba de la interfaz gráfica
	4.2	Jugador rojo selecciona 'O' y hace click en celda ocupada con 'S'	El tablero sigue mostrando 'S' en la celda seleccionada y muestra el cambio de turno	Prueba de la interfaz gráfica
5	5.1	Jugador hace click en casilla y forma SOS en tablero	El tablero muestra una línea sobre el SOS del color del jugador	Prueba de la interfaz gráfica
	5.2	El jugador hace click en última casilla vacía y no se forma SOS	El tablero no se altera	Prueba de la interfaz gráfica
6	6.1	El jugador hace click en una casilla vacía y que no forme SOS	El tablero llena la casilla con la letra seleccionada y muestra el cambio de turno.	Prueba de la interfaz gráfica
	6.2	El jugador hace click en una casilla vacía y que forme SOS	El tablero llena la casilla con la letra seleccionada y no cambia de turno, y se traza el SOS.	Prueba de la interfaz gráfica
	6.3	El jugador hace click en una casilla ocupada	El tablero no cambia de letra ni de turno	Prueba de la interfaz gráfica

4.3 Otras pruebas automatizadas o manuales que no corresponden a los criterios de aceptación de las historias de usuario anteriores

Número	Entrada prueba	Resultado esperado	Nombre de clase del código de prueba	Nombre del método del código de prueba