

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 ☐ O ☒ S ☐ 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 | Escoge el tamaño del tablero | Como usuario, necesito seleccionar el tamaño del tablero para variar el grado de dificultad del juego. | [1] “debería tener” | 2 horas |
| 2 | Elige el modo de juego de un tablero elegido | Como usuario necesito seleccionar el modo de juego para que gane el primero en obtener el primer SOS o esperar a que se llene el tablero y contar la cantidad de SOS. | [1] “debe tener” | ¿ |
| 3 | Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos | Como usuario necesito comenzar un nuevo juego luego de seleccionar el tamaño y tipo de juego. | [1] “debe tener” | ¿ |

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

| | | | | |
|---|---|--|-----------------|---|
| 4 | Hacer un movimiento en un juego simple | Como usuario quiero seleccionar entre “S “y “O ” y colocar dicha letra en el tablero, | “debe tener” | ¿ |
| 5 | Un juego simple ha terminado | Como usuario necesito saber si al poner la letra “S” he formado el primer SOS y que el juego determine al ganador. | “debe tener” | ¿ |
| 6 | Hacer un movimiento en un juego general | Como usuario quiero seleccionar entre “S “y “O ” y colocar dicha letra en el tablero. | “debe tener” | ¿ |
| 7 | Un juego general ha terminado | Como usuario necesito saber, cuando se llene el tablero, que jugado hizo más SOS y determinar el ganador. | “debe tener” | ¿ |
| 8 | Mostar turno actual | Como usuario necesito saber de qué jugador es el turno actual. | “debería tener” | ¿ |

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. Escoge un tamaño de tablero | 1.1 | AC 1.1 Elección del tamaño del tablero valido Dado un tamaño de tablero valido Cuando ingrese el tamaño del tablero al inicio del juego Entonces el sistema debería mostrarme el tablero seleccionado | ¿ |
| | 1.2 | AC 1.2 Elección de tamaño no valido Dado un tamaño de tablero no valido Cuando ingrese el tamaño del tablero al inicio del juego Entonces el Sistema muestra un mensaje de error Y el tamaño del tablero no cambia. | ¿ |
| 2. Escoge el modo de juego de un tablero elegido | 2.1 | AC 2.1 Elección modo de juego Dado que el juego aun no empieza. Cuando se seleccione el modo de juego Entonces el juego se iniciará según el modo seleccionado. | ¿ |
| 3. Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos | 3.1 | AC 3.1 Comienzo del juego Dado que se ha seleccionado el modo y tamaño de juego Cuando el primer jugador hace click en una casilla Entonces se mostrara la letra seleccionada en dicha casilla | ¿ |
| 4. Hacer un movimiento en un juego simple | 4.1 | AC 4.1 Realizar un movimiento valido Dado que es el turno de un jugador en un juego simple. Cuando hago click en una casilla vacía. Entonces se mostrará la letra seleccionada en dicha casilla. Y cambiara de turno. | ¿ |
| | 4.2 | AC 4.2 Realizar un movimiento no valido Dado que es el turno de un jugador en un juego simple. Cuando hago click en una casilla ocupada. Entonces no me dejara asignar un valor en esa casilla. Y no cambiara de turno. | ¿ |
| 5. Un juego simple ha terminado | 5.1 | AC 5.1 Juego simple con un ganador Dado que hay un “SO” en el tablero. Cuando un jugador ingrese un “S” que forme un SOS en el tablero Entonces dicho jugador gana la partida. | |
| | 5.2 | AC 5.2 Juego simple con empate Dado que quede una sola casilla vacía. | |

| | | | |
|---|-----|---|--|
| | | Cuando un jugador ingrese una letra que no forme un SOS en el tablero Entonces el juego termina en empate. | |
| 6.Hacer un movimiento en un juego general | 6.1 | AC 6.1 Realizar un movimiento valido que no forme SOS Dado que es el turno de un jugador en un juego general. Cuando hago click en una casilla vacía y no se crea un SOS. Entonces se mostrará la letra seleccionada en dicha casilla. Y cambiara de turno. | |
| | 6.2 | AC 6.2 Realizar un movimiento valido que forme SOS Dado que es el turno de un jugador en un juego general. Cuando hago click en una casilla vacía y se crea un SOS. Entonces se mostrará la letra seleccionada en dicha casilla. Y no cambiara de turno. | |
| | 6.3 | AC 6.3 Realizar un movimiento no valido Dado que es el turno de un jugador en un juego general. Cuando hago click en una casilla ocupada. Entonces no me dejara asignar un valor en esa casilla. Y no cambiara de turno. | |
| 7.Un juego general ha terminado | 7.1 | AC 7.1 Juego general con un ganador o empate Dado que quede una sola casilla vacia. Cuando un jugador ingrese una letra en la ultima casilla. Entonces el sistema contara los “SOS” de cada jugador y determinara el ganador. Y si tienen los mismos puntos será un empate. | |
| 8. Mostar turno actual | 8.1 | AC 8.1Muestre turno actual Dado un juego en progreso Cuando es el turno de un jugador Entonces el sistema mostrara de quien es el turno actual. | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

[1] Esquema de Priorización MoSCoW:

<https://www.proyectum.com/sistema/blog/todo-sobre-la-priorizacion-de-las-historias-de-usuarios/>