**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 Icon  Description automatically generated Simple game Icon  Description automatically generated General game Board size  8 | | |
| Blue player  Icon  Description automatically generated S  Icon  Description automatically generated O | |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  |  |  | | O |  |  |  |  |  |  |  | |  |  | S | O | S |  |  |  | |  |  |  |  | S |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  | S | | Red player  Icon  Description automatically generated S  Icon  Description automatically generated 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 |  |  |
| … |  |  |  |

1. **Resumen del código fuente (2 puntos)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre del archivo de código fuente | ¿Código de producción o de prueba? | # lineas de código |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Total | |  |

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

1. **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 | setTamanioTablero | completo | - |
|  | 1.2 | JuegoSimple | setTamanioTablero | completo | - |
| 2 | 2.1 |  |  |  |  |
|  | … |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | 4.1 | JuegoSimple | realizarMovimiento | completo | - |
| 4.2 | JuegoSimple | realizarMovimiento | completo | - |
| 5 | 5.1 | JuegoSimple | haGanado | completo | - |
| 5.2 | JuegoSimple | esEmpate | completo | - |
|  |  |  |  |  |  |

1. **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 | TestSeleccionaTamanio | testSeleccionTamanioValido | Entrada: 10  Salida esperada: 10 |
|  | 1.2 | TestSeleccionaTamanio | testSeleccionTamanioInvalido | Entrada: 25  Salida esperada: 8 |
| 2 | 2.1 |  |  |  |
|  | … |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 4 | 4.1 | TestJuegoSimple | testMovimientoValidoJuegoSimple | Entrada: Jugador azul coloca ‘S’ en celda vacía  Salida: Celda cambia de valor a ‘S’ y cambiar de turno a rojo |
| 4.2 | TestJuegoSimple | testMovimientoInvalidoJuegoSimple | Entrada: Jugador azul coloca ‘S’ en celda vacía y jugador rojo intenta colocar ‘O’ en la misma celda  Salida: Celda no cambia de valor ni cambiar de turno |
| 5 | 5.1 | TestJuegoSimple | testJuegoSimpleConGanadorAzul | Entrada: (0,0,’S’), (1,1,’O’),(2,2,’S’)  Salida: GANO\_AZUL |
| 5.1 | TestJuegoSimple | testJuegoSimpleConGanadorRojo | Entrada: (0,2,’S’), (0,0,’S’), (1,1,’O’),(2,2,’S’)  Salida: GANO\_ROJO |
| 5.2 | TestJuegoSimple | testJuegoSimpleConEmpate | Entrada: (0,0,S),(0,1,S),(0,2,S),(1,0,S),(1,1,S),(1,2,S),(2,0,S),(2,1,S),(2,2,S)  Salida: EMPATE |

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 |  |  |  |
|  | … |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 4 | 4.1 | Jugador azul hace click en celda vacía con ‘S’ seleccionada | El tablero muestra ‘S’ en la celda seleccionada | 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 | 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 juagador hace click en última casilla vacía y no se forma SOS | El tablero no se altera | 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** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |