**Reporte Sprint #3**

Implementen todas las características que permiten a un jugador humano jugar un juego SOS simple o general contra un oponente humano y **refactoricen su código existente si es necesario**. Las características mínimas incluyen elegir el modo de juego (simple o general), elegir el tamaño del tablero, configurar un nuevo juego, hacer un movimiento (en un juego simple o general) y determinar si un juego simple o general ha terminado. El siguiente es un diseño de GUI de muestra.

Se requiere el uso de una jerarquía de clases para hacer frente a los requisitos comunes del juego simple y general. Si tu código para Sprint 2 no ha considerado la jerarquía de clases, es hora de refactorizar su código.

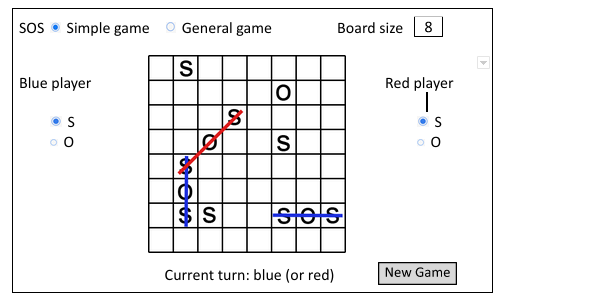


Figura 1. Diseño de GUI de muestra del programa en el Sprint 3

**Entregables: expande y mejora tu entrega para el sprint 2.**

1. **Demostración (6 puntos)**

Envíen un video de no más de cinco minutos, que demuestre claramente las siguientes características.

1. Un juego simple en el que el jugador azul es el ganador.
2. Un juego simple empatado con el mismo tamaño de tablero que es 1
3. Un juego general en el que el jugador rojo es el ganador y el tamaño del tablero es diferente de 1
4. Un juego general empatado con el mismo tamaño de tablero que es 1
5. Algunas pruebas unitarias automatizadas para el modo de juego simple
6. Algunas pruebas unitarias automatizadas para el modo de juego general

En el video, debes explicar lo que se está demostrando.

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)**

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 |  |  |  |  |
|  | 1.2 |  |  |  |  |
|  | … |  |  |  |  |
| 2 | 2.1 |  |  |  |  |
|  | … |  |  |  |  |

1. **Pruebas vs Historias de usuario/Criterio de aceptación (4 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 | TestModoJuego | testCambioModoJuegoSimpleAGeneral | Entrada: juego.getTipoJuego().getClass() == JuegoGeneral.class  Salida: true |
| testCambioModoJuegoGeneralASimple | Entrada: juego.getTipoJuego().getClass() == JuegoSimple.class  Salida: true |
| 3 | 3.1 | TestComienzaJuego | testComienzaJuegoSimpleConTamanioSeleccionado, | Entrada: juegoSimple.getCelda(0,0)  Salida: JuegoSimple.Celda.S |
| testComienzaJuegoGeneralConTamanioSeleccionado | 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) |
| 7 | 7.1 | TestJuegoGeneral | testJuegoGeneralConGanadorAzul | Entrada: juego.getEstadoJuego() == JuegoSimple.EstadoJuego.GANO\_AZUL  Salida : true |
| TestJuegoGeneral | testJuegoGeneralConGanadorRojo | Entrada: juego.getEstadoJuego() == JuegoSimple.EstadoJuego.GANO\_ROJO  Salida : true |
| 7.2 | TestJuegoGeneral | testJuegoGeneralConEmpate | Entrada: juego.getEstadoJuego() == JuegoSimple.EstadoJuego.EMPATE  Salida : true |

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 juagador 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 vacia 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 vacia 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 |
| 7 | 7.1 | Un jugador hace click en la última casilla y el sistema cuenta que el jugador azul tiene mas SOS que el jugador rojo. | El tablero muestra como ganador al jugador azul. | Prueba de la interfaz gráfica |
| Un jugador hace click en la última casilla y el sistema cuenta que el jugador rojo tiene mas SOS que el jugador azul. | El tablero muestra como ganador al jugador rojo. | Prueba de la interfaz gráfica |
| 7.2 | Un jugador hace click en la última casilla y el sistema cuenta que ambos jugadores tienen igual número de SOS | El tablero muestra empate. | 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** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

5. Describe cómo la jerarquía de clases en tu diseño trata con los requisitos comunes y diferentes del juego simple y el juego general. (4 puntos)