

Reporte Sprint #1

. 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)

ID	Nombre de la historia de usuario	Descripción de historia de usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado (horas)
1	Escoge el tamaño del tablero	Como jugador de SOS, quiero seleccionar el tamaño del tablero para hacer más complejo el juego	Must have	1 hora
2	Elige el modo de juego de un tablero elegido	Como jugador de SOS, quiero poder cambiar el modo de juego tal que el juego sea mas dinamico	Must have	30 minutos
3	Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos	Como jugador de SOS, quiero poder generar un nuevo juego tal que el juego comience con las conidicones dadas	Must have	1 hora
4	Hacer un movimiento en un juego simple	Como jugador de SOS, quiero poder hacer un movimiento tal que asi se generen turnos entre ambos jugadores, siguiendo las reglas del modo simple de juego	Should have	2 horas
5	Un juego simple a	Como jugador quiero que se pueda terminar un juego	Must have	3 horas

	terminado	simple, tal que se defina un ganador, siguiendo las reglas del modo simple de juego		
6	Hacer un movimiento en un juego general	Como jugador de SOS, quiero poder hacer un movimiento tal que así se generen turnos entre ambos jugadores, siguiendo las reglas del modo de juego general	Should have	1 horas
7	Un juego general a terminado	Definir un ganador, acabando el juego siguiendo las reglas del modo general de juego	Must have	3 horas

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 aceptable del tamaño del tablero> Given un número entero When el número sea mayor a 2 Then se crea el tablero de el tamaño dado	Completado
	1.2	AC 1.2 <Elección de un tamaño no aceptable del tablero> Given un número entero When el número dado sea menor a 2 Then no se crea el tablero	Completado
	1.3	AC 1.3 <Referencia a una fila no válida> Give un tablero vacío When se quiere escribir en una fila fuera del tablero Then se representa un valor no válido	Completado
	1.4	AC 1.4 <Referencia a una columna no válida> Give un tablero vacío When se quiere escribir en una columna fuera del tablero Then se representa un valor no válido	Completado
2. Escoge el modo de juego de un tablero elegido	2.1	AC 2.1 <Elección de un modo de juego > Given que hay 2 modos de juego When se elige uno de ellos Then se configura el juego con el modo de juego elegido	Completado
	2.2	AC 2.2 <No se realiza la elección de un modo de juego> Give dos modos de juego When no se elige un modo de juego Then no se puede empezar el juego	Completado
3. Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos	3.1	AC 3.1 <Creación del juego con un tamaño y modo de juego válido> Give la pantalla del juego When se selecciona un modo y tamaño válido Then se crea el tablero	Completado
	3.2	AC 3.2 <Creación del juego con un tamaño válido y sin algún modo> Give la pantalla del juego When se selecciona un modo nulo y tamaño válido Then no se crea el tablero	Completado
	3.3	AC 3.2 <Creación del juego con un tamaño inválido y modo de juego válido> Give la pantalla del juego When se selecciona un modo válido y tamaño inválido Then no se crea el tablero	Completado
	3.4	AC 3.2 <Creación del juego con un tamaño inválido y sin algún modo> Give la pantalla del juego When se selecciona un modo nulo y tamaño inválido Then no se crea el tablero	Completado

4. Hacer un movimiento en un juego simple	4.1	AC 4.1 <Movimiento simple en un tablero vacío> Give un tablero vacío When se inicie el juego Then inicia el jugador BLUE y la letra S	Completado
	4.2	AC 4.2 <Cambio de Jugador pero no de letra con un movimiento simple> Give un tablero en juego When el jugador BLUE realiza un movimiento Then el siguiente turno es para el jugador RED y se sigue con la misma letra	Completado
	4.3	AC 4.3 <Cambio de Letra y de Jugador con un movimiento simple> Give un tablero en juego When el jugador RED realiza su movimiento Then el siguiente movimiento cambia al jugador BLUE y cambia el valor de la letra	Completado
5. Un juego simple a terminado	5.1	AC 5.1 <Juego terminado que haya ganado el jugador BLUE> Give un tablero en juego When el jugador BLUE forma SOS antes que el jugador RED Then el jugador BLUE habrá ganado	Completado
	5.2	AC 5.2 <Juego terminado que haya ganadpo el jugador RED> Give un tablero en juego When el jugador RED forma SOS antes que el jugador BLUE Then el jugador RED habrá ganado	Completado
	5.3	AC 5.3 <Juego terminado en empate> Give un tablero en juego When todas las casillas esten ocupadas And ningun jugador ha formado SOS Then el juego termina como empate	Completado
6. Hacer un movimiento en un juego general	6.1	AC 6.1 <Jugador Blue forma un SOS entonces sigue siendo su turno> Give un tablero general en juego When el jugador BLUE forma SOS Then el turno es del jugador RED	Completado
	6.2	AC 6.2 <Jugador Red forma un SOS entonces siguen siendo su turno> Give un tablero general en juego When el jugador RED forma SOS Then el turno es del jugador RED	Completado
7. Un juego general terminado	7.1	AC 7.1 <Juego terminado que haya ganado el jugador BLUE> Give un tablero en juego When el jugador BLUE forma Smás SOS que el jugador RED And todas las casillas del tablero esten ocupadas Then el jugador BLUE habrá ganado	En proceso
	7.1	AC 7.2 <Juego terminado que haya ganadpo el jugador RED> Give un tablero en juego When el jugador RED forma más SOS que el jugador RED And todas las casillas del tablero esten ocupadas Then el jugador RED habrá ganado	En proceso
	7.3	AC 7.3 <Juego terminado en empate> Give un tablero en juego When todas las casillas esten ocupadas And el jugador RED y BLUE hayan formado la misma cantidad de SOS Then el juego termina como empate	En proceso