

Práctica SCRUM – Juego de Damas Chinas (2 jugadores)

Materia: Sistemas de Información II

Primer Parcial – SCRUM

Grupo: 2

1. Historias de Usuario con Pruebas de Aceptación

1. Como jugador, quiero ver un tablero vacío en pantalla, para empezar la partida.

- Prueba de aceptación: El tablero se muestra vacío al iniciar el juego.

2. Como jugador, quiero que aparezcan mis fichas en mi lado inicial, para identificar mis piezas.

- Prueba de aceptación: Las fichas iniciales aparecen en el triángulo asignado al jugador.

3. Como jugador, quiero que se muestre el turno actual, para saber cuándo jugar.

- Prueba de aceptación: El sistema muestra de quién es el turno en cada momento.

4. Como jugador, quiero poder seleccionar una ficha con el mouse, para moverla.

- Prueba de aceptación: El jugador puede hacer clic en una ficha y esta queda seleccionada.

5. Como jugador, quiero poder mover mi ficha a una casilla vacía adyacente, para avanzar en el tablero.

- Prueba de aceptación: La ficha se mueve correctamente a la casilla vacía adyacente.

6. Como jugador, quiero que el sistema bloquee un movimiento inválido, para no romper las reglas.

- Prueba de aceptación: Si el jugador intenta un movimiento inválido, el sistema no lo permite.

7. Como jugador, quiero que mis fichas cambien de posición cuando se mueven, para ver el progreso.

- Prueba de aceptación: Después de un movimiento válido, la ficha aparece en la nueva casilla.

8. Como jugador, quiero que se muestre un mensaje cuando todas mis fichas lleguen al otro lado, para saber que gané.

- Prueba de aceptación: Cuando todas las fichas llegan a la meta, aparece un mensaje de victoria.

9. Como jugador, quiero poder reiniciar la partida, para empezar un nuevo juego.

- Prueba de aceptación: Al presionar el botón de reinicio, el tablero vuelve a su estado inicial.

10. Como jugador, quiero que el juego muestre un mensaje de empate si no hay más movimientos posibles, para cerrar la partida.

- Prueba de aceptación: Si ningún jugador puede mover, aparece un mensaje de empate.

2. Planificación de Sprints

Sprint 1 – Tablero e inicio de partida

Historias: 1, 2, 3

Prioridad: Alta

Esfuerzo: 8 puntos

Entregable: tablero, fichas iniciales, turno.

Sprint 2 – Movimiento y reglas básicas

Historias: 4, 5, 6, 7

Prioridad: Alta

Esfuerzo: 12 puntos

Entregable: selección y movimiento válido de fichas.

Sprint 3 – Finalización y reinicio

Historias: 8, 9, 10

Prioridad: Media

Esfuerzo: 10 puntos

Entregable: ganador, reinicio, empate.

3. Tareas de Ingeniería

- Historia 1:
 - Crear interfaz simple con tablero vacío.
- Historia 2:
 - Colocar fichas iniciales en sus posiciones.
- Historia 3:
 - Mostrar texto con el turno actual.
- Historia 4:
 - Implementar selección de ficha con clic.
- Historia 5:
 - Permitir movimiento de ficha a casilla vacía.
- Historia 6:
 - Validar que no se pueda hacer movimiento inválido.

- Historia 7:
 - Actualizar posición de ficha después de moverse.
- Historia 8:
 - Mostrar mensaje de victoria cuando todas las fichas lleguen.
- Historia 9:
 - Botón para reiniciar partida.
- Historia 10:
 - Mostrar mensaje de empate si no hay más movimientos.

4. Daily Scrum (Ejemplo)

- Día 1: Se creó el tablero y las fichas iniciales.
- Día 2: Se programó la selección y movimiento de fichas.
- Día 3: Se validaron los movimientos y se mostró el turno.
- Día 4: Se implementó la condición de victoria.
- Día 5: Se añadió reinicio de partida y empate.

5. Sprint Review

- Sprint 1: Tablero y fichas iniciales listos.
- Sprint 2: Movimiento de fichas funcionando con reglas básicas.
- Sprint 3: Declaración de ganador, reinicio y empate implementados.

6. Sprint Retrospective

- Lo que salió bien: tablero y reglas básicas funcionando en poco tiempo.
- Lo que se puede mejorar: comunicación más rápida durante los Daily.
- Compromiso futuro: preparar mejor las pruebas antes de programar.