

## 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 ☒ Simple game ☐ General game

Board size

Blue player

☒ S

☐ O

O							
		S	O	S			
				S			
							S

Red player

☒ S

☐ 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	N entre los valores 3 o 16	N fuera de rango, sale un mensaje de error
2	Escoge el modo del juego	Simple Game (elección del modo sin implementar la jugabilidad del mismo)	General Game (elección del modo sin implementar la jugabilidad del mismo)
3	Realizar un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos	Se selecciona New Game. Luego se escoge el modo de juego, se introduce el tamaño del tablero, luego se hace clic en el botón Start para crear el tablero. Empieza el jugador azul por defecto.	

4	Movimientos “S”	Jbutton	En el tablero el jugador de turno selecciona su correspondiente S y luego hace clic en el tablero para introducirlo
5	Movimientos “O”	Jbutton	En el tablero el jugador de turno selecciona su correspondiente O y luego hace clic en el tablero para introducirlo
6	Pruebas unitarias automatizadas	TestGameMode, TestNewGame y TestSizeBoard	Test de modo de juego, Test de crear nuevo tablero y Test para indicar el tamaño del tablero. Respectivamente

## 2. Resumen del código fuente (2 puntos)

Nombre del archivo de código fuente	¿Código de producción o de prueba?	# líneas de código
Proyecto/Pruebas/TestGameMode	Código de prueba	37
Proyecto/Pruebas/TestNewGame	Código de prueba	30
Proyecto/Pruebas/TestSizeBoard	Código de prueba	50
Proyecto/Board	Código de producción	17
Proyecto/GuiSOS	Código de producción	236
Total		370

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

## 3. 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	Realizar un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos
4	Hacer un movimiento en un juego simple
5	Un juego simple a terminado
6	Hacer un movimiento en un juego general
7	Un juego general a terminado

Nombre y ID de la historia usuario	AC ID	Nombre clase(s)	Nombre Método(s)	Estatus (completo o no)	Notas (opcional)
1	1.1	GuiSOS	SizeN	completado	Retorna n

1	1.2	GuiSOS	SizeN	completado	Retorna n+1
1	1.2	GuiSOS	SizeN	completado	Retorna error
2	2.1	GuiSOS	actionPerformed, NuevoTableroSimple	Completado	Selecciona el modo, pero no tiene funcionalidad
2	2.1	GuiSOS	actionPerformed, NuevoTableroGeneral	completado	Selecciona el modo, pero no tiene funcionalidad
3	3.1	GuiSOS	init_Tablero	completado	Realiza esta acción después de apretar en New Game
4	4.1	GuiSOS	init_Tablero, actionPerformed	No	Solo se puede ingresar S u O en el tablero, no existe método que lea si se formó S O S
4	4.2	GuiSOS	init_Tablero, actionPerformed	No	Solo se puede ingresar S u O en el tablero, no existe método que lea si se formó S O S
5	5.1	GuiSOS		No	
5	5.2	GuiSOS		No	
6	6.1	GuiSOS	init_Tablero, actionPerformed	No	Solo se puede ingresar S u O en el tablero, no existe método que lea si se formó S O S
6	6.2	GuiSOS	init_Tablero, actionPerformed	No	Solo se puede ingresar S u O en el tablero, no existe método que lea si se formó S O S
7	7.1	GuiSOS		No	
7	7.2	GuiSOS		No	

#### 4. 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.

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	Realizar un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos
4	Hacer un movimiento en un juego simple
5	Un juego simple a terminado
6	Hacer un movimiento en un juego general
7	Un juego general a terminado

4.1 Pruebas automatizadas que corresponden directamente a los criterios de aceptación de las historias de usuario anteriores

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	TestSizeBoard	setup, CorrectN	Una prueba para dato correcto. Entrada 3 (n) y salida 3 (n)
1	1.2	TestSizeBoard	setup, WrongN1	Una prueba para dato incorrecto. Entrada 2 (n) y salida 3 (n+1)
2	2.1	TestGameMode	setup, teardown, SOS_GameModeSimpleGame, NuevoTableroSimple, GetModeGame	Escojo un NuevoTableroSimple Tengo como salida esperada "Simple Game"
2	2.1	TestGameMode	setup, teardown, SOS_GameModeGeneralGame, NuevoTableroGeneral, GetModeGame	Escojo un NuevoTableroGeneral Tengo como salida esperada "General Game"
3	3.1	TestNewGame	setup,teardown,ButtonNewGame, init_Tablero, getIniGame	Como se llama a la función de inicializar tablero, posteriormente iniGame cambia a TRUE (Lo que se espera)

4.2 Pruebas manuales que corresponden directamente a los criterios de aceptación de las historias de usuario anteriores

ID de la historia usuario	AC ID	Nombre Clase (s) del código de prueba	Entrada de caso de prueba	Salida esperada	Notas
1	1.2	TestSizeBoard	if(game.SizeN(-1) != -1)	exception.getMessage() "La dimension debe estar entre 3 y 16"	Se pone a prueba el mensaje de error