

Reporte Sprint #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.

The screenshot shows a graphical user interface for the SOS game. At the top, there's a title bar. Below it, on the left, are radio buttons for 'Simple game' (selected) and 'General game'. To the right is a 'Board size' input field containing the number '8'. In the center is an 8x8 game board. Blue pieces ('S' and 'O') are placed on the board, with a blue line connecting them. Red pieces ('S' and 'O') are also placed, with a red line connecting them. On the left side of the board, there's a legend for the Blue player with 'S' and 'O' options. On the right side, there's a legend for the Red player with 'S' and 'O' options. At the bottom, it says 'Current turn: blue (or red)' and there's a 'New Game' button.

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)

Template de historia de usuario: Como <rol>, quiero <objetivo> [tal que <beneficio>]

¹

ID	Nombre de la historia de usuario	Descripción de historia de usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado (horas)
1	Escoge el tamaño del tablero	Como usuario solicito poder jugar en un tablero de dimensión nxn donde n es un numero a elegir	3	1
2	Elige el modo de juego	Poder elegir entre dos opciones, simple game o general game para poder realizar un tipo de juego	4	1
3	Realizar un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos	Para iniciar un nuevo juego, primero se apretará el botón new game , posteriormente se modificará el tamaño del tablero y se elegirá un modo de juego para empezar una nueva partida y se apretará el botón inicio	2	3

¹ As a <role>, I want <goal> [so that <benefit>]

4	Hacer un movimiento en un juego simple	Los turnos se alternan entre los jugadores después de cada movimiento	1	2
5	Un juego simple ha terminado	Cuando un jugador crea el primer SOS. Si no se crea ningún SOS cuando se llena el tablero, es un empate.	1	3
6	Hacer un movimiento en un juego general	Si el jugador forma un SOS jugará otro turno hasta que ya no realice SOS, si no jugará el otro jugador	1	3
7	Un juego general ha terminado	Cuando se llena el tablero, termina el juego, el jugador con más SOS es el ganador. Si el número de SOS es el mismo, entonces es un empate.	1	5

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 Escoger un tamaño N para el tablero. Given se desea escoger un tamaño N de un nuevo juego. When se da clic en el botón new game And se selecciona un n menor a 16. And n mayor a 3. Then se crea el tablero de tamaño nxn.	completado
	1.2	AC 1.2 Escoger un tamaño N no válido para un tablero Given Un N con tamaño mayor a 16 o menor a 3. When se quiere crear un tablero después de apretar en new game. Then No se crea el tablero.	completado
2. Escoge el modo de juego	2.1	AC 2.1 Elección de un modo de juego. Given Se desea elegir un modo de juego When ya se seleccionó anteriormente New Game (para un nuevo juego) And se seleccionó un tamaño válido del tablero Then Se elige algunas de los dos modos de juego mediante un clic.	completado
3. Realizar un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos	3.1	AC 3.1 Como iniciar un nuevo juego. Given Se quiere iniciar un nuevo juego. When Se aprieta primero el botón new game. And se escoge el tamaño válido del tablero And se escoge el modo de juego. And se apreta el botón Start Then Se realiza un nuevo juego con las opciones ingresadas. And se deshabilitan dichas opciones para no poder ser cambiadas una vez empezado el juego	completado
4. Hacer un movimiento en un juego simple	4.1	AC 4.1 Realización de un movimiento simple. Given El jugador de turno desea realizar un movimiento When hace primero clic en alguna opción S u O. And posteriormente hace clic en la casilla deseada. Then se coloca en la casilla lo elegido And es el turno del siguiente jugador.	En progreso
	4.2	AC 4.2 No se realiza el movimiento de forma correcta. Given el jugador de turno desea realizar un movimiento. When el jugador no aprieta una opción S u O And hace clic en el tablero. Then no se realiza cambios en el tablero And continua con su turno	En progreso
	5.1	AC 5.1 Termina de un juego simple con ganador. Given Se termina un juego simple.	Por hacer

5. Un juego simple a terminado		When un jugador forme el primer SOS. Then el jugador que formó el SOS es el ganador.	
	5.2	AC 5.2 Termino de un juego simple con empate Given Se termina un juego simple. When ningún jugador formó un SOS. And se llenó el tablero. Then El juego se termina en un empate.	Por hacer
6. Hacer un movimiento en un juego general	6.1	AC 6.1 Movimiento cuando se forma un SOS. Given El jugador de turno desea realizar un movimiento When hace primero clic en alguna opción S u O. And posteriormente hace clic en la casilla deseada. And El jugador realiza un SOS. Then el jugador juega de nuevo hasta que ya no realice SOS.	Por hacer
	6.2	AC 6.2 Movimiento sin formación de SOS. Given El jugador de turno desea realizar un movimiento When hace primero clic en alguna opción S u O. And posteriormente hace clic en la casilla deseada. And El jugador no forma un SOS. Then es el turno del siguiente jugador.	Por hacer
7. Un juego general a terminado	7.1	AC 7.1 Termino de juego general con ganador. Given Se termina un juego general. When se llena el tablero de O o S. And el número entre SOS de jugadores difiere. Then el jugador con más SOS es el ganador.	Por hacer
	7.2	AC 7.2 Termino de juego general con empate. Given Se termina un juego general. When se llena el tablero de O o S. And el número de SOS es el mismo para ambos jugadores. Then El juego termina en un empate	Por hacer