

Asignacion 1

Informe Sprint #0

Instrucciones

"El presente texto ha sido preparado de manera exclusiva para los alumnos del curso Desarrollo de Software CC3S2, que forma parte de la Especialidad de Ciencia de la Computación, según el artículo 44 de la Ley sobre el Derecho de Autor, D.L. N°822. Queda prohibida su difusión y reproducción por cualquier medio o procedimiento, total o parcialmente fuera del marco del presente curso".

Objetivos

Informar las actividades del equipo hasta el momento y demostrar que el equipo ha estado trabajando para completar el primer sprint.

Entregables y Política de Calificación Proyecto

- Micro-Carta (Descripción Breve)
- Acta de reunión
- Decisiones clave
- Estado actual

Reportar plantilla

Utiliza la siguiente plantilla para completar tu informe. Para recibir puntos por este informe, tu equipo debe haber realizado algún trabajo en el primer sprint.

Nombre del equipo: Los Galácticos

Información dada por el equipo del Proyecto		A ser usado por el profesor	
NombreEstudiante	Contribuciones específicas para este Sprint	Puntaje Equipo	Puntaje Individual
Ruben Anthony Ricapa Corrales	Realización de las actas de reunión y decisiones claves.		
Juan José Camarena Zamalloa	Contribución a las decisiones claves del lenguaje y la Micro-Carta.		
Gerardo Michael Carpio Usquiano	Decisiones claves para el lenguaje, el entorno de desarrollo y el proceso.		

Un estudiante sin ninguna participación no recibirá puntaje.

1. Proyecto Micro-Carta

1.1. Nombre del Proyecto:

Nine Men's Morris

1.2. Visión:

Volver una tarde aburrida en una llena de diversión con el videojuego Nine Men's Morris.

1.3. Misión:

Crear un videojuego basado en el juego Nine Men's Morris con un diseño y funcionamiento amigable que se pueda jugar de 1 o 2 jugadores.

1.4. Elevator Pitch:

Somos el Grupo los Galácticos del curso CS3S2 buscamos crear un videojuego basado en el famoso juego de estrategia Nine Men's Morris por el cual hemos pasado 3 semanas centrados en

el desarrollo para este proyecto a diferencia de otros desarrolladores utilizamos el framework de pygame ya que al ser sencillo nos da una gran flexibilidad para adecuarnos a los cambios que nos de el cliente. Gracias por escucharnos.

1.5. Valor de Negocio:

“Los Galácticos” nos comprometemos abiertamente a escuchar la retroalimentación de los clientes para obtener el mejor código posible y que no otorgue conflicto a la hora de ejecutarlo. Minimizando la cantidad de errores y bugs a través de ellos, con un gran enfoque en el servicio al cliente. Siempre priorizando su satisfacción con el producto por sobre todo.

1.6. Métricas:

- Tiempo de entrega: 1 mes y medio
- Tiempo de ciclo: 2 semanas
- Rendimiento: 4 procesos, reducido por cantidad de tareas
- Tiempo de bloqueo: 3 días-5 días, dependiendo la tarea

1.7. Hitos:

- I. Historias de Usuario terminadas
- II. Criterios de aceptación elaborado
- III. Tablero del juego creado
- IV. Las piezas dentro del tablero tendrán movimiento
- V. El juego empieza a tener lógica (Reglas de juego implementadas)
- VI. La interfaz es amigable con el usuario y los colores suaves.
- VII. El videojuego se podrá jugar contra la máquina y decidir la dificultad de esta.

1.8. Riesgos:

- Un miembro de grupo se puede retirar del curso
- Que un miembro del grupo falte mucho a las reuniones lo que nos retrasaría ya que tendríamos que ponerlo al tanto
- Los conocimientos requeridos para el proyecto son tan extensos que aprenderlos no dejaría tiempo para elaborar el proyecto.
- Choque de ideas de grupo durante la elaboración del proyecto
- Errores Humanos (Borrar de manera permanente parte del avance)

1. Actas de reunión

Reporta los minutos de cada reunión

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
22/04	1 hora	meet	-Ruben Anthony Ricapa Corrales -Juan José Camarena Zamalloa -Gerardo Michael Carpio Usquiano	Analizar los documentos de la Asignación 1	<ul style="list-style-type: none">- Conocimos el juego Nine Men's Morris- Decidimos el lenguaje de programación.
26/04	1 hora	meet	-Ruben Anthony Ricapa Corrales -Juan José Camarena Zamalloa	Discutimos las herramientas a utilizar a lo largo del proyecto.	<ul style="list-style-type: none">- Investigar sobre pygame, VSC y UnitTest

			-Gerardo Michael Carpio Usquiano		
1/05	1 hora	meet	-Ruben Anthony Ricapa Corrales -Juan José Camarena Zamalloa -Gerardo Michael Carpio Usquiano	-Avance el sprint 0	<ul style="list-style-type: none"> - Completamos la parte de decisiones claves. - Investigamos sobre la micro carta
5/05	10 minutos	Meet - fyd-qdco-fsh (google.com)	-Ruben Anthony Ricapa Corrales -Juan José Camarena Zamalloa -Gerardo Michael Carpio Usquiano	-Terminar la micro carta	-Actualizar el estado actual
12/05	1 hora	Meet - mdh-xtje-zyn (google.com)	-Ruben Anthony Ricapa Corrales -Juan José Camarena Zamalloa -Gerardo Michael Carpio Usquiano	-Grabar el video del sprint 0	-Retoques y actualizaciones en el documento

2. Decisiones clave

Lenguaje de Programación y librería GUI	Python
Framework xUnit	UnitTest
IDE (Integrated Development Environment)	Visual Studio Code
Guía de estilo de programación	pep8
Sitio de alojamiento del proyecto	GitHub
Tiempo regular de las reuniones	1 hora
Otras decisiones	-

3. Estado actual

Describe cuánto trabajo se realiza para cada tarea del Sprint 1 y quién ha contribuido.

Tareas	Qué está hecho	Quien ha contribuido
Historias de usuario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colocar una pieza 2. Elegir turno del jugador 3. Configurar un juego 	-Ruben Anthony Ricapa Corrales -Juan José Camarena Zamalloa -Gerardo Michael Carpio Usquiano
Criterios aceptación	<ol style="list-style-type: none"> 1. La casilla está ocupada La casilla está vacía 2. Turno del jugador “blanco” Turno del jugador “negro” 3. Tablero vacío Colocar una pieza fuera del tablero 	-Ruben Anthony Ricapa Corrales -Juan José Camarena Zamalloa -Gerardo Michael Carpio Usquiano
Código(opcional)		-Ruben Anthony Ricapa Corrales -Juan José Camarena Zamalloa -Gerardo Michael Carpio Usquiano

4. Calificaciones de amigos

Si no te sientes cómodo al incluir tus calificaciones en este informe, puedes enviarlas por correo electrónico al profesor.

Calificación receptor

	Ruben Anthony Ricapa Corrales	Juan José Camarena Zamalloa	Gerardo Michael Carpio Usquiano
Ruben Anthony Ricapa Corrales	20/20	20/20	20/20
Juan José Camarena Zamalloa	20/20	20/20	20/20
Gerardo Michael Carpio Usquiano	20/20	20/20	20/20
<i>Promedio</i>	20/20	20/20	20/20