

Proyecto para el Desarrollo del Videojuego “Sokoban”
Flujo de Trabajo
Versión 1.0

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
27/11/2024	1.0	Creación de la Planificación y Documentación.	Grupo 3: Jácome Emilio Lema Dayana López Paula Maisincho Marcelo Martínez Alexandra Mendoza Miguel

Contenido

1	ETAPA 1: PLANIFICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN	4
1.1	Reunión con el Cliente:	4
1.2	Elicitación de Requisitos:	4
1.3	Creación de Historias de Usuario:	4
1.4	Definición de Casos de Prueba:	4
1.5	Levantamiento del Ambiente de Desarrollo:	4
2	ETAPA 2: DISEÑO	5
2.1	Revisión de Historias de Usuario:	5
2.2	Elaboración de Tarjetas CRC:	5
2.3	Creación de Diagramas de Casos de Uso:	5
2.4	Diseño de Diagramas de Clases:	5
3	ETAPA 3: CODIFICACIÓN	5
3.1	Preparación del Entorno de Desarrollo:	5
3.2	Implementación de Clases y Métodos:	6
3.3	Desarrollo de la Lógica del Juego:	6
3.4	Creación de Pruebas Unitarias:	6
4	ETAPA 4: PRUEBAS	6
4.1	Ejecución de Pruebas Unitarias:	6
4.2	Pruebas de Aceptación por el Cliente:	6
4.3	Revisión de Casos de Prueba Aceptados:	7
5	REPRESENTACIÓN CRONOLÓGICA	7
6	RESULTADOS FINALES	7

1 ETAPA 1: PLANIFICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

Duración: **10 horas**

Estado: **Completado**

Secuencia de Actividades:

1.1 Reunión con el Cliente:

- Revisión inicial de objetivos y definición del alcance.
- Responsable: **Tracker (Marcelo Malisicho)** y **Cliente (Dayana Lema)**.

1.2 Elicitación de Requisitos:

- Identificación de requisitos funcionales y técnicos.
- Responsable: **Coach (Paula López)** y **Tracker**.

1.3 Creación de Historias de Usuario:

- Documentación de escenarios prácticos para el usuario.
- Responsable: **Tester (Alexandra Martínez)** y **Developers (Miguel Mendoza y Emilio Jácome)**.

1.4 Definición de Casos de Prueba:

- Diseño de escenarios para validar funcionalidades.
- Responsable: **Tester**.

1.5 Levantamiento del Ambiente de Desarrollo:

- Configuración de herramientas, IDE y repositorios.
- Responsable: **Developers**.

Entregables:

- Documento de requisitos.
- Historias de usuario y casos de prueba documentados.

2 ETAPA 2: DISEÑO

Duración: **9 horas**

Estado: **Completado**

Secuencia de Actividades:

2.1 Revisión de Historias de Usuario:

- Validación de requisitos con el cliente.
- Responsable: **Coach y Cliente.**

2.2 Elaboración de Tarjetas CRC:

- Definición de responsabilidades de las clases.
- Responsable: **Developers.**

2.3 Creación de Diagramas de Casos de Uso:

- Diseño de diagramas que describen las interacciones usuario-sistema.
- Responsable: **Developers.**

2.4 Diseño de Diagramas de Clases:

- Representación gráfica de la estructura del sistema.
- Responsable: **Developers.**

Entregables:

- Diagramas UML.
- Tarjetas CRC documentadas.

3 ETAPA 3: CODIFICACIÓN

Duración: **11 horas**

Estado: **Completado**

Secuencia de Actividades:

3.1 Preparación del Entorno de Desarrollo:

- Validación y pruebas del ambiente técnico.

- Responsable: **Developers**.

3.2 Implementación de Clases y Métodos:

- Desarrollo modular de los componentes principales:
 - Juego.java, Jugador.java, Tablero.java, Sokoban.java.
- Responsable: **Developers**.

3.3 Desarrollo de la Lógica del Juego:

- Implementación de las mecánicas del juego:
 - Movimiento de bloques.
 - Validación de condiciones de victoria.
- Responsable: **Developer 1 (Miguel Mendoza)**.

3.4 Creación de Pruebas Unitarias:

- Desarrollo de pruebas automatizadas.
- Responsable: **Tester (Alexandra Martínez) y Developer 2 (Emilio Jácome)**.

Entregables:

- Código fuente funcional.
- Pruebas unitarias documentadas.

4 ETAPA 4: PRUEBAS

Duración: **8 horas**

Estado: **Completado**

Secuencia de Actividades:

4.1 Ejecución de Pruebas Unitarias:

- Validación de cada componente del sistema.
- Responsable: **Tester y Developers**.

4.2 Pruebas de Aceptación por el Cliente:

- Validación integral del producto por el cliente.
- Responsable: **Cliente y Tester**.

4.3 Revisión de Casos de Prueba Aceptados:

- Confirmación final de funcionalidad y cumplimiento de requisitos.
- Responsable: **Tracker** y **Cliente**.

Entregables:

- Resultados de pruebas exitosas.
- Producto validado por el cliente.

5 REPRESENTACIÓN CRONOLÓGICA

El flujo de trabajo se distribuyó según el cronograma inicial:

- **Viernes y Sábado:** Planificación y Documentación.
- **Lunes a Miércoles:** Diseño y Codificación.
- **Jueves:** Pruebas unitarias y aceptación por el cliente.

RESPONSABLES POR FASE

Etapa	Responsable Principal	Soporte
Planificación y Documentación	Tracker (Marcelo Malisicho)	Coach (Paula López), Cliente (Dayana Lema)
Diseño	Developers (Miguel Mendoza, Emilio Jácome)	Tracker, Coach
Codificación	Developers	Tester (Alexandra Martínez)
Pruebas	Tester	Cliente, Developers

6 RESULTADOS FINALES

1. Todas las tareas completadas dentro del cronograma.
2. El cliente validó el producto final.
3. El sistema cumple con los requisitos funcionales y técnicos definidos.

