**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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SOS Icon  Description automatically generated Simple game Icon  Description automatically generated General game Board size  8 | | |
| Blue player  Icon  Description automatically generated S  Icon  Description automatically generated O | Chart, line chart  Description automatically generated | Red player  Icon  Description automatically generated S  Icon  Description automatically generated O |
|  | Current turn: blue (or red) | New Game |

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.

1. **Historias de usuarios (8 puntos)**

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

[[1]](#footnote-1)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Nombre de la historia de usuario** | **Descripción de historia de usuario** | **Prioridad** | **Esfuerzo estimado (horas)** |
| 1 | Escoge el tamaño del tablero | Como jugador  Quiero ajustar el tamaño del tablero  Para empezar una partida | BAJA | 3 |
| 2 | Elige el modo de juego de un tablero elegido | Como jugador  Quiero ajustar el modo de juego del tablero  Para tener más opciones de juego | BAJA | 1 |
| 3 | Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos | Como jugador  Quiero comenzar un nuevo juego con mis ajustes seleccionados  Para jugar una partida acorde a mis preferencias | MEDIA | 2 |
| 4 | Hacer un movimiento en un juego simple | Como jugador Azul  Quiero anotar una letra en una casilla vacía  Para hacer un movimiento | ALTA | 2 |
| Como jugador Rojo  Quiero anotar una letra en una casilla vacía  Para hacer un movimiento | ALTA | 1 |
| 5 | Un juego simple ha terminado | Como jugador Azul  Quiero completar un SOS  Para ganar la partida | MEDIA | 5 |
| Como jugador Rojo  Quiero completar un SOS  Para ganar la partida | MEDIA | 2 |
| 6 | Hacer un movimiento en un juego general | Como jugador Azul  Quiero anotar una letra en una casilla vacía  Para hacer un movimiento | ALTA | 1 |
| Como jugador Rojo  Quiero anotar una letra en una casilla vacía  Para hacer un movimiento | ALTA | 1 |
| 7 | Un juego general ha terminado | Como jugador  Quiero que el juego acabe cuando se llene el tablero  Para saber el resultado del juego | ALTA | 2 |
| Como jugador Azul  Quiero escribir la mayor cantidad de SOS  Para ganar la partida | MEDIA | 5 |
| Como jugador Rojo  Quiero escribir la mayor cantidad de SOS  Para ganar la partida | MEDIA | 2 |

1. **Criterios de aceptación (AC) (12 puntos): Agrega/elimina filas según sea necesario**

**\*\* Las historias de usuario 4 y 6 son redundantes, pues ambas tienen el mismo objetivo e implementación. Por lo que ambas se tomarán en el AC 4.1 y AC 4.2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre e 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 <Tablero vacío de tamaño n>  Cuando selecciono un tamaño de tablero n  Entonces se crea un tablero vacío  De tamaño nxn | Completado |
| 4.Hacer un movimiento en un juego simple | 4.1 | AC 4.1 <Movimiento Azul S >  Dado un juego en curso  Cuando el jugador Azul marque S en una casilla válida  Entonces se marca el movimiento  Y se cede el turno | Completado |
| 4.2 | AC 4.2 <Movimiento Rojo O >  Dado un juego en curso  Cuando el jugador Rojo marque O en una casilla válida  Entonces se marca el movimiento  Y se cede el turno | Completado |
| 5.Un juego simple ha terminado | 5.1 | AC 5.1 <Victoria jugador Azul S>  Dado un juego en curso sin SOS y es el turno de Azul  Cuando Azul hace un movimiento válido S para formar SOS  Entonces el juego termina y Azul ha ganado | Por hacer |
| 5.2 | AC 5.2 <Victoria jugador Rojo O>  Dado un juego en curso sin SOS y es el turno de Rojo  Cuando Rojo hace un movimiento válido O para formar SOS  Entonces el juego termina y Rojo ha ganado | Por hacer |
| 7. Un juego general ha terminado | 7.1 | AC 7.1<Tablero lleno>  Dado un juego en curso  Cuando el tablero se llene por un movimiento válido  Entonces el juego termina | Terminado |
| 7.2 | AC 7.2 <Victoria Jugador Azul>  Dado un juego terminado  Cuando Azul tenga más SOS hechos que Rojo  Entonces Azul gana | Por hacer |
| 7.3 | AC 7.3 <Victoria Jugador Rojo>  Dado un juego terminado  Cuando Rojo tenga más SOS hechos que Azul  Entonces Rojo gana | Por hacer |

1. As a <role>, I want <goal> [so that <benefit>] [↑](#footnote-ref-1)