**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 ajustarlo a mi preferencia de juego | 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 sentir que tengo más posibilidades de tener una partida acorde a mi nivel | MEDIA | 2 |
| 4 | Hacer un movimiento en un juego simple | Como jugador  Quiero anotar una letra en una casilla  Para formar un SOS | ALTA | 2 |
| 5 | Un juego simple ha terminado | Como jugador  Quiero escribir un SOS  Para ganar la partida | MEDIA | 5 |
| 6 | Hacer un movimiento en un juego general | Como jugador  Quiero anotar una letra en una casilla  Para formar varios SOS | ALTA | 2 |
| 7 | Un juego general ha terminado | Como jugador  Quiero escribir la mayor cantidad de SOS  Para ganar la partida | MEDIA | 5 |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre e ID de la historia usuario** | **AC**  **ID** | **Descripción de los criterios de aceptación** | **Estatus (completado, por hacer, en progreso)** |
| 5. Un juego simple ha terminado | 5.1 | AC 5.1 <Hay un ganador>  Dado un juego simple  Cuando un jugador completa un SOS  Entonces acaba el juego y se le declara ganador | Por hacer |
| 7. Un juego general ha terminado | 7.1 | AC 7.1 <Tablero lleno>  Dado un juego general  Cuando el tablero se llene  Entonces acaba el juego | Por hacer |
| 7.2 | AC 7.2 <Hay un ganador>  Dado un juego general con tablero lleno  Cuando un jugador tenga más SOS que el otro  Entonces se le declara ganador | Por hacer |

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