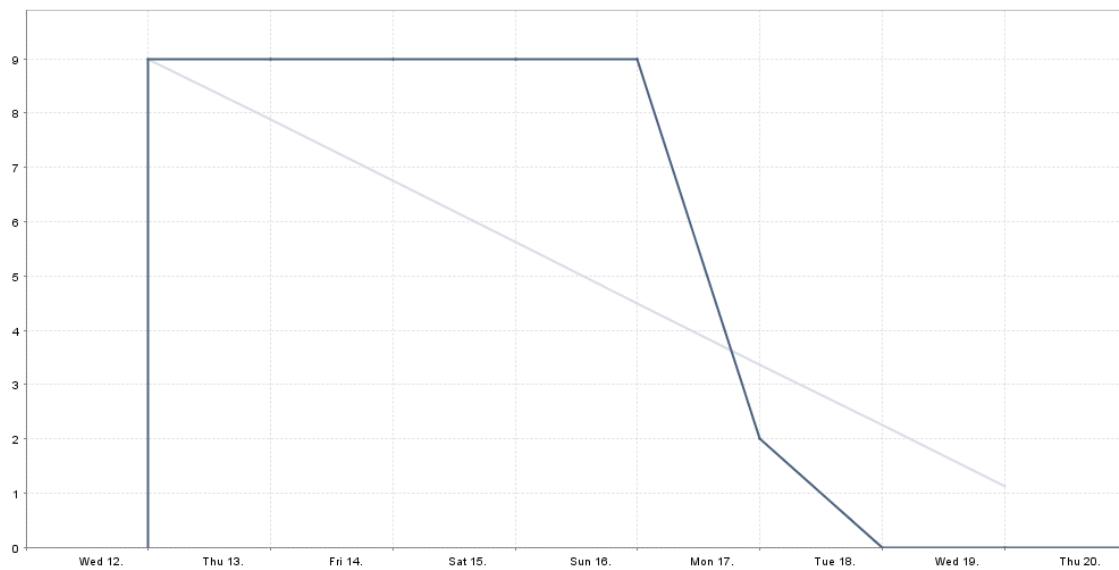


La Oca-OVSM

Sprint Report, enero 18, 2015

<i>Sprint</i>	<i>spr2</i> Sprint 2
<i>Period</i>	mié, nov 12 - jue, nov 20 (8 days)
<i>Velocity</i>	6.0 StoryPoints
<i>Burned work</i>	9 hours
<i>Product Owner</i>	OscarVSoto
<i>Scrum Master</i>	OscarVSoto
<i>Team</i>	OscarVSoto



Goal

Finalizar el modelo de dominio, añadir pruebas para comprobar el correcto funcionamiento de lo conseguido.

Completed stories

<i>sto12</i>	Continuar con el modelo de dominio	3SP
<i>Story description</i> Seguir haciendo el modelo de dominio con las casillas que quedan.		
<i>Acceptance tests</i>		

Closed tasks

<i>tsk13</i>	Muerte
<i>Description</i> Implementar la casilla muerte y su función.	
<i>tsk14</i>	Fin de juego
<i>Description</i> Implementar la última casilla del tablero y la funcionalidad de la misma casilla, terminar la partida.	
<i>tsk11</i>	Turnos
<i>Description</i> Implementar el sistema de turnos	
<i>tsk12</i>	Casillas de castigo
<i>Description</i> Implementar las diferentes casillas de castigo del juego, la Posada, el Laberinto, el Pozo y la Cárcel.	

<i>sto13</i>	Hacer las pruebas	3SP
<i>Story description</i> Implementar las pruebas de todo lo que llevamos hasta ahora		
<i>Acceptance tests</i>		
<i>Closed tasks</i>		
<i>tsk20</i>	Pruebas de las casillas	
<i>Description</i> Pruebas de las casillas especiales, Oca, Puente y Dados.		
<i>tsk15</i>	Pruebas de la muerte	
<i>Description</i> Realizar las pruebas de la muerte, en que posición se encuentra y su funcionalidad es correcta.		
<i>tsk16</i>	Pruebas de los turnos	
<i>Description</i> Comprobar el correcto reparto de turnos después de cada tirada y de las casillas especiales.		
<i>tsk18</i>	Pruebas de los castigos	
<i>Description</i> Comprobar que las casillas de castigo cumplen correctamente los turnos de penalización para el jugador correctamente.		
<i>tsk19</i>	Pruebas de fin de juego	
<i>Description</i> Comprobar que el fin de juego es la última casilla y su funcionamiento.		