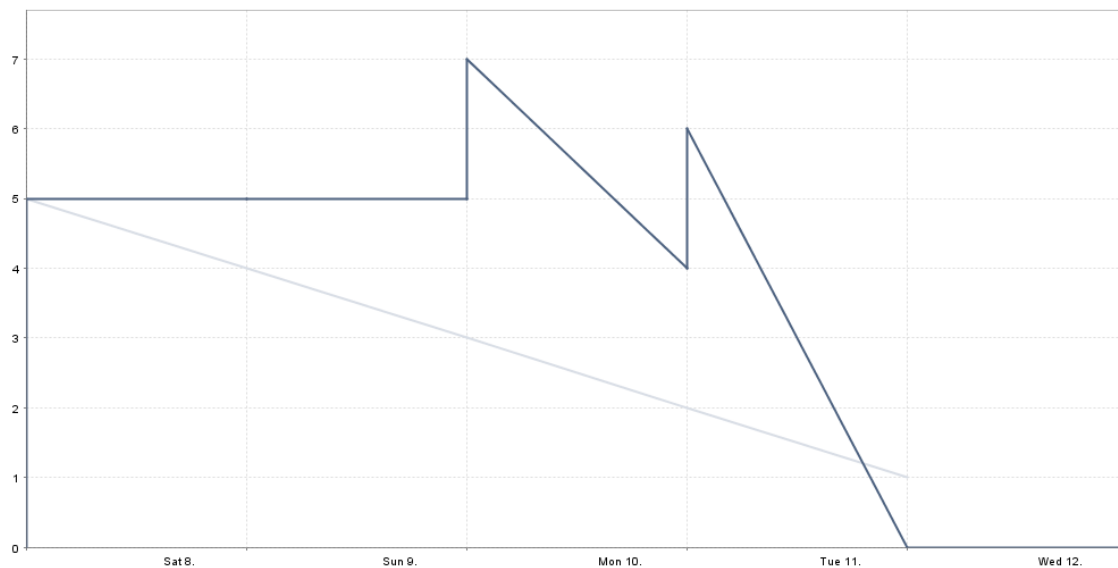


# La Oca-OVSM

Sprint Report, enero 18, 2015

<i>Sprint</i>	<i>spr1</i> Sprint 1
<i>Period</i>	sáb, nov 08 - mié, nov 12 (4 days)
<i>Velocity</i>	4.5 StoryPoints
<i>Burned work</i>	9 hours
<i>Product Owner</i>	OscarVSoto
<i>Scrum Master</i>	OscarVSoto
<i>Team</i>	OscarVSoto



## Goal

Conseguir un diseño de la arquitectura, una descripción del juego y un primer modelo del juego.

## Completed stories

<i>sto9</i>	<b>Dibujar arquitectura</b>	1SP
<i>Story description</i> Primero pensar la arquitectura, posteriormente dibujarla.		
<i>Acceptance tests</i>		
<i>Closed tasks</i>		
<i>tsk5</i>	<b>Dibujar</b>	
<i>Description</i> Dibujar la arquitectura de la oca.		
<i>tsk4</i>	<b>Pensar arquitectura</b>	
<i>Description</i> Pensar la arquitectura del juego.		

<i>sto10</i>	<b>Descripción del juego</b>	0.5SP
<i>Story description</i> Hacer una buena descripción del juego.		

Acceptance tests	
Closed tasks	
tsk3	Describir el juego
Description	
Describir las características que tendrá el juego.	

sto11	Realizar primer modelo	3SP
Story description		
Diseñar el modelo, y empezar con las primeras implementaciones del mismo.		
Acceptance tests		
Closed tasks		
tsk8	Crear los jugadores	
Description		
Crear el tipo jugador que permitirá a un usuario jugar a la oca.		
tsk9	Crear las fichas	
Description		
Las fichas serán las que representen a los jugadores por el tablero		
tsk1	Diseñar el modelo	
Description		
Pensar y definir el modelo a implementar		
tsk10	Crear la casilla Puente	
Description		
La casilla puente es una de las diferentes casillas especiales del juego.		
tsk6	Crear el tablero	
Description		
Diseñar el tablero		
tsk7	Crear las casillas	
Description		
Crear los distintos tipos de casillas que hay.		