

Informe Sprint #2

Instrucciones

"El presente texto ha sido preparado de manera exclusiva para los alumnos del curso Desarrollo de Software CC3S2, que forma parte de la Especialidad de Ciencia de la Computación, según el artículo 44 de la Ley sobre el Derecho de Autor, D.L. N°822. Queda prohibida su difusión y reproducción por cualquier medio o procedimiento, total o parcialmente fuera del marco del presente curso".

Lee atentamente las instrucciones. Todos los miembros del equipo deben discutir las instrucciones juntos para asegurarse de que todos estén en la misma página.

Objetivos

1. Actualizar las historias de usuario y los criterios de aceptación del software a entregar que permite que un jugador humano juegue contra un oponente humano.
2. Especificar los requisitos (historias de usuario y criterios de aceptación) del software a entregar que permite que un jugador humano juegue contra el oponente de la computadora (no lo llame IA). Las historias de usuario y los criterios de aceptación deben cubrir las siguientes características por separado:
 - Colocar una pieza
 - Mover una pieza
 - Volar ¹ una pieza
 - Quitar la pieza del oponente
3. Implementar todas las historias de usuario para que un jugador humano juegue juegos completos de Mill contra un oponente humano (incluidas todas las mejoras en el sprint anterior). Cada miembro debe contribuir a la codificación.
4. Llevar a cabo una reunión retrospectiva completa e informar las actas de la reunión.

Entregables y Política de Calificación

Comprima el informe del proyecto, el video de demostración y todo el código fuente en un archivo .zip antes de enviarlo. **Por favor, no cargues archivos rar y no envíes enlaces.**

1. Informe del proyecto

El informe del proyecto debe incluir las siguientes secciones. Utiliza la plantilla adjunta.

- I. Historias de usuario completas actualizadas usando la plantilla entregada. Proporciona una lista completa de historias de usuarios y esfuerzos estimados para el software a entregar que permite que un jugador humano juegue contra un oponente humano o una computadora.
- II. Actualiza los criterios de aceptación completos usando la plantilla entregada. Proporciona criterios de aceptación completos para todas las historias de usuario. Si tus criterios de aceptación en el sprint 1 no son buenos, debes corregirlos; de lo contrario, perderás puntos.
- III. Tareas de implementación. Proporciona métricas de código fuente (número de clases/métodos, líneas de código) y describe el código de producción, el código de prueba automatizado o los casos de prueba manual para todas las historias de usuario para que un jugador humano juegue juegos completos de Mill contra un oponente humano. Para cada criterio de aceptación de cada historia de usuario, debes implementar al menos una prueba (ya sea código de prueba o caso de prueba manual). **Se requieren algunas pruebas automatizadas usando xUnit o una herramienta similar.**

¹ fly

- IV. Resumen del código fuente. Proporciona un archivo zip de todo el código fuente, vídeo y resume la contribución de cada miembro. No recibirás ningún punto si no se envía el código fuente. Asegúrese de que el informe de tu proyecto sea consistente con el código fuente
- V. Anota las reuniones, incluidas, entre otras: reunión de planificación de proyecto/sprint, reunión de stand-ups, backlog grooming, reunión retrospectiva y sesión de programación (o desarrollo) en pares.
- VI. Una tabla de calificaciones de amigos. Los miembros individuales pueden enviar sus calificaciones de compañeros por correo electrónico al profesor del curso.

Cada equipo solo necesita presentar un informe. Para que un miembro individual reciba puntaje por esta parte del proyecto, el informe del proyecto del equipo debe incluir evidencia explícita de tu contribución.

Informe grupal : 60%
Informe individual: 40%

2. Demostración

Envíe un video de 10-15 minutos que demuestre claramente que:

- a) tu proyecto ha implementado las siguientes características para que un jugador humano juegue juegos completos de Mill contra un oponente humano.

	Característica	Puntuación
1	Coloca una pieza en un punto vacante e intenta colocar una pieza en un punto ocupado	
2	Elimina una pieza que no forma parte de un mill, elimina una pieza del mill de un oponente, intenta la eliminación no válida del mill de un oponente	
3	Mueve una pieza a un punto vacante e intentar mover una pieza a un punto ocupado	
4	Vuela una pieza	
5	Muestra un juego completo (ganar sin volar)	
6	Muestra un juego completo	
7	Demuestra otras características o mejoras (opcional)	

- b) para cada criterio de aceptación de una historia de usuario implementada, tu proyecto implementa un método de prueba automatizado o realiza una prueba de aceptación manualmente.
 - Se requiere la automatización de pruebas unitarias

También debes entregar la presentación general utilizando la siguiente rúbrica de evaluación:

	Pobre	Justo	Bueno	Muy bueno	Excelente
¿Estaba la demostración lógicamente organizada?					
¿Se formularon los puntos de forma clara y concisa?					

Informe Sprint #2

Nombre del equipo: Pied Pipers

Información dada por el equipo del Proyecto		A ser usado por el profesor	
NombreEstudiante	Contribuciones específicas para este Sprint	Puntaje Equipo	Puntaje Individual
Lezama Verástegui Dagmar Nicole	Historias de Usuario. Criterios de aceptación. Tareas de Implementación. Trello. Edición del video. Código de pruebas.		
Quispe Olaechea Pablo Alejandro	Historias de Usuario. Criterios de aceptación. Tareas de Implementación. Trello.		
Tello León José Joaquín	Historias de Usuario. Criterios de aceptación. Tareas de Implementación. Trello. Código de pruebas.		

Un estudiante sin ninguna participación no recibirá puntaje.

I. Actualización de las historias de usuarios

ID	Nombre Historia de Usuario	Descripción Historia Usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado(horas)	Esfuerzo real (si se completó)	Status (completado, por Hacer, en Progreso)	Nombre desarrollador
1	Creación de Tablero	Como jugador necesito un tablero de 24 posiciones disponibles.	Alta	3h	4h	Completado	Pablo Quispe
2	Desplegar ficha como jugador azul	Como jugador azul debo poder colocar mi ficha en cualquier casilla disponible en el tablero,	Alta	2h	2h	Completado	Pablo Quispe
3	Desplegar ficha como jugador rojo	Como jugador rojo debo poder colocar mi ficha en cualquier casilla disponible en el tablero,	Alta	2h	2h	Completado	Pablo Quispe
4	Indicador de turno	Como jugador necesito saber el turno actual del juego	Alta	30m	30m	Completado	José Tello Pablo Quispe Dagmar Lezama
5	Retirar pieza siendo azul	Como jugador “azul” debo poder retirar una pieza roja al formar una línea de 3 fichas azules	Alta	3h	3h	Completado	Pablo Quispe
6	Retirar pieza siendo rojo	Como jugador “rojo” debo poder retirar una pieza	Alta	3h	3h	Completado	Pablo Quispe

		azul al formar una línea de 3 fichas rojas					
7	Pasar fase II como rojo	Como jugador “rojo” necesito saber si el juego pasa a la fase II luego de colocar mi pieza.	Alta	2h	2h	Completado	José Tello
8	Pasar fase II como azul	Como jugador “azul” necesito saber si el juego pasa a la fase II luego de colocar mi pieza.	Alta	2h	2h	Completado	José Tello
9	Desplazar pieza siendo azul	Como jugador “azul”, necesito mover una pieza azul colocada en el tablero hacia una posición adyacente disponible	Alta	3h	3h	Completado	José Tello
10	Desplazar pieza siendo rojo	Como jugador “rojo”, necesito mover una pieza roja colocada en el tablero hacia una posición adyacente disponible	Alta	3h	3h	Completado	José Tello
11	Pasar fase III como rojo	Como jugador “rojo” necesito saber si el juego pasa a la fase III luego de colocar mi pieza.	Alta	1h	1h	Completado	José Tello
12	Pasar fase III como azul	Como jugador “azul” necesito saber si el juego pasa a la fase III luego de colocar mi pieza.	Alta	1h	1h	Completado	José Tello
13	“Vuelo” para pieza roja	Como jugador “rojo” debo poder mover una pieza azul hacia cualquier lugar disponible cuando tenga solo 3 restantes.	Alta	1h	1h 30 min	Completado	Dagmar Lezama Pablo Quispe
14	“Vuelo” para pieza azul	Como jugador “azul” debo poder mover una pieza azul hacia cualquier lugar disponible cuando tenga solo 3 piezas restantes.	Alta	1h	1h 30 min	Completado	Dagmar Lezama Pablo Quispe

15	Fin de juego	Como jugador, necesito saber si el juego termina después de cada movimiento.	Alta	1h	1h	Completado	Dagmar Lezama
----	--------------	--	------	----	----	------------	---------------

II. Actualización de los criterios de aceptación (AC)

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Descripción de los criterios de aceptación	Status (completado, por Hacer, en Progreso)	Nombre desarrollador
1. Creación de Tablero	1.1	AC 1.1 Tablero vacío Dado el inicio de una partida de TriGO: Nine Men's Morris Cuando se abre la ventana de juego Entonces se despliega un tablero vacío con 24 espacios libres Y es turno del jugador azul para desplegar una ficha azul.	Completado	Dagmar Lezama
2. Desplegar ficha como jugador azul	2.1	AC 2.1 Posicionamiento de despliegue azul válido Dada la fase de despliegue de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador selecciona una posición disponible Entonces su ficha azul es colocada en dicha posición en el tablero Y el turno cambia a jugador rojo.	Completado	Pablo Quispe
	2.2	AC 2.2 Posicionamiento de despliegue azul inválido en una celda ocupada Dada la fase de despliegue de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador selecciona una posición ocupada dentro del tablero Entonces su ficha no es colocada Y el juego espera una posición válida manteniendo su turno en curso.	Completado	Dagmar Lezama
	2.3	AC 2.3 Posicionamiento de despliegue azul inválido fuera del tablero Dada la fase de despliegue de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador selecciona cualquier parte no correspondiente a las posiciones designadas dentro tablero Entonces su ficha no es colocada Y el juego espera una posición válida manteniendo su turno en curso.	Completado	Pablo Quispe
3. Desplegar ficha como jugador rojo	3.1	AC 3.1 Posicionamiento de despliegue rojo válido Dada la fase de despliegue de un juego en curso con el turno del jugador rojo Cuando el jugador selecciona una posición disponible Entonces su ficha roja es colocada en dicha posición en el tablero Y el turno cambia a jugador rojo.	Completado	Pablo Quispe
	3.2	AC 3.2 Posicionamiento de despliegue rojo inválido en una celda ocupada Dada la fase de despliegue de un juego en curso con el turno del jugador rojo Cuando el jugador selecciona una posición ocupada dentro del tablero Entonces su ficha no es colocada Y el juego espera una posición válida manteniendo su turno en curso.	Completado	Pablo Quispe
	3.3	AC 3.3 Posicionamiento de despliegue rojo inválido fuera del tablero Dada la fase de despliegue de un juego en curso con el turno del jugador rojo Cuando el jugador selecciona cualquier parte no correspondiente a las posiciones designadas dentro tablero Entonces su ficha no es colocada Y el juego espera una posición válida manteniendo su turno en curso.	Completado	Pablo Quispe
4. Indicador de turno	4.1	AC 4.1 Cambio de turno habitual para jugador azul Dado un juego en curso	Completado	Pablo Quispe José Tello

		<p>Cuando es turno de colocar o mover piezas para el jugador azul sin lograr armar un tres en raya</p> <p>Entonces se muestra en la parte inferior de la pantalla que es “Turno de Azul”</p> <p>Y tras concretar la acción adecuadamente, el turno cambia al jugador rojo.</p>		
	4.2	<p>AC 4.2 Cambio de turno para el jugador azul al formar un tres en raya</p> <p>Dado un juego en curso con el turno del jugador azul</p> <p>Cuando este haya armado un tres en raya en su turno</p> <p>Entonces se cambia el “Turno de Azul” en la parte inferior de la pantalla por “Seleccione la ficha roja a capturar” manteniendo su turno azul durante aquel evento</p> <p>Y tras concretar la acción adecuadamente, el turno cambia al jugador rojo.</p>	Completado	Pablo Quispe
	4.3	<p>AC 4.3 Cambio de turno habitual para jugador rojo</p> <p>Dado un juego en curso</p> <p>Cuando es turno de colocar o mover piezas para el jugador rojo sin lograr armar un tres en raya</p> <p>Entonces se muestra en la parte inferior de la pantalla que es “Turno de Rojo”</p> <p>Y tras concretar la acción adecuadamente, el turno cambia al jugador azul.</p>	Completado	Pablo Quispe José Tello
	4.4	<p>AC 4.4 Cambio de turno para el jugador rojo al formar un tres en raya</p> <p>Dado un juego en curso con el turno del jugador rojo</p> <p>Cuando este haya armado un tres en raya en su turno</p> <p>Entonces se cambia el “Turno de Rojo” en la parte inferior de la pantalla por “Seleccione la ficha azul a capturar” manteniendo su turno rojo durante aquel evento</p> <p>Y tras concretar la acción adecuadamente, el turno cambia al jugador azul.</p>	Completado	Pablo Quispe
5. Retirar pieza siendo azul	5.1	<p>AC 5.1 Retiro común al detectar un tres en raya azul recién armado</p> <p>Dado un juego en curso con el turno del jugador azul en cualquier fase</p> <p>Cuando este haya formado una secuencia consecutiva de 3 fichas azules</p> <p>Entonces se registra temporalmente la nueva secuencia y el jugador debe capturar cualquier pieza roja que se encuentre en el tablero</p> <p>Y al hacerlo, se libera la posición de la pieza roja seleccionada y el turno pasa a ser del jugador rojo</p>	Competado	Pablo Quispe
	5.2	<p>AC 5.2 Retiro no procedente al detectar un tres en raya azul ya formado</p> <p>Dado un juego en curso con el turno del jugador azul en cualquier fase</p> <p>Cuando este haya formado una secuencia consecutiva de 3 fichas azules que ya ha sido registrada como activa</p> <p>Entonces no le es posible capturar ninguna pieza roja que se encuentre en el tablero y debe continuar con su fase respectiva</p> <p>Y tras concretar la acción adecuadamente, el turno cambia al jugador rojo</p>	Completado	Pablo Quispe
	5.3	<p>AC 5.3 Retiro de una pieza parte de un mill enemigo</p> <p>Dado un juego en curso con el turno del jugador azul</p> <p>Cuando este haya formado una secuencia consecutiva de 3 fichas</p> <p>Y se quiera eliminar una pieza perteneciente a un mill enemigo</p> <p>Entonces la pieza no se elimina</p> <p>Y se debe seleccionar otra pieza a eliminar</p>	Pendiente	Pablo Quispe
6. Retirar pieza siendo rojo	6.1	<p>AC 6.1 Retiro común al detectar un tres en raya rojo recién armado</p> <p>Dado un juego en curso con el turno del jugador rojo en cualquier fase</p> <p>Cuando este haya formado una secuencia consecutiva de 3 fichas rojas</p> <p>Entonces se registra temporalmente la nueva secuencia y el jugador debe capturar cualquier pieza azul que se encuentre en el tablero</p> <p>Y al hacerlo, se libera la posición de la pieza azul seleccionada y el turno pasa a ser del jugador azul.</p>	Completado	Pablo Quispe

	6.2	AC 6.2 Retiro no procedente al detectar un tres en raya rojo ya formado Dado un juego en curso con el turno del jugador rojo en cualquier fase Cuando este haya formado una secuencia consecutiva de 3 fichas azules que ya ha sido registrada como activo Entonces no le es posible capturar ninguna pieza azul que se encuentre en el tablero y debe continuar con su fase respectiva Y tras concretar la acción adecuadamente, el turno cambia al jugador azul	Completado	Pablo Quispe
	6.3	AC 6.3 Retiro de una pieza parte de un mill enemigo Dado un juego en curso con el turno del jugador rojo Cuando este haya formado una secuencia consecutiva de 3 fichas Y se quiera eliminar una pieza perteneciente a un mill enemigo Entonces la pieza no se elimina Y se debe seleccionar otra pieza a eliminar	Pendiente	Pablo Quispe
7. Pasar fase II como azul	7.1	AC 7.1 Iniciación de la fase de movimiento del jugador azul Dada la fase de despliegue de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador se haya quedado sin piezas restantes para colocar en el tablero Entonces el jugador pasa a la fase de movimiento en el siguiente turno inmediato Y es libre de realizar movimientos válidos en sus siguientes turnos correspondientes	Completado	José Tello
8. Pasar fase II como rojo	8.1	AC 8.1 Iniciación de la fase de movimiento del jugador rojo Dada la fase de despliegue de un juego en curso con el turno del jugador rojo Cuando el jugador se haya quedado sin piezas restantes para colocar en el tablero Entonces el jugador pasa a la fase de movimiento en el siguiente turno inmediato Y es libre de realizar movimientos válidos en sus siguientes turnos correspondientes	Completado	José Tello
9. Desplazar pieza siendo azul	9.1	AC 9.1 Identificación de casillas disponibles para jugador azul Dada la fase de movimiento de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador selecciona una ficha suya Entonces las posiciones disponibles adyacentes se resaltarán como señal de “disponible” Y podrá desplazar su ficha a cualquiera de esas casillas adyacentes.	Completado	José Tello
	9.2	AC 9.2 Desplazamiento azul válido a una casilla disponible Dada la fase de movimiento de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador selecciona una ficha suya y la dirige hacia alguno de sus adyacentes resaltados disponibles Entonces su ficha azul es colocada en dicha posición en el Tablero Y el juego continúa su curso habitual	Completado	José Tello
	9.3	AC 9.3 Desplazamiento azul inválido hacia una celda ocupada Dada la fase de movimiento de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador selecciona una ficha suya y la dirige hacia alguno de sus adyacentes que se encuentra ocupado Entonces su ficha no es trasladada a ninguna posición Y el juego espera a que se realice algún movimiento válido con alguna ficha de color azul con su turno en curso.	Completado	José Tello
10. Desplazar pieza siendo rojo	10.1	AC 10.1 Identificación de casillas disponibles Dada la fase de movimiento de un juego en curso con el turno del jugador rojo Cuando el jugador selecciona una ficha suya	Completado	José Tello

		Entonces las posiciones disponibles adyacentes se resaltarán como señal de “disponible” Y podrá desplazar su ficha a cualquiera de esas casillas adyacentes.		
	10.2	AC 10.2 Desplazamiento válido a una casilla disponible Dada la fase de movimiento de un juego en curso con el turno del jugador rojo Cuando el jugador selecciona una ficha suya y la dirige hacia alguno de sus adyacentes resaltados disponibles Entonces su ficha roja es colocada en dicha posición en el Tablero Y el juego continúa su curso habitual	Completado	José Tello
	10.3	AC 10.3 Desplazamiento inválido hacia una celda ocupada Dada la fase de movimiento de un juego en curso con el turno del jugador rojo Cuando el jugador selecciona una ficha suya y la dirige hacia alguno de sus adyacentes que se encuentra ocupado Entonces su ficha no es trasladada a ninguna posición Y el juego espera a que se realice algún movimiento válido con alguna ficha de color rojo con su turno en curso.	Completado	José Tello
11. Pasar fase III como azul	11.1	AC 11.1 Iniciación de la fase de vuelo del jugador azul Dada la fase de movimiento de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador se encuentra limitado a tener 3 fichas en el tablero Entonces el jugador pasa a la fase de vuelo Y el estado de su juego cambia	Completado	José Tello
12. Pasar fase III como rojo	12.1	AC 12.1 Iniciación de la fase de vuelo del jugador rojo Dada la fase de movimiento de un juego en curso con el turno del jugador azul Cuando el jugador se encuentra limitado a tener 3 fichas en el tablero Entonces el jugador pasa a la fase de vuelo Y el estado de su juego cambia	Completado	José Tello
13. “Vuelo” para pieza azul	13.1	AC 13.1 Identificación de casillas disponibles para el jugador azul Dada la fase de vuelo para el turno del jugador azul en un juego en curso Cuando el jugador selecciona una ficha suya Entonces todas las posiciones disponibles, adyacentes o no, se resaltarán como señal de “disponible” Y el jugador podrá desplazar su ficha a cualquiera de esas casillas	Completado	José Tello
	13.2	AC 13.2 Desplazamiento azul de vuelo Dada la fase de vuelo para el turno del jugador azul en un juego en curso Cuando el jugador selecciona una ficha suya y la dirige hacia alguna de las casillas resaltadas como disponibles Entonces su ficha azul es colocada en dicha posición en el Tablero Y el juego continúa su curso habitual	Completado	José Tello Pablo Quispe
14. “Vuelo” para pieza roja	14.1	AC 14.1 Identificación de casillas disponibles para el jugador rojo Dada la fase de vuelo para el turno del jugador rojo en un juego en curso Cuando el jugador selecciona una ficha suya Entonces todas las posiciones disponibles, adyacentes o no, se resaltarán como señal de “disponible” Y el jugador podrá desplazar su ficha a cualquiera de esas casillas	Completado	José Tello
	14.2	AC 14.2 Desplazamiento rojo de vuelo Dada la fase de vuelo para el turno del jugador rojo en un juego en curso Cuando el jugador selecciona una ficha suya y la dirige hacia alguna de las casillas resaltadas como disponibles Entonces su ficha roja es colocada en dicha posición en el Tablero Y el juego continúa su curso habitual	Completado	José Tello

15. Culminación del juego	15.1	AC 15.1 Culminación por insuficiencia de fichas Dado un juego en proceso Cuando algún jugador llegue a tener solo 2 fichas Entonces el jugador oponente es declarado ganador Y el juego culmina	Completado	Dagmar Lezama
	15.2	AC 15.2 Culminación por insuficiencia de movimientos Dado un juego esté en la fase de movimiento de piezas Cuando algún jugador no pueda realizar más movimientos permitidos Entonces el oponente es declarado ganador Y el juego culmina	En progreso	Dagmar Lezama

III. Actualización de las tareas de implementación

Incluye las tareas del informe anterior y resalte las tareas nuevas con un color diferente.

Resumen del código de producción.

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Nombre clase(s)	Nombre método(s)	Nombre desarrollador(es)	Status
1. Creación de Tablero	1.1	TableroGUI	-dibujarTablero -setContentPane	Pablo Quispe	Hecho
2. Desplegar ficha como jugador azul	2.1	Juego	-desplegarFicha	Pablo Quispe	Hecho
	2.2	Juego	-desplegarFicha	Pablo Quispe	Hecho
	2.3	Juego	-desplegarFicha	Pablo Quispe	Hecho
3. Desplegar ficha como jugador rojo	3.1	Juego	-desplegarFicha	Pablo Quispe	Hecho
	3.2	Juego	-desplegarFicha	Pablo Quispe	Hecho
	3.3	Juego	-desplegarFicha	Pablo Quispe	Hecho
4. Indicador de turno	4.1	Juego	-updateGameState	Pablo Quispe	Hecho
	4.2	Juego	-updateGameState	Pablo Quispe	Hecho
	4.3	Juego	-moverFicha	Pablo Quispe	Hecho
	4.4	Juego	-moverFicha	Pablo Quispe	Hecho
5. Retirar pieza siendo azul	5.1	Juego	-capturarPieza	Pablo Quispe	Hecho
	5.2	Juego	-isTri	Pablo Quispe	Hecho
	5.3	Juego		Pablo Quispe	Pendiente
6. Retirar pieza siendo rojo	6.1	Juego	-capturarPieza	Pablo Quispe	Hecho
	6.2	Juego	-isTri	Pablo Quispe	Hecho
	6.3	Juego		Pablo Quispe	Pendiente
7. Pasar fase II como azul	7.1	Juego	-updateGameState	José Tello	Hecho
8. Pasar fase II como rojo	8.1	Juego	-updateGameState	José Tello	Hecho
9. Desplazar pieza siendo azul	9.1	Juego	-moverFicha -seleccionarDestino	José Tello	Hecho
	9.2	Juego	-moverFicha -seleccionarDestino	José Tello	Hecho
	9.3	Juego	-moverFicha	José Tello	Hecho
10. Desplazar pieza siendo rojo	10.1	Juego	-moverFicha -seleccionarDestino	José Tello	Hecho
	10.2	Juego	-moverFicha -seleccionarDestino	José Tello	Hecho
	10.3	Juego	-moverFicha	José Tello	Hecho
11. Pasar fase III como azul	11.1	Juego	-updateGameState	José Tello	Hecho

12. Pasar fase III como rojo	12.1	Juego	-updateGameState	José Tello	Hecho
13. “Vuelo” para pieza azul	13.1	Juego	-updateGameState	José Tello	Hecho
	13.2	Juego	-updateGameState	José Tello	Hecho
14. “Vuelo” para pieza rojo	14.1	Juego	-updateGameState	José Tello	Hecho
	14.2	Juego	-updateGameState	José Tello	Hecho
15. Culminación del juego	15.1	Juego	-updateGameState	Dagmar Lezama	Hecho
	15.2	Juego	-updateGameState	Dagmar Lezama	Pendiente

Resumen del código de prueba automatizado (correspondiente directamente a algunos criterios de aceptación)

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Nombre de clase (s) del código de prueba	Nombre del método(s) del código de prueba	Descripción del caso de prueba (entrada y salida esperada)	Status	Nombre desarrollador(es)
1. Creación de Tablero	1.1	TableroVacioTest	setUp tearDown testNewJuego	Verifica que al crearse la ventana del juego, este se cree inicialmente con las 24 casillas vacías	Completo Test passed	Dagmar Lezama
2. Desplegar ficha como jugador azul	2.1	DespliegueAzulTest	setUp tearDown testDespliegueAzulValido	Verifica que al ser la fase de despliegue, al momento de seleccionar una celda disponible se coloque una ficha azul y el turno cambie a rojo	Completo Test passed	Dagmar Lezama
	2.2		setUp tearDown testDespliegueAzulOcupado	Verifica que al ser la fase de despliegue, al momento de seleccionar una celda ocupada no se coloque nada y el turno azul se mantenga	Completo Test passed	Dagmar Lezama
	2.3		setUp tearDown testDespliegueAzulFuera Tablero	Verifica que al ser la fase de despliegue, al momento de seleccionar una celda que no esté en el tablero, no se coloque nada y el turno azul se mantenga	Completo Test passed	Dagmar Lezama
3. Desplegar ficha como jugador rojo	3.1	DespliegueRojoTest	setUp tearDown testDespliegueRojoValido	Verifica que al ser la fase de despliegue, al momento de seleccionar una celda disponible se coloque una ficha roja y el turno cambie a azul	Completo Test passed	Dagmar Lezama
	3.2		setUp tearDown testDespliegueRojoOcupado	Verifica que al ser la fase de despliegue, al momento de seleccionar una celda ocupada no se coloque nada y el turno rojo se mantenga	Completo Test passed	Dagmar Lezama
	3.3		setUp tearDown testDespliegueRojoFuera Tablero	Verifica que al ser la fase de despliegue, al momento de seleccionar una celda que no esté en el tablero, no se coloque nada y el turno rojo se mantenga	Completo Test passed	Dagmar Lezama

5. Retirar pieza siendo azul	5.1	JuegoTest	testCapturaAzul	Verifica que al ser la fase de despliegue, al momento de formar un mill azul, se pueda capturar una ficha roja y el turno cambie a rojo	Completo Test passed	Dagmar Lezama
6. Retirar pieza siendo rojo	6.1.	JuegoTest	testCapturaRojo	Verifica que al ser la fase de despliegue, al momento de formar un mill rojo, se pueda capturar una ficha azul y el turno cambie a azul	Completo Test passed	Dagmar Lezama

Resumen de casos de prueba manual (correspondientes directamente a algunos criterios de aceptación)

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Entrada de casos de prueba	Prueba Oráculo (salida esperada)	Status	Nombre desarrollado r(es)
4. Indicador de turno	4.1	Tablero vacío en la fase de despliegue que muestra en la barra inferior turno de azul, al momento de insertar una pieza azul	Cambio de turno a rojo mostrando en la barra inferior: “Turno de Rojo”	Completo	Dagmar Lezama
	4.2	Tablero en cualquier fase de juego que muestra en la barra inferior turno de azul, al momento de armar un tres en raya de piezas azul y capturar una pieza roja	Extensión de turno azul que muestra en la barra inferior: “Seleccione la ficha roja a capturar” para posteriormente cambiar el turno a rojo	Completo	Dagmar Lezama
	4.3	Tablero vacío en la fase de despliegue que muestra en la barra inferior turno de rojo, al momento de insertar una pieza roja	Cambio de turno a azul mostrando en la barra inferior: “Turno de Azul”	Completo	Dagmar Lezama
	4.4	Tablero en cualquier fase de juego que muestra en la barra inferior turno de rojo, al momento de armar un tres en raya de piezas rojas y capturar una pieza azul	Extensión de turno azul que muestra en la barra inferior: “Seleccione la ficha azul a capturar” para posteriormente cambiar el turno a azul	Completo	Dagmar Lezama
5. Retirar pieza siendo azul	5.2	Tablero en la fase de despliegue o movimiento con un mill azul ya formado previamente	El jugador no entra en estado de eliminación de piezas enemigas	Completo	Jose Tello
	5.3	Tablero en cualquier fase de juego al momento de armar un mill azul y cambiar el estado de juego para capturar pieza, al seleccionar una pieza perteneciente a un mill rojo ya formado	No se elimina la pieza roja seleccionada y el juego extiende el turno azul esperando a que el jugador azul seleccione una pieza roja que no pertenezca a ningún mill rojo	Pendiente	Pablo Quispe
6. Retirar pieza siendo rojo	6.2	Tablero en la fase de despliegue o movimiento con un mill rojo ya formado previamente	El jugador no entra en estado de eliminación de piezas enemigas	Completo	Jose Tello
	6.3	Tablero en cualquier fase de juego al momento de armar un mill rojo y cambiar el estado de juego para capturar pieza, al seleccionar una pieza perteneciente a un mill azul ya formado	No se elimina la pieza azul seleccionada y el juego extiende el turno rojo esperando a que el jugador rojo seleccione una pieza roja que no pertenezca a ningún mill azul	Pendiente	Pablo Quispe
7. Pasar fase II como azul	7.1	Tablero con fichas desplegadas cuando el jugador azul ya no tenga más fichas para desplegar	Activación de la fase de movimiento para el jugador azul que podrá ser	Completo	Dagmar Lezama

			presenciado cuando sea su turno próximo		
8. Pasar fase II como rojo	8.1	Tablero con fichas desplegadas cuando el jugador rojo ya no tenga más fichas para desplegar	Activación de la fase de movimiento para el jugador rojo que podrá ser presenciado cuando sea su turno próximo	Completo	Dagmar Lezama
9. Desplazar pieza siendo azul	9.1	Selección de una ficha de color azul posicionada en el tablero	Resaltado de las casillas adyacentes disponibles	Completo	Jose Tello
	9.2	Selección de una ficha de color azul hacia una casilla adyacente disponible	Se pone la pieza azul en la casilla disponible y la casilla de origen queda vacía	Completo	Dagmar Lezama
	9.3	Selección de una ficha de color azul hacia una casilla adyacente ocupada	No se coloca ninguna pieza y se mantiene su turno esperando a que el jugador azul seleccione una pieza de su color hacia un sitio disponible	Completo	Dagmar Lezama
10. Desplazar pieza siendo rojo	10.1	Selección de una ficha de color rojo posicionada en el tablero	Resaltado de las casillas adyacentes disponibles	Completo	Jose Tello
	10.2	Selección de una ficha de color rojo hacia una casilla adyacente disponible	Se pone la pieza roja en la casilla disponible y la casilla de origen queda vacía	Completo	Dagmar Lezama
	10.3	Selección de una ficha de color rojo hacia una casilla adyacente ocupada	No se coloca ninguna pieza y se mantiene su turno esperando a que el jugador rojo seleccione una pieza de su color hacia un sitio disponible	Completo	Dagmar Lezama
11. Pasar fase III como azul	11.1	Tablero en la fase de movimiento, cuando el jugador azul solo disponga de 3 fichas posicionadas en el tablero	Activación de la fase de vuelo para el jugador azul que podrá ser presenciado cuando sea su turno próximo	Completo	Dagmar Lezama
12. Pasar fase III como rojo	12.1	Tablero en la fase de movimiento, cuando el jugador rojo solo disponga de 3 fichas posicionadas en el tablero	Activación de la fase de vuelo para el jugador rojo que podrá ser presenciado cuando sea su turno próximo	Completo	Dagmar Lezama
13. “Vuelo” para pieza azul	13.1	Tablero en la fase de movimiento, cuando el jugador azul se encuentre en la fase de vuelo y seleccione una de sus fichas posicionadas en el tablero	Resaltado de todas las casillas, adyacentes o no, disponibles	Completo	Jose Tello
	13.2	Selección de una ficha de color azul hacia una casilla resaltada disponible	Se pone la pieza azul en la casilla disponible y la casilla de origen queda vacía	Completo	Pablo Quispe
14. “Vuelo” para pieza rojo	14.1	Tablero en la fase de movimiento, cuando el jugador rojo se encuentre en la fase de vuelo y seleccione una de sus fichas posicionadas en el tablero	Resaltado de todas las casillas, adyacentes o no, disponibles	Completo	Jose Tello
	14.2	Selección de una ficha de color rojo hacia una casilla resaltada disponible	Se pone la pieza roja en la casilla disponible y la casilla de origen queda vacía	Completo	Pablo Quispe
15. Culminación del juego	15.1	Tablero en la fase de movimiento cuando alguno de los jugadores se haya quedado solo con 2 piezas en el tablero	El juego culmina y declara como ganador al jugador que corresponda al turno contrario	Completo	Dagmar Lezama
	15.2	Tablero en la fase de movimiento, cuando alguno de los jugadores no tenga casillas resaltadas para ninguna de sus piezas en el tablero	El juego culmina y declara como ganador al jugador que corresponda al turno contrario	Pendiente	Dagmar Lezama

IV. Resumen del código fuente

Código de producción o prueba ?	Nombre del archivo de código fuente	# líneas código	Nombre desarrolladores y contribuciones (% de código fuente)
Código de producción	Juego.java	436	Pablo Quispe, José Tello, Dagmar Lezama
Código de producción	Ficha.java	49	Pablo Quispe
Código de producción	TableroGUI.java	179	José Tello, Pablo Quispe
Código de producción	Jugador.java	69	José Tello, Pablo Quispe
Código de prueba	DespliegueAzulTest	50	Dagmar Lezama
Código de prueba	DespliegueRojoTest	49	Dagmar Lezama
Código de prueba	JuegoTest	86	Dagmar Lezama
Código de prueba	TableroGUITest	22	José Tello
Código de prueba	TableroVacioTest	58	Dagmar Lezama
Total		998	

V. Acta de reuniones

Reporta las actas de todas las reuniones, incluidas, entre otras: reunión de planificación de proyecto/sprint, reunión de trabajo, backlog grooming , reunión retrospectiva y sesiones de programación en pares.

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Nombre Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
18/10/22	2h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Primera revisión del Sprint #2	Analizar la cantidad de trabajo a implementar para este sprint Refinar las historias de usuario propuestas en el sprint #1
19/10/22	2h 30 min	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Revisión del avance del documento Sprint #2	Refinar los criterios de aceptación para cada historia de usuario modificada Dividir otras responsabilidades
20/10/22	40 min	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	División preliminar del código de producción en base a las HU	Dividir las funcionalidades que se desarrollarán para el funcionamiento del código
23/10/22	2h 30 min	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Revisión del avance del código	Revisar los avances individuales correspondientes al código del juego
24/10/22	3h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Programación en pares para detección de errores	Detectar errores y avanzar las implementaciones en conjunto a través de la herramienta Codewithme
31/10/22	3h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Revisión del avance del Sprint #2	Concluir con el documento Sprint #2
02/11/22	5h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Finalización y revisión definitiva del Sprint #2	Revisar últimas modificaciones del documento Refactorizar ciertos puntos del código Realizar la grabación y edición del video de la presentación final del Sprint #2

VI. Calificación de amigos

Si no te sientes cómodo al incluir tus calificaciones en este informe, puedes enviarlas por correo electrónico al profesor.

<i>Calificación receptor</i>			
	Lezama V. Dagmar	Quispe O. Pablo	Tello L. Jose
Lezama V. Dagmar	X	20	20
Quispe O. Pablo	20	X	20
Tello L. Jose	20	20	X
<i>Promedio</i>	20	20	20