

# Asignacion 1

## Informe Sprint #0

### 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".

### Objetivos

Informar las actividades del equipo hasta el momento y demuestre que el equipo ha estado trabajando para completar el primer sprint.

### Entregables y Política de Calificación Proyecto

- Micro-Carta (Descripción Breve)
- Acta de reunión
- Decisiones clave
- Estado actual

### Reportar plantilla

Utiliza la siguiente plantilla para completar tu informe. Para recibir puntos por este informe, tu equipo debe haber realizado algún trabajo en el primer sprint.

### Nombre del equipo: Pied Piper

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	Proyecto Micro-Carta, Decisiones clave en conjunto		
Quispe Olachea Pablo Alejandro	Proyecto Micro-Carta, Decisiones clave en conjunto		
Tello León José Joaquín	Proyecto Micro-Carta, Decisiones clave en conjunto		

Un estudiante sin ninguna participación no recibirá puntaje.

## 1. Proyecto Micro-Carta

**Nombre del proyecto:** TriGO

### **Declaración de visión:**

El proyecto TriGO tiene como visión brindar la libre disponibilidad de acceder, desde cualquier ordenador, a una aplicación que provea el juego Nine-Men Morris entre dos jugadores usuarios o contra la máquina en distintas dificultades, agregando variaciones de piezas y tableros del mismo. El proyecto busca fomentar el desarrollo de las capacidades cognitivas de nuestros usuarios mediante un entretenido desafío de jugar contra la máquina que demostrará cierto grado progresivo de complejidad.

### **Declaración de misión/propósito del proyecto**

La misión del proyecto TriGO! es desarrollar un juego de mesa con Java que provea una experiencia de usuario agradable mediante una interfaz intuitiva dirigida hacia cualquier persona que desee pasar un tiempo recreativo en este juego de estrategia. El proyecto tiene, también, como propósito aplicar el uso de scrum como proceso de desarrollo ágil de software, usando estándares de escritura de código limpio, principios SOLID, entre otros.

### **Elevator pitch: no más que unas pocas frases**

¿Interesado en los juegos de mesa de estrategia, pero cansado de siempre tener las mismas opciones de ajedrez o solitario, y no dispones de tanto tiempo? Te presentamos al proyecto TriGO, un entretenido juego de dos jugadores en el que pondrás a prueba tus habilidades como estrategia en partidas rápidas contra la computadora u otros usuarios. Forma un tres en raya y captura tantas piezas de tu rival como puedas, cuida tus movimientos, y lleva tus piezas a la victoria  
¡Recuerda que cada movimiento cuenta en tu camino hacia la victoria!

### **Valor de negocio Clientes y usuarios: personas que tomarán decisiones de compra o interactuarán con su producto**

El valor del proyecto TriGO se brinda en la oportunidad de otorgar una experiencia envolvente hacia los jugadores, renovando un juego de mesa clásico como buena alternativa de entretenimiento, con partidas rápidas en comparación a otros juegos de estrategia, siendo accesible desde cualquier ordenador para cualquier usuario posible.

### **Métricas: cómo medir el valor de negocio**

Para medir el valor del negocio se calculará la utilidad esperada como la diferencia positiva entre los ingresos totales generados por la compra del software, por la cantidad de usuarios que lo prueben y los costos totales generados por el servicio eléctrico de internet.

### **Hitos: puntos importantes en el tiempo**

- Análisis y recopilación de requerimientos
- Validación de los requerimientos
- Implementación de las historias de usuario y criterios de aceptación
- Pruebas unitarias
- Refactorización del código
- Revisiones finales
- Despliegue del proyecto
- Lanzamiento del proyecto
- Mantenimiento del proyecto

## Riesgos: cosas que pueden amenazar o descarrilar su proyecto

- ❖ Es posible que se afronte diversos imprevistos en el flujo de trabajo dentro del ambiente del equipo desarrollador, tales como la falta de compromiso, desacuerdos en puntos importantes, abandono del equipo, entre otros.
- ❖ No disponer del tiempo necesario para examinar detenidamente el correcto desarrollo del proyecto.
- ❖ Pueden existir incompatibilidades o especificaciones insuficientes en los ordenadores de los usuarios finales que podrían afectar la iniciación o transcurso del juego
- ❖ La posible insuficiencia de conocimientos dentro de los miembros del equipo que se necesitan para elaborar el proyecto de forma óptima

## Autores de esta micro-carta

Dagmar Nicole Lezama V.  
Pablo Alejandro Quispe O.  
Jose Joaquín Tello L.

## 1. Actas de reunión

Reporta los minutos de cada reunión

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
21/09/22	1h 30min	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Conocer la temática del juego y los parámetros del trabajo	Analizar el documento de introducción al proyecto. Explorar el juego mediante la experiencia.
23/09/22	1h	Biblioteca FC (presencial)	Jose Tello Pablo Quispe Dagmar Lezama	Primera revisión del Sprint #0	Proponer y rellenar ideas del proyecto Micro-Carta. Proponer nombres del proyecto y del grupo.
28/09/22	4h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Rellenar parte del Sprint #0	Tomar las decisiones clave en conjunto Avance del proyecto Micro-Carta. Definición de los nombres de proyecto y grupo.
01/10/22	2 h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Quispe	Revisión final del Sprint #0	Revisar el contenido total del documento. Realizar últimas modificaciones.

## 2. Decisiones clave

Lenguaje de Programación y librería GUI	Java, swing
Framework xUnit	JUnit
IDE (Integrated Development Environment)	IntelliJ
Guía de estilo de programación	SOLID
Sitio de alojamiento del proyecto	GitHub
Tiempo regular de las reuniones	1h
Otras decisiones	Se usará la plataforma de Discord para las reuniones y guardar información relevante para el equipo

### 3. Estado actual

Describe cuánto trabajo se realiza para cada tarea del Sprint 1 y quién ha contribuido.

Tareas	Qué está hecho	Quien ha contribuido
Historias de usuario	1.Creación del Tablero 3. Inicio de fase de despliegue 7. Indicador de turno	Pablo Quispe O. José Tello Dagmar Lezama
Criterios aceptación	1.1 Inicio de partida 3.1 Posicionamiento de fichas válido 3.2 Intento de posicionamiento inválido 7.1 Cambiar turno al del oponente 8.1 Movimientos con una ficha invalida	Pablo Quispe O. José Tello Dagmar Lezama
Código(opcional)		

### 4. Calificaciones de amigos

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

*Calificación receptor*

	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>			