

# Informe Sprint #1

## 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. Especifica los requisitos (es decir, todas las historias de usuario y los criterios de aceptación) del software objetivo que permite que un jugador humano juegue contra un oponente humano. Las características mínimas **incluyen elegir el turno del jugador, configurar un juego, colocar una pieza, mover una pieza, volar una pieza, quitar una pieza del oponente, determinar si el juego ha terminado.**
2. Implemente las funciones primitivas, incluido el objeto del tablero y la visualización, la colocación de piezas para ambos jugadores. La interfaz también debe proporcionar información sobre las piezas y el turno de cada jugador.
3. Cada equipo debe reunirse al menos una vez a la semana. Una reunión puede servir para múltiples propósitos en el proceso Scrum. Cada miembro debe contribuir a la codificación.

### 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:

- I. Historias de usuarios usando la plantilla discutida en clase:  
Proporciona una lista completa de historias de usuarios y esfuerzos estimados para el software objetivo que permite que un jugador humano juegue contra un jugador humano. Todo el equipo debe realizar el enfoque de poker de planificación para la estimación del esfuerzo. Las historias de usuario deben cubrir las siguientes características por separado:
  - Elegir el turno del jugador
  - Configurar un juego
  - Colocar una pieza
  - Mover una pieza
  - Volar <sup>1</sup> una pieza
  - Quitar la pieza de un oponente
  - Determinar si el juego ha terminado.
- II. Criterios de aceptación utilizando la plantilla Dado-Cuándo-Entonces.  
Proporciona criterios de aceptación completos para cada una de las historias de usuario anteriores.
- III. Tareas de implementación  
Describe el código de producción, el código de prueba automatizado o el caso de prueba manual para cada historia de usuario y el criterio de aceptación relacionado con la implementación de las funciones primitivas, es decir, objeto del tablero, visualización y colocación de piezas para ambos jugadores. Para cada criterio de aceptación de cada historia de usuario para las funciones

---

<sup>1</sup> fly

primitivas, debe implementar al menos una prueba (ya sea código de prueba o caso de prueba manual).

- IV. Resumen del código fuente  
Proporciona un archivo zip de todo el código fuente y resume la contribución de cada miembro. No recibirás puntaje si no se envía el código fuente. Asegúrate de que el informe de tu proyecto sea coherente con el código fuente.
- V. Actas de todas las reuniones, incluidas, entre otras, reuniones de planificación de proyectos/sprints, reuniones de trabajo, backlog grooming, reuniones retrospectivas y sesiones 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.

## 2. Demostración

Entregar un vídeo 10- 15 minutos, claramente demostrando que:

- a) Tu proyecto ha implementado el software de trabajo para las funciones primitivas, es decir, el objeto y la visualización del tablero, y la ubicación de las piezas para ambos jugadores.

Característica	Puntuación
Visualización del tablero	
Colocación de piezas válidas e inválidas	

- b) Para cada criterio de aceptación de cada historia de usuario para las funciones primitivas, tu proyecto implementó un método de prueba automatizado o realizó una prueba de aceptación manualmente.

Característica	Puntuación
Intersecciones/puntos válidos e inválidos	
Colocación de piezas válidas e inválidas	

- c) Tu proyecto tiene algunas características o mejoras únicas (opcional).

La calificación de la demostración se basa en la finalización de las funciones requeridas y 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 #1

## Plantilla del informe

**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.		
Quispe Olaechea Pablo Alejandro	Historias de Usuario. Criterios de aceptación. Tareas de Implementación. Código.		
Tello León José Joaquín	Historias de Usuario. Criterios de aceptación. Tareas de Implementación. Código.		

Un estudiante sin ninguna participación no recibirá puntaje.

### I. 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	Elección de color de ficha	Como jugador puedo elegir el color de mi ficha antes de iniciar el juego	Baja	1h		por Hacer	Dagmar Lezama
3	Inicio de fase de despliegue	Como jugador debo poder colocar una ficha por turno en cualquier casilla disponible en el tablero, hasta haberlas colocado todas	Alta	3h	3h	Completado	José Tello
4	Detención del juego	Como jugador necesito poder terminar la partida en cualquier momento.	Baja	2h		por Hacer	Pablo Quispe
5	Culminación del juego	Como jugador debo saber si el juego ha terminado.	Baja	4h		por Hacer	Pablo Quispe
6	Inicio de fase de vuelo	Como jugador, debo saber si ya tengo solo 3 piezas para pasar a la fase de vuelo.	Baja	3h		por Hacer	Pablo Quispe

7	Indicador de turno	Como jugador necesito saber el turno actual del juego		3h			Dagmar Lezama
8	Distinción de fichas	Como jugador debo poder diferenciar posiciones ocupadas y disponibles para colocar mis piezas	Alta	2h	1h	Hecho	José Tello
9	Formación de 3 en línea	Como jugador debo saber si he formado una línea de 3 fichas para capturar una pieza del oponente.	Media	3h		Por hacer	Pablo Quispe
10	Desplazamiento de fichas	Como jugador, luego de desplegar las fichas, debo poder desplazarlas a una posición disponible.	Media	3h		por Hacer	José Tello
11	Identificación de fase de juego	Como jugador debo saber en qué fase del juego estamos.	Baja	3h		por Hacer	Dagmar Lezama
12	Reinicio de partidas	Como jugador debo poder reiniciar la partida en cualquier momento.	Baja	2h		por Hacer	José Tello
13	Configuración de tablero	Como jugador debo poder modificar el tamaño del tablero para cambiar el modo de juego y número de fichas.	Baja	2h		por Hacer	Pablo Quispe

## II. 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 Inicio de partida Dado el inicio de una partida Cuando se abre la ventana de juego Entonces se despliega un tablero de TriGO dependiendo del modo de juego	Completado	Pablo Quispe
2. Elección de color de ficha	2.1	AC 2.1 Designación de color Dado el inicio de una partida Cuando se abre la ventana principal Entonces los jugadores pueden elegir el color de su ficha de juego	por Hacer	Dagmar Lezama
3 Inicio de fase de despliegue	3.1	AC 3.1 Posicionamiento de fichas válido Dado un jugador que inicie su turno correspondiente en la fase de despliegue Cuando da click en alguna de las posiciones disponibles del tablero, Entonces se marca su ficha en el tablero en esa posición	Completado	Pablo Quispe

		Y el turno pasa al otro jugador		
	3.2	AC 3.2 Intento de posicionamiento inválido Dado un jugador que inicie su turno correspondiente en la fase de despliegue Cuando da click en alguna posición ocupada en el tablero Entonces no se marca dicha posición Y continúa con su turno.	Completado	Pablo Quispe
	3.3	AC 3.3 Sin fichas restantes para posicionar Dado la fase de despliegue del juego Cuando un jugador excede su cantidad de piezas a poner Entonces en la barra de estado se muestra “Ya no tiene piezas” Y se pasa a la fase de movimiento de piezas	Por hacer	Pablo Quispe
4 Detención del juego	4.1	AC 4.1 Solicitud de confirmación Dada una partida en proceso Cuando un jugador cierre la ventana de juego Entonces se muestra un mensaje para confirmar si desea terminar el juego	Por hacer	Pablo Quispe
	4.2	AC 4.2 Confirmación aceptada Dada la visualización del mensaje de confirmación de cierre del juego Cuando el jugador confirme el cierre del juego Entonces el juego se detiene y la ventana principal se cierra	Por hacer	Pablo Quispe
	4.3	AC 4.3 Confirmación rechazada Dada la visualización del mensaje de confirmación de cierre del juego Cuando el jugador rechace el cierre del juego Entonces el sistema continúa el curso de juego	Por hacer	Pablo Quispe
5 Culminación del juego	5.1	AC 5.1 Culminación por insuficiencia de fichas Dado que el juego está en proceso Cuando algún jugador llegue a tener solo 2 fichas Entonces el jugador oponente es declarado ganador Y el juego culmina	Por hacer	Pablo Quispe
	5.2	AC 5.2 Culminación por insuficiencia de movimientos Dado que el 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	Por hacer	Pablo Quispe
6. Inicio de fase de vuelo	6.1	AC 6.1 Iniciación de la fase de vuelo de un jugador Dado una partida en curso en fase de movimiento de piezas Cuando un jugador es reducido a tener solo 3 fichas en el tablero Entonces el jugador pasa a la fase de vuelo	Por hacer	Pablo Quispe
		AC 6.2 Desplazamiento de vuelo Dado un jugador con solo 3 piezas en el tablero en la fase de vuelo Cuando sea su turno de hacer un movimiento Entonces puede desplazar sus fichas hacia cualquier posición disponible del tablero	Por hacer	Pablo Quispe
7. Indicador de turno	7.1	AC3 Dado el turno de un jugador Cuando el jugador haya realizado un movimiento Entonces su turno culmina y pasa al del oponente Y se le notifica visualmente	Hecho	Dagmar Lezama
8 Distinción de fichas	8.1	AC 8.1 Movimientos con una ficha invalida Dado un juego en proceso	Hecho	José Tello

		Cuando un jugador intente seleccionar una ficha del oponente Entonces el jugador no podrá mover dicha ficha, y continuará su turno		
9 Formación de 3 en línea	9.1	AC 9.1 Eliminación de fichas Dado una partida iniciada Cuando un jugador coloca una ficha en el tablero Y esta forma una nueva línea de 3 fichas consecutivas Entonces el jugador tiene permitido eliminar una ficha del oponente	Por hacer	Pablo Quispe
10. Desplazamiento de fichas	10.1	AC 10.1 Identificación de casillas disponibles Dado que se está en la segunda fase del juego Cuando un jugador da click sobre 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.	Por hacer	José Tello
	10.2	AC 10.2 Desplazamiento hacia Dado que se está en la segunda fase del juego. Cuando un jugador mueve una pieza suya a una casilla de destino Entonces la casilla origen debe quedar vacía Y la casilla de destino se debe marcar con la ficha movida	Por hacer	José Tello
11 Identificación de fase de juego	11.1	AC 11.1 Fase de juego actual Dado que la partida ya comenzó Cuando se inicia o termina una fase de juego Entonces en la barra de estado inferior se muestra la fase actual del juego.	Por hacer	Dagmar Lezama
12 Reinicio de partidas	12.1	AC 12.1 Reinicio de juego Dado una partida en proceso, Cuando un jugador reinicia el juego actual Entonces se muestra el tablero sin ninguna ficha Y el juego vuelve al inicio de la fase de despliegue	Por hacer	José Tello
13 Configuración de tablero	13.1	AC 13.1 Cambiar modo de juego y tablero Dado que se desplegó interfaz y seleccionó configuración del juego, Cuando doy click en nueva partida Entonces las configuraciones de la interfaz son aplicadas en una nueva partida.	Por hacer	Pablo Quispe

### III. Tareas de implementación

Resumen del código de producción.

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Nombre clase(s)	Nombre método(s)	Nombre desarrollado r(es)	Status	Notas (opcional)
1. Creación de Tablero	1.1	TableroGUI	-dibujarTablero -setContentPane	Pablo Quispe	Hecho	
2. Elección de color de ficha	2.1	Jugador Ficha	Jugador.setColor Ficha.getColor	Dagmar Lezama	Por hacer	
3 Inicio de fase de despliegue	3.1	Juego	Juego.cambioFase	Pablo Quispe	Por hacer	
	3.2	-Jugador -TableroGUI	Juego.makeMove	Pablo Quispe	Hecho	
	3.3	-Juego	Juego.makeMove	Pablo Quispe	Hecho	

		-Tablero				
4 Detención del juego	4.1	Juego	Juego.isEnded	Pablo Quispe	Por hacer	
	4.2	Juego	Juego.closeWindow	Pablo Quispe	Por hacer	
	4.3	Juego	Juego.closeWindow	Pablo Quispe		
5 Culminación del juego	5.1	Juego Tablero	Juego.moverFicha Juego.verificarEstado TableroGUI.isTri	Pablo Quispe	Por hacer	
	5.2	Juego Tablero	Juego.moverFicha Juego.verificarEstado TableroGUI.isTri	Pablo Quispe	Por hacer	
6. Inicio de fase de vuelo	6.1	Juego Tablero	Juego.cambioFase TableroGUI.isTri	Pablo Quispe	Por hacer	
7. Indicador de turno	7.1	TableroGUI	TableroGUI.printStatusBar	Dagmar Lezama	Hecho	
8 Distinción de fichas	8,1	-Ficha -TableroGUI	Ficha.setColor Ficha.getColor Ficha.setEstado Ficha.getEstado TableroGUI.paintComponent	Pablo Quispe	Hecho	
9 Formación de 3 en línea	9.1	-Juego -TableroGUI	TableroGUI.isTri Juego.moverFicha Juego.quitarFicha	Pablo Quispe	Por hacer	
10. Desplazamiento de fichas	11.1	-TableroGUI -Jugador	TableroGUI.moverFicha Tablero.moverFicha	José Tello	Por hacer	
11 Identificación de fase de juego	12.1	Juego	Juego.getFase	Dagmar Lezama	Por hacer	
12 Reinicio de partidas	13.1	Juego	Juego.restart	José Tello	Por hacer	
13 Configuración de tablero	14.1	-JuegoGUI -Tablero	Tablero.setSize Juego.getType	Pablo QQuispe	Por hacer	

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

ID Historia de Usuario y Nombre	Criterio Aceptación 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	Test_TableroGUI	initTableroEmpty	Verifica que al crearse la ventana del juego, se cree inicialmente con todas las casillas vacías	Por Hacer	Jospe Tello
5 Culminación del juego	5.1	Test_Juego Test_TableroGUI	Juego.getState	Verifica si el juego ha llegado a su conclusión, verificando que las fases del juego pertenezcan al tipo GameState	Hecho	José Tello
6. Inicio de fase de vuelo	6.1	Test_Juego Test_TableroGUI	Juego.getCellvalid	Verifica que las celdas que se quieran marcar sean válidas y existan.	Hecho	José Tello

#### 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)
Producción	-Juego -Jugador -Ficha -TableroGUI	-133 -40 -45 -163	- Pablo Qispe -José Tello -Dagmar Lezama -Pablo Qispe
Prueba	-JuegoTest	-42	José Tello
Total		423	

#### 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
27/09/22	2h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Qispe	Primera revisión del Sprint #1	Proponer las historias de usuario
28/09/22	45 min	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Qispe	División preliminar del código en base a las HU	Dividir las clases que se emplearán para el desarrollo del código
01/10/22	45 min	Biblioteca FC (presencial)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Qispe	Coordinación respecto a la interfaz gráfica del usuario	Revisión de la interfaz GUI del juego
02/10/22	3h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Qispe	Avanzar con el relleno del Sprint #1	Completar los criterios de aceptación de cada caso de usuario
05/10/22	2h 30 min	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Qispe	Revisión del avance del Sprint #1	Revisar el avance individual de cada uno
12/10/22	4h	Discord (online)	Dagmar Lezama Jose Tello Pablo Qispe	Finalización y revisión final del Sprint #1	Realizar el video de la presentación final del Sprint #0 y Sprint #1 Revisar últimas modificaciones

#### VI. Calificación 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	Qispe O. Pablo	Tello L. Jose
Lezama V. Dagmar	X	20	20
Qispe O. Pablo	20	X	20
Tello L. Jose	20	20	X
<i>Promedio</i>			



