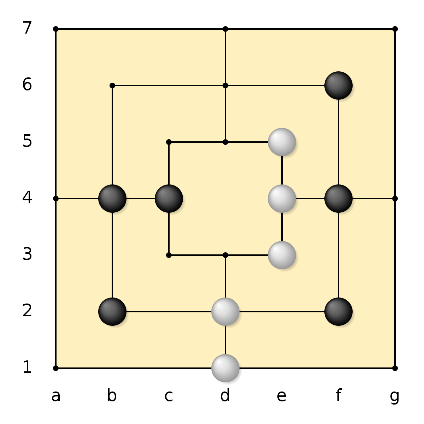
**Sprint 0**

**Nine Men’s Morris**



**Nombre del equipo: NO ME ACUERDO DERIVAR**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Información dada por el equipo del Proyecto** | | **A ser usado por el profesor** | |
| **Nombre Estudiante** | **Contribuciones específicas para este Sprint** | **Puntaje Equipo** | **Puntaje Individual** |
| **Colque Unocc Gabriela Katherine** | Micro-carta  Historias de usuario  Criterios de aceptación |  |  |
| **Delgado Salazar**  **Carlos Enrique** | Micro-carta  Historias de usuario |  |
| **Ferreyra Cornejo**  **Sebastián Elías** | Micro-carta  Crear el repositorio en GitHub y Trello  Criterios de aceptación |  |
| **Yana Quispe Yang Pieers** | Micro-carta  Historias de usuario  Criterios de aceptación |  |

**Profesor: Lara Ávila, Cesar Jesús**

**12 de Mayo del 2022**

**ÍNDICE**

[1. Proyecto Micro-Carta 3](#_Toc104494630)

[1.1 Descripción del proyecto 3](#_Toc104494631)

[1.2 Visión 3](#_Toc104494632)

[1.3 Misión 3](#_Toc104494633)

[1.4 Elevator Pitch 3](#_Toc104494634)

[1.5 Valor de Negocio 3](#_Toc104494635)

[1.6 Métricas 4](#_Toc104494636)

[1.7 Hitos 4](#_Toc104494637)

[1.8 Riesgos 4](#_Toc104494638)

[2. Actas de Reunión 5](#_Toc104494639)

[3. Decisiones clave 5](#_Toc104494640)

[4. Estado actual 6](#_Toc104494641)

[5. Calificaciones de amigos 7](#_Toc104494642)

# Proyecto Micro-Carta

## Descripción del proyecto

En el presente proyecto, buscaremos implementar metodologías ágiles durante el desarrollo de una aplicación web que permita jugar a "Nine Men 's Morris"; esto con el fin de interiorizar los conceptos aprendidos en clase. Para ello, se realizarán diversos sprints donde buscaremos entregar un código funcional, el cual pasará previamente por diversas pruebas que nos garanticen la confiabilidad de este.

## Visión

Convertirnos en el equipo con la mejor aplicación web, centrando nuestros esfuerzos en la implementación adecuada de Scrum.

## Misión

Crear una aplicación web que permite jugar a “Nine Men 's Morris” contra un jugador real, ofreciendo todas las características del juego; así como contra una máquina, permitiendo un desafío real para el usuario.

## Elevator Pitch

Nos presentamos, somos el grupo No me acuerdo derivar, estudiantes de la facultad de ciencias de la Universidad Nacional de Ingeniería. Nuestro problema surge al intentar jugar el famoso juego de mesa estratégico llamado Nine Men's Morris. Nosotros decidimos crear una aplicación web que permita a 2 personas jugar entre ellas o 1 persona contra la máquina. Lo que nos hace únicos y diferentes de otras páginas web es la velocidad, precisión y escalabilidad de nuestro software. Sabemos que nuestro software atraerá a muchas personas, por eso sería una buena oportunidad para su empresa ser nuestros socios.

## Valor de Negocio

Nosotros, “No me acuerdo derivar”; estamos comprometidos con escuchar al cliente intensivamente para poder reunir los requerimientos necesarios para la correcta codificación del software.

Nos aseguraremos de que el juego no presente errores y que cumpla las reglas para brindar una experiencia placentera.

Estamos comprometidos con el modelo de negocio del cliente y queremos que el cliente no tenga dificultades a la hora de distribuir el juego en internet.

## Métricas

* Tiempo del ciclo: 2 semanas.
* Impacto de los cambios de código es reducido.
* Errores corregidos al finalizar cada sprint.
* Tiempo medio de corrección de errores: 2 semanas.
* Velocidad de trabajo del equipo: reducido debido excesivas tareas.
* Cantidad media de código por sprint: 250 líneas.

## Hitos

* Entendimiento total del juego de Nine Men’s Morris.
* Diseño del tablero de juego de Nine Men’s Morris.
* Diseño del algoritmo para la correcta jugabilidad de Nine Men’s Morris para persona vs persona.
* Diseño del algoritmo para la correcta jugabilidad de Nine Men’s Morris para persona vs computadora.

## Riesgos

* Disponibilidad de horario entre los participantes de equipo.
* Comodidad de los miembros de equipo respecto al lenguaje que será usado para desarrollar el proyecto.
* Necesidad de contar con mayor tiempo para culminar con el desarrollo de proyecto.
* No cumplir con las expectativas del profesor al momento de presentar el proyecto.

# Actas de Reunión

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Tiempo y Depuración | Lugar | Participantes | Propósito de la reunión | Elementos de acciones específicos |
| 22/04/2022 | 1 hora | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián | Conocer al equipo de proyecto | Conocer el proyecto con todas sus reglas |
| 28/04/2002 | 1 hora | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián  - Yana Yang | Definir el lenguaje de programación, IDE y guía de estilo | Planificación para la micro-carta y decisiones claves |
| 02/05/2022 | 2 horas | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián  - Yana Yang | Terminar la micro-carta y definir las historias de usuario | Juntar y discutir las partes de la micro-carta. Además de avanzar con la primera parte del código. |
| 04/05/2022 | 1 hora | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián  - Yana Yang | Terminar el sprint 0. | Terminar el informe.  Grabar el vídeo. |

# Decisiones clave

|  |  |
| --- | --- |
| Lenguaje de Programación y librería GUI | JavaScript |
| Framework xUnit | **Jest** |
| IDE (Integrated Development Environment) | **VS Code** |
| Guía de estilo de programación | [**Guía de estilo JavaScript de Google – Developing in Spanish**](http://developinginspanish.com/2018/03/31/guia-de-estilo-javascript-de-google/) |
| Sitio de alojamiento del proyecto | [**Sanki0/Nine-Mens-Morris (github.com)**](https://github.com/Sanki0/Nine-Mens-Morris) |
| Tiempo regular de las reuniones | **1 hora** |
| Otras decisiones | **Frecuencia de reunión: Lunes, Miércoles y Viernes** |

# Estado actual

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tareas | Qué está hecho | Quien ha contribuido |
| Historias de usuario | 1. Como usuario, necesito elegir si deseo jugar contra otro jugador o contra la computadora. 2. Como jugador, necesito un tablero de 24 intersecciones vacías para poder comenzar el juego de Nine Men’s Morris. 3. Como jugador, necesito colocar una pieza en una intersección vacía para poder hacer un movimiento. | Gabriela, Carlos, Yang |
| Criterios aceptación | AC 1.1 Opción inválida  Cuando se inicia el programa  Y no se escoge ninguna de las dos opciones  Entonces el sistema seguirá mostrando la misma ventana de opciones.  AC 2.1 Tablero vacío  Cuando se inicia un nuevo juego  Entonces habrá un tablero de 24 intersecciones vacías  Y es el turno de Blanco para jugar.  AC 3.1 Un movimiento Blanco vacío  Dado el turno del jugador Blanco  Cuando el jugador Blanco hace un movimiento válido  Entonces Blanco se coloca en la intersección  Y el turno se cambia a Negro. | Gabriela, Sebastián, Yang |

# Calificaciones de amigos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Ferreyra Cornejo  Sebastián Elías | Yana Quispe Yang Pieers | Gabriela Katherine Colque Unocc | Carlos Enrique  Delgado Salazar |
| **Ferreyra Cornejo**  **Sebastián Elías** | **X** | **20/20** | **20/20** | **20/20** |
| **Yana Quispe Yang Pieers** | **20/20** | **X** | **20/20** | **20/20** |
| **Gabriela Katherine Colque Unocc** | **20/20** | **20/20** | **X** | **20/20** |
| **Carlos Enrique**  **Delgado Salazar** | **20/20** | **20/20** | **20/20** | **X** |
|  | **Promedio** | **20/20** | **20/20** | **20/20** | **20/20** |