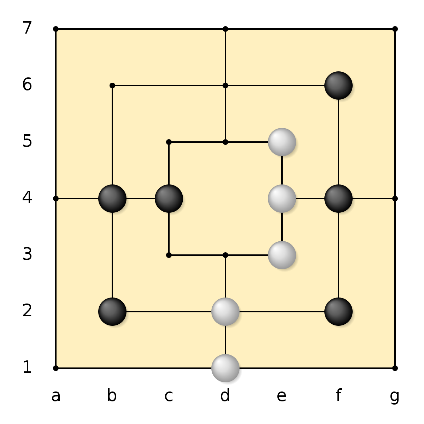
**Sprint 1**

**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** | Historias de usuario  Criterios de aceptación  Código |  |  |
| **Delgado Salazar**  **Carlos Enrique** | Historias de usuario  Código |  |
| **Ferreyra Cornejo**  **Sebastián Elías** | Criterios de aceptación  Código |  |
| **Yana Quispe Yang Pieers** | Historias de usuario  Criterios de aceptación  Código |  |

**Profesor: Lara Ávila, Cesar Jesús**

**12 de Mayo del 2022**

ÍNDICE

[1. Historias de usuarios 3](#_Toc103174925)

[2. Criterios de aceptación 5](#_Toc103174926)

[3. Tareas de implementación 6](#_Toc103174927)

[3.1 Resumen del código de producción. 6](#_Toc103174931)

[3.2 Resumen del código de prueba. 6](#_Toc103174932)

[4. Resumen de código fuente 7](#_Toc103174933)

[5. Actas de reuniones 7](#_Toc103174934)

[6. Calificaciones de amigos 8](#_Toc103174935)

# 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 | Historia de usuario 1 | Como jugador, necesito un tablero de 24 intersecciones vacías para poder comenzar el juego de Nine Men's Morris. | Alta | 4 | 5 | Completado | Sebastián, Gabriela |
| 2 | Historia de usuario 2 | Como jugador Blanco, necesito colocar una pieza blanca en una intersección vacía para poder hacer un movimiento. | Alta | 8 | 7 | Progreso | Carlos, Yang |
| 3 | Historia de usuario 3 | Como jugador Negro, necesito colocar una pieza negra en una intersección vacía para poder hacer un movimiento. | Alta | 8 | 7 | Progreso | Carlos, Yang |
| 4 | Historia de usuario 4 | Como jugador sin piezas a colocar, necesito mover una pieza a lo largo de una línea en el tablero a una intersección vacía adyacente para poder seguir jugando. | Alta | 10 |  | Por hacer |  |
| 5 | Historia de usuario 5 | Como jugador con solo tres piezas, necesito volar una pieza a cualquier intersección vacía para poder continuar en el juego. | Media | 3 |  | Por hacer |  |
| 6 | Historia de usuario 6 | Como jugador que ha formado un molino, necesito quitar una pieza de mi oponente para poder impedir que forme un molino. | Media | 3 |  | Por hacer |  |
| 7 | Historia de usuario 7 | Como usuario, necesito elegir si jugar contra otro usuario o una máquina. | Baja | 1 |  | Por hacer |  |
| 8 | Historia de usuario 8 | Como usuario, necesito elegir si ser jugador Blanco (jugador 1) o jugador Negro (jugador2) para poder empezar a jugar. | Baja | 1 |  | Por hacer |  |
| 9 | Historia de usuario 9 | Como jugador, necesito saber si el juego termina después de cada movimiento. | Media | 3 |  | Por hacer |  |

# Criterios de aceptación

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Historia de Usuario y Nombre | AC  ID | Descripción de los criterios de aceptación | Status (completado, por Hacer, en Progreso) | Nombre desarrollador |
| 1 | Historia de usuario 1 | 1.1 | AC 1.1 Tablero vacío  Cuando se inicia un juego  Entonces habrá un tablero de 24 intersecciones vacías  Y es el turno de Blanco para jugar. | Completado | Sebastián, Gabriela |
| 2 | Historia de usuario 2 | 2.1 | AC 2.1 Un movimiento Blanco válido  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. | Completado | Carlos, Yang |
| 3 | Historia de usuario 3 | 3.1 | AC 3.1 Un movimiento Negro válido  Dado el turno del jugador Negro  Cuando el jugador Negro hace un movimiento válido  Entonces Negro se coloca en la intersección  Y el turno se cambia a Blanco. | Completado | Carlos, Yang |
| 4 | Historia de usuario 4 | 4.1 | AC 4.1 Movimiento válido  Dado el turno de un jugador  Cuando el jugador elija su pieza a mover  Y elija la nueva intersección vacía adyacente para la pieza elegida  Entonces el sistema ubicará la ficha en el nuevo lugar. | Por hacer |  |
| 5 | Historia de usuario 5 | 5.1 | AC 5.1 Vuelo válido  Dado el turno de un jugador  Cuando el jugador elija su pieza a volar  Y elija la nueva intersección vacía para la pieza elegida  Entonces el sistema ubicará la ficha en el nuevo lugar. | Por hacer |  |
| 6 | Historia de usuario 6 | 6.1 | AC 6.1 Eliminación válida  Dado que el jugador logró formar un molino  Cuando el jugador elija una pieza válida a eliminar del oponente  Entonces el sistema eliminará la pieza del tablero. | Por hacer |  |
| 7 | Historia de usuario 7 | 7.1 | AC 7.1 Opción válida  Dado que el usuario inicio la aplicación  Cuando el usuario elija jugar contra otro usuario  Entonces se empieza un juego para dos jugadores. | Por hacer |  |
| 8 | Historia de usuario 8 | 8.1 | AC 8.1 Elección válida  Dado que el usuario inicio un juego  Cuando el usuario elija su color  Entonces el juego empezará con turno de las piezas blancas. | Por hacer |  |
| 9 | Historia de usuario 9 | 9.1 | AC 9.1 Victoria de Blanco  Cuando se termine el turno de Blanco  Y el jugador Negro tiene dos piezas  Entonces el juego acaba con victoria de Blanco | Por hacer |  |

# Tareas de implementación



## Resumen del código de producción.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Historia de Usuario y Nombre | AC ID | Nombre clase(s) | Nombre desarrollador(es) | Status | Notas (opcional) |
| 1 | Historia de usuario 1 | 1.1 |  | Sebastián, Gabriela | Completado | En el archivo index.html |
| 2 | Historia de usuario 2 | 2.1 | movimientoValido | Carlos, Yang | Completado |  |
| 3 | Historia de usuario 2 | 3.1 | movimientoVálido | Carlos, Yang | Completado |  |

# Resumen de código fuente

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ¿Código de producción o prueba? | Nombre del archivo de código fuente | # líneas código | Nombre desarrolladores y contribuciones (% de código fuente) |
| Producción | Index.html | 67 | Sebastián |
| Producción | App.js | 99 | Carlos, Yang |
| Producción | styles.css | 190 | Gabriela |
| Total | |  |  |

# Actas de reuniones

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Tiempo y Depuración | Lugar | Participantes | Propósito de la reunión | Elementos de acciones específicos |
|  |  |  |  |  |  |
| 05/05/2022 | 2 horas | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián  - Yana Yang | Avanzar con el informe | Definir las historias de usuario. |
| 06/05/2002 | 1 hora | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián  - Yana Yang | Avanzar con el informe | Definir los criterios de aceptación. |
| 10/05/2022 | 4 hora | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián  - Yana Yang | Código de Producción | Programación en pares |
| 11/05/2022 | 4 hora | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián  - Yana Yang | Código de Producción | Programación en pares |
| 12/05/2022 | 1 hora | Meet | - Colque Gabriela  - Delgado Carlos  - Ferreyra Sebastián  - Yana Yang | Terminar el sprint 1. | Terminar el informe.  Grabar el vídeo. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 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** |

# Calificaciones de amigos