

Product Backlog

(Subrayadas aquellas historias que no están completadas).

Índice

Normas de juego	2
Entrada	6
Salida	8
Puntuación	11

Normas de juego

1. Como usuario, quiero que la aplicación funcione por turnos, definiendo la secuencia de jugadores a medida que se añaden en la aplicación, para establecer un orden de juego.

Estimación: 30 minutos

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: se produce el paso del turno entre los distintos jugadores, siguiendo el orden según de cómo se han ido añadiendo al juego.

2. Como usuario, quiero que el primer turno sea asignado a aquel jugador que, habiendo sacado cada jugador una ficha al azar, obtenga la letra más cercana a la "A", para definir qué jugador comienza los turnos.

Estimación: 10 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: comienza el juego desde la persona que cumple el criterio mostrado en la descripción.

3. Como usuario, quiero que en caso de empate en la decisión de quién empieza los turnos, el primer jugador sea aquel que se unió antes a la partida, para simplificar el trabajo del equipo de desarrollo.

Estimación: 30 minutos

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: debe realizarse la comparación de letras para que un jugador comience el juego

4. Como usuario, quiero que la partida acabe cuando o bien todas las fichas se hayan cogido del conjunto de fichas, o bien todos los jugadores pasen de turno dos veces seguidas, para así definir un final de la partida.

Estimación: 2 días

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: el juego finaliza en las condiciones mencionadas en la descripción.

5. Como usuario, quiero que el ganador sea aquel que tenga la mayor puntuación en el momento que se acaba la partida, para decidir quién es el ganador.

Estimación: 10 minutos

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: existe un ganador al finalizar el juego y a su vez, muestra un mensaje por pantalla.

6. Como usuario, quiero que haya exactamente 98 fichas, siendo cada una de ellas letras del alfabeto inglés, para establecer los elementos del juego.

Estimación: 5 minutos.

Priorización: Debe tenerlo.

Criterios de aceptación: se reúne un conjunto total de fichas que permitirán que se lleve a cabo el juego.

7. Como usuario, quiero que la distribución del número de letras sea la siguiente:

Z, Q, X, J, K x 1

F, H, V, W, Y, B, C, M, P x 2

G x 3

D, U, S, L x 4

T, R, N, x 6

O x 8

A, I x 9

E x 12

para establecer las tiles (fichas) del juego.

Estimación: 20 minutos

Priorización: Debe tenerlo.

Criterios de aceptación: capaz de cargar un fichero, que contenga las fichas.

8. Como usuario, quiero que al principio de su primer turno, al jugador en cuestión se le asignen 7 fichas aleatorias, para así poder formar palabras.

Estimación: 30 minutos

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: cada jugador tiene 7 fichas siempre al comienzo de cada turno.

9. Como usuario, quiero que exista una casilla en el centro del tablero señalizada con un asterisco "*", indicando donde se debe colocar la primera palabra.

Estimación: 10 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: cuando tenga un tablero implementado y funcional, cuya casilla central sea la indicada.

10. Como usuario, quiero que en el primer turno, el jugador que coloca la primera palabra, la forme con 2 ó más letras en la casilla central (estrella), para así establecer la primera palabra del juego.

Estimación: 1 hora

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: el juego comienza en la posición central.

11. Como usuario, quiero que se muestren por pantalla mis fichas con su respectiva puntuación, para así saber las letras que me quedan por usar.

Estimación: 30 minutos

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: se muestran por pantalla las fichas del jugador del turno.

12. Como usuario, quiero que tras finalizar mi turno se me asignen más letras para que siempre tenga 7 fichas.

Estimación: 15 minutos

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: al comienzo de cada turno, el jugador tiene 7 fichas.

13. Como usuario, quiero que existan las casillas especiales DOUBLE_WORD, TRIPLE_WORD, DOUBLE_LETTER y TRIPLE_LETTER que puntúan de forma especial, para hacer más interesante el sistema de puntuación de los jugadores.

Estimación: 30 minutos

Priorización: Podría tenerlo.

Criterios de aceptación: las letras colocadas en esas posición, ofrecen puntuación extra.

14. Como usuario, quiero que los puntos que obtengo en cada turno correspondan a los puntos de las letras que uso al formar mi palabra, teniendo en cuenta el valor de las casillas especiales, para así establecer cómo se asignan los puntos.

Estimación: 2 horas

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: sumar los puntos obtenidos en el turno a la puntuación global.

15. Como usuario, quiero que los puntos que obtengo al colocar una palabra sean únicamente proporcionados por la palabra que pongo en el tablero uniéndose con otra. Para así, mostrar una versión simplificada del Scrabble.

Estimación: 1 hora.

Priorización: debería tenerlo

Criterios de aceptación: incorporar palabras de forma correcta al tablero para así, obtener puntos.

16. Como usuario, me gustaría que las palabras permitidas en el juego sean aquellas que se puedan encontrar en el diccionario de la RAE, excluyendo aquellas palabras con tilde, para ser coherente con la decisión de emplear el alfabeto inglés.

Estimación: 1 día

Priorización: puede tenerlo

Criterios de aceptación: las palabras introducidas son del diccionario.

17. Como usuario, quiero que si una palabra se considera no válida, se omita el turno del jugador actual, para así penalizar a los jugadores que inventen palabras o se equivoquen.

Estimación: 1 hora

Priorización: debería tenerlo

Criterios de aceptación: una palabra es no válida, se devuelven las letras al jugador y pierde turno.

18. Como usuario, quiero que las fichas que coloque no se puedan mover del tablero, de manera que se respete la disposición del tablero siempre.

Estimación: 5 minutos

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: las fichas ya colocadas no se pueden hacer, solo podemos incorporar nuevas.

19. Como usuario, quiero que cada palabra sólo pueda aparecer en el tablero una vez, para evitar una partida aburrida y sin sentido.

Estimación: 1 hora

Priorización: debería tenerla

Criterios de aceptación: no hay palabras repetidas en el tablero.

20. Como usuario, quiero que si ningún jugador logra deshacerse de todas sus letras antes de que se acaben las fichas disponibles sin asignar, la partida continúe hasta que se realicen todos los movimientos posibles o todos los jugadores pasen de turno dos veces consecutivas, para así no condicionar el fin de la partida con el número de fichas restantes.

Estimación: 1 día

Priorización: debe tenerlo

Criterios de aceptación: permitir la finalización del juego por no poner fichas.

21. Como usuario, quiero que el tablero (cuadrado) tenga un lado de 15 casillas (y por tanto 15x15 casillas en total), para delimitar el espacio de posición de las palabras.

Estimación: 10 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: cuando tenga un tablero implementado y funcional que de dimensión 15x15 casillas.

Entrada

1. Como usuario, quiero poder elegir el número de jugadores y poder añadirlos para comenzar el juego.

Estimación: 10 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: la aplicación tiene entre 2 y 4 jugadores y no permite ningún otro número.

2. Como usuario, quiero que en mi turno se me de a elegir si intercambiar una de mis fichas aleatorias con otra ficha sin asignar, insertar una palabra en el tablero o pasar el turno.

Estimación: 25 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: el jugador tiene estas posibles opciones de juego para cada turno.

3. Como usuario, quiero que cada vez que un jugador coloque una palabra en el tablero, sea comprobada previamente mediante un fichero con las palabras válidas del diccionario español, para así comprobar que dicha palabra exista.

Estimación: 15 minutos.

Priorización: Debe tenerlo.

Criterios de aceptación: la palabra es declarada como válida o no válida.

4. Como usuario, quiero que para colocar una palabra en el tablero, la aplicación me pida la palabra, posición en el tablero, y dirección (vertical u horizontal), para decidir si es una jugada válida.

Estimación: 1 día.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: se tienen en cuenta todos los posibles casos para colocar una palabra en el tablero, y se sabe si no es posible hacerlo.

5. Como usuario, quiero que se introduzca por fichero ("tiles.txt") las letras del alfabeto inglés, el número de ellas disponibles y su puntuación. El formato del fichero: A 12 3, (Letra A, 12 de ellas, 3 puntos cada una), para así guardar el total de fichas que irán interaccionando con los jugadores a lo largo de la partida.

Estimación: 20 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: el fichero se carga correctamente en la aplicación.

6. Como usuario, quiero que se introduzca por fichero ("boxes.txt") las casillas del tablero, especificando una posición (primero coordenada horizontal y después la

vertical) y el tipo de casilla (especiales: DOUBLE LETTER, TRIPLE LETTER, DOUBLE WORD y TRIPLE WORD), para establecer la estructura del tablero.

Estimación: 25 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: el fichero se carga correctamente en la aplicación.

7. Como usuario, quiero que se introduzcan por fichero ("words.txt") todas las palabras consideradas válidas en el juego en orden alfabético, para saber si una palabra introducida por un jugador es correcta o no.

Estimación: 25 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: el fichero se carga correctamente en la aplicación.

Salida

1. Como usuario, quiero que todos los mensajes se muestren en castellano para establecer un idioma de juego predeterminado.

Estimación: 15 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: todos los mensajes se muestran en castellano.

2. Como usuario, quiero que al iniciar el juego se muestre un mensaje de bienvenida al juego para mejorar la estética del juego.

Estimación: 10 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: se muestra un mensaje de bienvenida.

3. Como usuario, quiero que tras el mensaje de inicio se muestre un menú donde elegir el número de jugadores, para poder iniciar el juego.

Estimación: 15 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: se pide al usuario el número de jugadores por consola.

4. Como usuario, quiero que los nombres de los jugadores no se repitan dos a dos, para evitar ambigüedades durante el juego.

Estimación: 15 minutos.

Priorización: Debe tenerlo

Criterios de aceptación: todos los nombres de los jugadores son distintos.

5. Como usuario, quiero que en cada turno se muestre la puntuación de cada jugador para saber quién es el jugador con mayor puntuación.

Estimación: 20 minutos.

Priorización: Podría tenerlo

Criterios de aceptación: se muestra por pantalla la puntuación de cada jugador en su turno.

6. Como usuario, quiero que se muestre un mensaje de error cuando el jugador intenta introducir una palabra no válida (no existente o posición no válida).

Estimación: 10 minutos.

Priorización: Podría tenerlo

Criterios de aceptación: se muestra el mensaje de error cada vez que se introduce una palabra no válida.

7. Como usuario, quiero que se muestre un mensaje de error cuando el jugador intenta introducir una palabra que ya ha sido introducida previamente para que no se produzcan repeticiones de palabras.

Estimación: 10 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: si se intenta introducir una palabra ya existente en el tablero, se muestra un mensaje de error.

8. Como usuario, quiero que se muestre al comienzo de un turno el nombre, letras disponibles y puntuación del jugador en cuestión, para seguir el curso de la partida fácilmente.

Estimación: 5 minutos.

Priorización: Podría tenerlo

Criterios de aceptación: se muestra dicha información de cada jugador en cada turno.

9. Como usuario, quiero que al intentar introducir una palabra para la cual, no tenemos las suficientes letras para formar la palabra, se muestra un mensaje de error, para informar al usuario.

Estimación: 20 minutos.

Priorización: Podría tenerlo

Criterios de aceptación: se informa al usuario de que no es posible formar la palabra debido a su escasez de letras.

Puntuación

1. Como usuario, quiero que las fichas A, E, O, I, S, N, L, R, U y T valgan 1 punto, para que estas letras más frecuentes aporten un valor equilibrado para la puntuación de un jugador.

Estimación: 2 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: las citadas letras tienen dicha puntuación.

2. Como usuario, quiero que las fichas D y G valgan 2 puntos para que estas letras más frecuentes aporten un valor equilibrado para la puntuación de un jugador.

Estimación: 2 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: las citadas letras tienen dicha puntuación.

3. Como usuario, quiero que las letras C, B, M y P valgan 3 puntos para que estas letras más frecuentes aporten un valor equilibrado para la puntuación de un jugador.

Estimación: 2 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: las citadas letras tienen dicha puntuación.

4. Como usuario, quiero que las letras H, F, V, W y Y quiero que valgan 4 puntos para que estas letras menos frecuentes aporten un valor equilibrado para la puntuación de un jugador.

Estimación: 2 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: las citadas letras tienen dicha puntuación.

5. Como usuario, quiero que la letra K valga 5 puntos para que esta letra menos frecuente aporte un valor equilibrado para la puntuación de un jugador.

Estimación: 2 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: las citada letra tiene dicha puntuación.

6. Como usuario, quiero que J y X valgan 8 puntos para que estas letras menos frecuentes aporten un valor equilibrado para la puntuación de un jugador.

Estimación: 2 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: las citadas letras tienen dicha puntuación.

7. Como usuario, quiero que Q y Z valgan 10 puntos puesto que su frecuencia de aparición es mínima.

Estimación: 2 minutos.

Priorización: Debería tenerlo

Criterios de aceptación: En esta primera versión del juego deberían quedar establecidos los mínimos fundamentos del sistema de puntuación

8. Como usuario, quiero que al usar correctamente las 7 fichas en un turno se obtengan 50 puntos adicionales, para recompensar a un jugador que ha usado todas sus letras.

Estimación: 10 minutos.

Priorización: Podría tenerlo

Criterios de aceptación: En esta primera versión del juego, el usuario podría optar a obtener 50 puntos adicionales al usar sus 7 fichas en un mismo turno

9. Como usuario, quiero que DOUBLE LETTER haga que la puntuación de una letra sobre esa casilla valga doble, TRIPLE LETTER triple, DOUBLE WORD que la palabra valga el doble y TRIPLE WORD el triple), para así aumentar la complejidad del sistema de puntuación.

Estimación: 25 minutos.

Priorización: Podría tenerlo

Criterios de aceptación: se realicen partidas con el sistema de puntuación indicado.