

Sprint review

(Sprint 1: 07/02/2022 al 21/02/2022)

Índice

Historias de usuario completadas	2
Historias de usuario no completadas	10
Discusión	12
Siguiente Objetivo	13
Asistencia	14

Historias de usuario completadas

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.

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

Estimación: 50 minutos.

Priorización: Debe tenerlo.

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

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. 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 funcionalidad 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.

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.

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.

Discusión

Durante el desarrollo de este primer sprint, la mayoría de historias de usuario se desarrollaron de forma óptima acorde a los criterios previamente estipulados por el Equipo Scrum, respetando las priorizaciones y criterios de aceptación.

Sin embargo, el mayor inconveniente que hemos enfrentado ha sido la gestión de los tiempos de estimación acordados, pues si bien en un inicio parecían razonables, hemos pasado las últimas horas del sprint a contrarreloj para poder tener los resultados queridos.

Este problema podrá ser solucionado de cara a siguientes Sprints asignando una estimación más realista para cada historia de usuario, o reduciendo el número de historias de usuario a realizar si sus estimaciones son demasiado extensas.

Siguiente Objetivo

Tras la realización de la reunión de planificación de este segundo sprint (21-02-2022 al 07-03-2022), nuestro Equipo Scrum ha decidido dedicar el próximo Sprint a la implementación de una versión inicial de la interfaz gráfica del juego así como seguir con la lógica del mismo. En esta nueva versión del juego, se pretende mostrar por pantalla el tablero, terminar aquellas historias de usuario del Product Backlog que quedaron sin implementar o que podrían mejorarse.

Para llevar a cabo el trabajo necesario para entregar este incremento, los diferentes miembros del equipo trabajarán un mínimo de una hora diaria en el proyecto además de una participación activa en los Daily Scrum para planear diariamente el trabajo a realizar por cada uno en las siguientes 24 horas. Adicionalmente, se harán puestas en común y se avanzará con el trabajo en las horas de clase, especialmente las de laboratorio. De cara a mejorar en los siguientes sprints también se llevarán a cabo un Sprint Review y Sprint Retrospective donde se exigirá una alta participación a todos los miembros del equipo.

Asistencia

A la reunión de Sprint Review asociada a este primer sprint asistieron todos los miembros del equipo, es decir: Pablo García López, Pablo Navarro Cebrián, Pablo Zamora Morales, Marta Vicente Navarro y Diego Ostos Arellano.