

# SPRINT PLANNING

(Sprint 2: 21/02/2022 al 07/03/2022)

## Índice

Sprint Goal	1
Planificación	3

## Sprint Goal

En este nuevo incremento, se pretende mostrar por consola el tablero, terminar aquellas historias de usuario del Product Backlog que quedaron sin implementar o mejorar aquellas que presenten algún error o defecto.

Siendo más específicos, las historias de usuario a completar en este segundo Sprint son:

### Normas del Juego

1. Como usuario, quiero que existan las casillas especiales Doble Palabra, Triple Palabra y Duplica Valor Letra y Triplica Valor letra que puntúan de forma especial.

*Estimación:* 1 hora

*Priorización:* Podría tenerlo.

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

2. 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 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.

3. Como usuario, quiero que si una palabra se considera no aceptable, se devuelvan las letras de dicha palabra al jugador correspondiente y que este pierda su turno, para así penalizar a los jugadores que inventen palabras.

*Estimación:* 1 hora

*Priorización:* debería tenerlo

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

4. Como usuario, quiero que se puedan usar palabras en plural, pues son palabras tan válidas como las demás y además dan más puntos.

*Estimación:* 20 minutos

*Priorización:* puede tenerlo

*Criterios de aceptación:* se aceptan palabras en plural.

### Entrada

1. Como usuario, quiero que cada vez que un jugador coloque una palabra en el tablero, sea comprobada previamente mediante 27 correspondientes a las letras del abecedario español, para así comprobar que dicha palabra exista.

*Estimación:* 15 minutos.

*Priorización:* No lo tendrá en esta versión

*Criterios de aceptación:* En esta primera versión del juego no es vital que se compruebe que las palabras escritas existan

## Salida

1. Como usuario, quiero que en caso de que el usuario introduzca una palabra que no es aceptable, quiero que se muestre un mensaje de error, determinando algún motivo por el cual, no es aceptable.

*Estimación:* 10 minutos.

*Priorización:* No lo tendrá en esta entrega

*Criterios de aceptación:* En esta primera versión del juego no es necesario que la mecánica de juego tenga en cuenta si una palabra existe o no

2. Como usuario, quiero que al introducir una palabra en un lugar el cual no es correcto debido a la disposición de las letras. Se muestra un mensaje en castellano, el cual indica que la palabra no cabe en el lugar que se desea introducir. Para así, indicar al usuario el motivo del error.

*Estimación:* 15 minutos.

*Priorización:* Podría tenerlo

*Criterios de aceptación:* En esta primera versión del juego no es esencial que la mecánica de juego tenga en cuenta si la localización en la que introduzco mi palabra es correcta o no

3. Como usuario, quiero que al intentar introducir una palabra para la cual, no tenemos las suficientes letras en nuestra mano, como para conformar la palabra. Entonces, se muestra un mensaje de error, indicando que no tenemos las letras suficientes para formar dicha palabra.

*Estimación:* 20 minutos.

*Priorización:* Podría tenerlo

*Criterios de aceptación:* En esta primera versión del juego no es vital que la mecánica de juego tenga en cuenta si contamos con las letras necesarias para formar la palabra introducida

4. Como usuario, quiero que una palabra en el tablero solo se pueda introducir una única vez, evitando así palabras repetidas.

*Estimación:* 10 minutos.

*Priorización:* No lo tendrá en esta entrega

*Criterios de aceptación:* En esta primera versión del juego no es necesario que la mecánica de juego tenga en cuenta si una palabra es repetida o no

## Planificación

Como equipo Scrum, consideramos especialmente importante la gestión del tiempo para llegar tranquilos a cada entrega y poder hacer bien nuestro trabajo. Por ello, de cara a este Sprint y en vistas a mejorar los errores que pudieron ser cometidos en el Sprint anterior, haremos especial hincapié en el trabajo diario para gestionar mejor el tiempo y optimizar los resultados.

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 (25-02-2022 y 04-03-2022). De cara a mejorar en los siguientes sprints también se llevarán a cabo un Sprint Review (aproximadamente el 04-03-2022) y Sprint Retrospective (entorno al 05-03-2022) donde se exigirá una alta participación a todos los miembros del equipo.