

ÉPICA 1

“Como usuario quiero poder jugar a Rolit...”

Historia de usuario 1: ... siguiendo un conjunto mínimo de normas

Fase descriptiva: se establece un conjunto de normas que se deberán cumplir durante el juego.

Prioridad: alta, las normas del juego son la base para crear el mismo.

Tamaño estimado: 1 sprint para la base, aunque se irá mejorando a lo largo del proyecto.

Condiciones de aceptación: el juego es totalmente funcional con el conjunto de normas especificado.

Explicación detallada Esta historia de usuario fue concebida como tal y ejecutada en el primer sprint. Los *bullet points* a continuación enumerados forman parte de la historia de usuario homónima en el Sprint Backlog 1. Esta historia de usuario conlleva implementar las siguientes normas en el juego:

- Consta de un tablero cuadrado de 8x8 casillas
- Consta de hasta 4 jugadores con colores asignados: amarillo, rojo, verde y azul.
- Cada usuario puede elegir su nombre como nickname al inicio de la partida.
- Las piezas del juego son cubos redondos de colores que se introducen en las casillas del tablero.
- Solo se puede colocar un cubo redondo en una casilla vacía adyacente a una ya ocupada, excepto el primer cubo que se coloca en la posición que se desee.
- Un cubo se dice atrapado, cuando se encuentra en la línea que une un cubo recién puesto con otro del mismo color.
- Las direcciones válidas son las líneas rectas dadas por alguna de las casillas adyacentes.
- Cuando se coloca un cubo, se cambian de color todos los cubos atrapados en las direcciones válidas.
- En cada turno un jugador pone un único cubo y se pasa turno al siguiente jugador después de haber cambiado de color los posibles cubos atrapados.
- El juego acaba cuando el tablero se llena completamente.
- Gana el jugador que más bolas de su color tenga sobre el tablero cuando se termina el juego.

Historia de usuario 2: ... con una interfaz agradable

Frase descriptiva: tener una interfaz gráfica que permita al usuario interactuar con el juego de manera sencilla e intuitiva.

Prioridad: media, no es imprescindible para el funcionamiento del juego.

Tamaño estimado: 3 sprints.

Condiciones de aceptación: tener una interfaz gráfica funcional y sin bugs y que pueda ser utilizada por cualquier usuario externo al proyecto.

Explicación detallada Esta historia de usuario surge fruto de juntar las deprecadas historias de usuario:

- *Como usuario, me gustaría que se pudiesen personalizar los colores con los que jugamos cada jugador porque hace más visual el juego.*

Dicha “historia de usuario”, que a la luz de esta refactorización consideramos “tarea” de esta nueva historia de usuario superior, fue implementada en el Sprint 2. Las tareas descritas en el Sprint Backlog 2 pasan a constituir las siguientes subtarefas:

- Los jugadores deben poder elegir entre los siguientes colores: rojo, amarillo, azul, rosa, verde, morado, negro, naranja, marrón y beige.
- *Como usuario, me gustaría que tenga una interfaz gráfica amable porque hace más fácil jugar.*

ÉPICA 2

“Como usuario quiero que Rolit introduzca características innovadoras...”

Historia de usuario 3: ... pensando en las posibilidades que brinda el multijugador

Frase descriptiva: tener varias modalidades de juego teniendo en cuenta el número de jugadores, así como diferentes tamaños, formas para el tablero, la posibilidad de jugar en red, o con inteligencias artificiales.

Prioridad: media.

Tamaño estimado: 5 sprints.

Condiciones de aceptación: se puede elegir entre varios tamaños y formas para el tablero, y además las modalidades de juego por equipos, jugador automático y clásica son completamente funcionales tanto al jugar con inteligencias artificiales como en red.

Explicación detallada Esta historia de usuario surge fruto de juntar las deprecadas historias de usuario:

- *Como usuario, me gustaría que el número de jugadores fuese variable porque así se adapta a diferentes grupos de personas.*

Dicha “historia de usuario”, que a la luz de esta refactorización consideramos “tarea” de esta nueva historia de usuario superior, fue implementada en el Sprint 2. Las tareas descritas en el Sprint Backlog 2 pasan a constituir las siguientes subtareas:

- Cuando el usuario decida crear una nueva partida, se le debe preguntar por el número de jugadores para dicha partida.
- El número mínimo de jugadores es 2.
- El número máximo de jugadores es 10.

- *Como usuario, me gustaría que el tamaño del tablero sea variable porque se adapta mejor a los grupos variables.*

Dicha “historia de usuario”, que a la luz de esta refactorización consideramos “tarea” de esta nueva historia de usuario superior, fue implementada en el Sprint 2. Las tareas descritas en el Sprint Backlog 2 pasan a constituir la siguiente subtarea:

- se puede elegir tamaño entre: pequeño (9x9), mediano (13x13), grande (17x17).

- *Como usuario, me gustaría que la forma del tablero fuese variable para que cambiasen las estrategias.* Ahora hay diferentes formas del tablero, cada una de ellas con los tres tamaños mencionados previamente, estas son:

- Círculo
- Rombo
- Cuadrado

- *Como usuario, me gustaría que se pudiera jugar en red.* Existe la posibilidad de jugar tanto en tu propio ordenador como de jugar en red contra otros usuarios.

- *Como usuario, me gustaría que se pudiera jugar contra una inteligencia artificial, así como que ellas jugaran solas.* Será posible jugar contra inteligencias artificiales, estas cuentan como jugadores, es decir, podrá el número de inteligencias sumado al número de personas debe sobrepasar 2 y no ser más de 10.

- *Como usuario, me gustaría que hubiese modalidades de juego sobre rolit:*

- *Clásica*
- *Por equipos*

Historia de usuario 4: ... siendo intuitivo y cómodo de jugar

Frase descriptiva: tener un tutorial al inicio del juego, poder cargar y guardar partida, poder ver la repetición de una partida paso a paso y poder salir del juego en cualquier momento durante la ejecución del mismo.

Prioridad: baja, son elementos adicionales a la funcionalidad del juego.

Tamaño estimado: 4 sprints

Condiciones de aceptación: existe la posibilidad de ejecutar un tutorial al inicio del juego para entender las normas, las opciones de cargar y guardar partida se ejecutan correctamente en cualquier momento del juego, y al salir del juego en cualquier momento no se lancen excepciones y funcione correctamente.

Explicación detallada Esta historia de usuario surge fruto de juntar las deprecadas historias de usuario:

- *Como usuario, me gustaría que hubiese un tutorial para entender bien las normas y excepciones del juego.*
- *Como usuario, me gustaría que se pudiera guardar repeticiones de partida para poder revisarlas más tarde.*
- *Como usuario, me gustaría que se pudiese guardar y cargar partida para continuar más tarde porque permite poner en pausa el juego.* Ya deprecado antes de esta refactorización, pero fue implementada en el Sprint Backlog 1 bajo las siguientes características:
 - Se debe poder guardar la partida y salir del juego en cualquier momento durante la ejecución del mismo.
 - Al iniciar el juego, debe poderse elegir entre cargar una partida guardada o iniciar una nueva.
 - Se pueden tener varias partidas guardadas
 - Para cargar una partida, se muestra una lista para poder elegir la partida a continuar.
 - Para guardar partida, se debe elegir un nombre identificativo para denotar a dicha partida.
- *Como usuario, me gustaría poder guardar y cargar distintas partidas, eligiendo el nombre del fichero donde se cargan/guardan.* Se trata de un refinamiento del punto anterior que se introdujo sin dificultades en el Sprint 2.
- *Como usuario, me gustaría poder salir del juego en cualquier momento (introducida el 17 de febrero de 2022)*

Dicha “historia de usuario”, que a la luz de esta refactorización consideramos “tarea” de esta nueva historia de usuario superior, fue implementada en el Sprint 2. Las tareas descritas en el Sprint Backlog 2 pasan a constituir las siguientes subtareas:

- La partida debe finalizar cuando cualquier jugador así lo indique.

- Se usará un comando *exit* para llevar a cabo esta funcionalidad.