

<b>UACM</b> Universidad Autónoma de la Ciudad de México <small>NADA HUMANO ME ES AJENO</small>	<b>Introducción a la ingeniería de software</b> <b>Planeación 2</b>	
<b>Producto</b>	<b>Proyecto de Brisca</b>	
<b>Emitido por</b>	<b>Flores Trejo Victor Ruben</b>	<b>Fecha: 09/09/23</b>

**Presentación del Proceso de Desarrollo:**

**Construcción del juego brisca en etapas sucesivas, mejorando y refinando cada una de las etapas.**

**Diseño e implementación Ciclo 1**

1.-Estructura del programa (módulos principales):

- Representación de cartas y baraja
- Repartición de cartas
- Implementación de reglas básicas
- Determinar mano ganadora
- Finalización del juego

**Plan para el primer ciclo de desarrollo:**

base funcional del juego

Tareas a realizar:

1.- Definición de la estructura del programa

- Principales módulos
- Esbozo de la estructura general y relación de los módulos
- Diseño de diagrama de flujo general.

2.- Representación de cartas

- Representación de la baraja española, valores y palos
- Diagrama de clases que ilustre la estructura de datos

3.- Repartir cartas

- Función que reparta tres cartas a cada jugador
- Desarrollo de una lógica para evitar la repetición
- Casos de prueba para verificar la función

4.-Implementación de reglas básicas y mano ganadora

- Codificación de las reglas básicas (como se juega una ronda)
- Evaluación de las cartas de los jugadores y determinación de ganador por ronda
- Pruebas exhaustivas de las reglas y función de determinación de ganador

5.-Finalización del juego

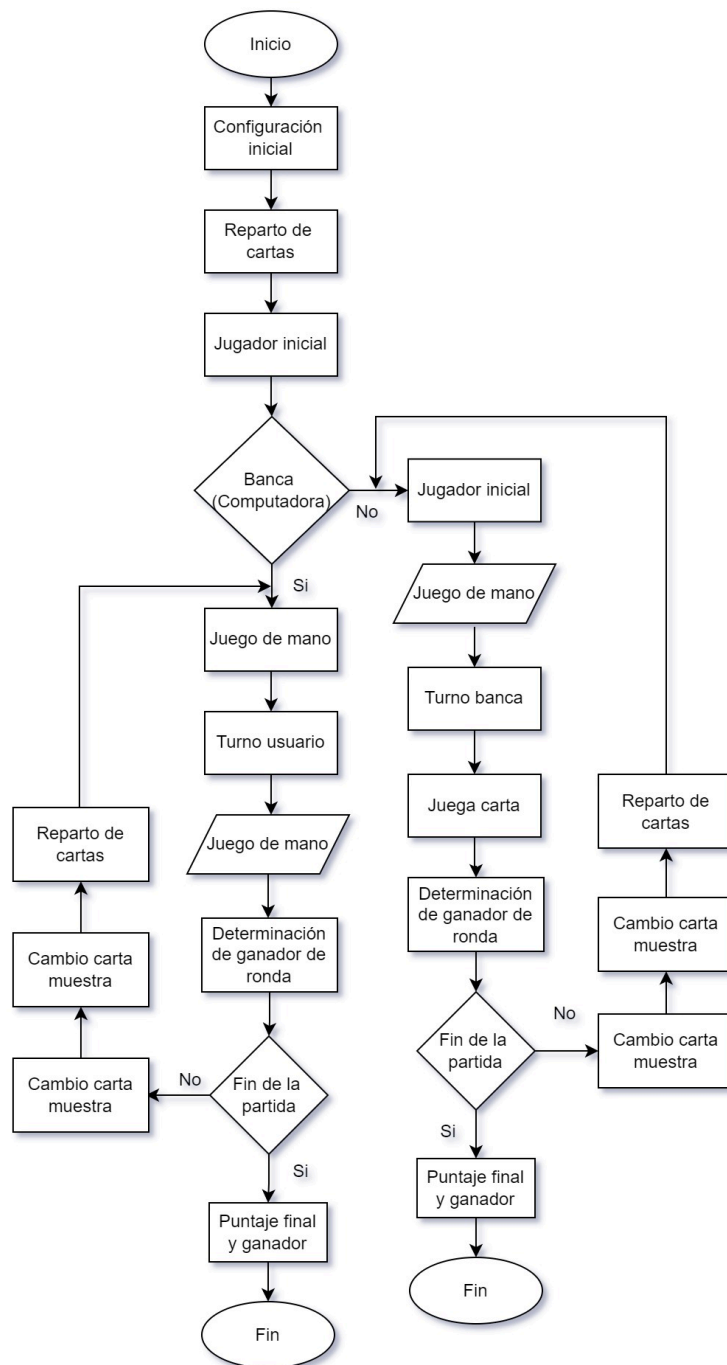
- Establecer las condiciones para determinar el termino de la partida (agotamiento de cartas o alcance d puntos definidos)
- Mostrar en pantalla puntaje final de una partida.

<b>UACM</b> Universidad Autónoma de la Ciudad de México <small>NADA HUMANO ME ES AJENO</small>	<b>Introducción a la ingeniería de software</b> <b>Planeación 2</b>	
<b>Producto</b>	<b>Proyecto de Brisca</b>	
<b>Emitido por</b>	<b>Flores Trejo Victor Ruben</b>	<b>Fecha: 09/09/23</b>

<b>Cronograma:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 días representación de cartas</li> <li>• 1 día función de repartir</li> <li>• 5 días reglas básicas y determinación de mano ganadora</li> <li>• 3 días finalización del juego</li> </ul>	
<b>Recursos necesarios:</b>	
Compilador en C Bibliotecas necesarias para simular la interfaz en terminal	
<b>Resultados esperados al final del ciclo 1</b>	
Una base solida del juego la cual nos incluya la representación de las cartas, reparto, sus reglas básicas y determinación de mano ganadora. Posibilidad de simular una partida completa de inicio a fin, aunque no tengamos una estrategia para la banca y algunas otras características.	

<b>UACM</b> Universidad Autónoma de la Ciudad de México NADA HUMANO ME ES AJENO	<b>Introducción a la ingeniería de software</b> <b>Planeación 2</b>	
<b>Producto</b>	<b>Proyecto de Brisca</b>	
<b>Emitido por</b>	<b>Flores Trejo Victor Ruben</b>	<b>Fecha: 09/09/23</b>

### Diagrama de flujo general



<b>UACM</b> Universidad Autónoma de la Ciudad de México <small>NADA HUMANO ME ES AJENO</small>	<b>Introducción a la ingeniería de software</b> <b>Planeación 2</b>	
<b>Producto</b>	<b>Proyecto de Brisca</b>	
<b>Emitido por</b>	<b>Flores Trejo Victor Ruben</b>	<b>Fecha: 09/09/23</b>

Forma de Registro de riesgos	
<b>Nombre: Victor Ruben Flores Trejo</b>	<b>Fecha: 09/09/2023</b>
<b>Semana: 1</b>	<b>Ciclo: 1er ciclo</b>

RIESGO	PROBABILIDAD DE OCURRENCIA	IMPACTO	ESTRATEGIA PARA MANEJAR EL RIESGO
1.-Cambios en los requisitos: Presentación del proceso de desarrollo no está clara o no se comunica de manera efectiva.	Moderado	Moderado	Proporcionar documentación detallada y versiones actualizadas ayudara a comprender por completo el proyecto.
2.-Sobre cargas de tareas: Si se asignan demasiadas tareas para el primer ciclo sin tener en cuenta la capacidad o tiempo, resulta en retrasos y mayor presión en cada lapso.	Moderado	Alto	Una planificación adecuada, monitoreo del progreso y ajustar la carga de trabajo.
3.-Error en la planificación: Planificación inadecuada, como subestimar la complejidad de ciertas tareas, podría resultar en retrasos y la necesidad de replanificar el ciclo.	Moderado	Moderado	Realizar versiones regulares de planificación y ajustarlas a las necesidades, revisión y herramientas de gestión de proyecto ayudara demasiado.
4.-Plazos ajustados: Presión para cumplir con los plazos, lo cual podría llevar a una disminución de calidad de código u omisión de pruebas	Moderado	Alto	Establecer plazos realistas desde el principio y estar dispuesto a ajustarlo si es necesario para garantizar la calidad.



<b>UACM</b> Universidad Autónoma de la Ciudad de México NADA HUMANO ME ES AJENO	<b>Introducción a la ingeniería de software</b> <b>Planeación 2</b>	
<b>Producto</b>	<b>Proyecto de Brisca</b>	
<b>Emitido por</b>	<b>Flores Trejo Victor Ruben</b>	<b>Fecha: 09/09/23</b>

