

Informe Sprint #2

Nombre del equipo:

Información dada por el equipo del Proyecto		A ser usado por el profesor	
NombreEstudiante	Contribuciones específicas para este Sprint	Puntaje Equipo	Puntaje Individual
Estudiante 1	Maxwel Joel Paredes Lopez		
Estudiante 2	Fiorella Ivonne Meza Rodriguez		
Estudiante 3	Armando Alberto Lluen Gallardo		

I. Actualización de las historias de usuarios

ID	Nombre Historia de Usuario	Descripción Historia Usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado (horas)	Esfuerzo real (si se completó)	Status (completado, por Hacer, en Progreso)	Nombre desarrollador
1	Configurar un juego	Como jugador, necesito seleccionar el oponente de juego para empezar el juego.	Media	40min	-	progreso	-
2	Mostrar el tablero	Como jugador, necesito un tablero vacío para empezar el juego.	Alta	20 min	40min	completado	Paredes Lopez, Maxwel, Armando Alberto Lluen Gallardo
3	Colocar una pieza	Como jugador, necesito colocar una pieza para que termine mi turno.	Alta	30 min	4h	completado	Meza Rodriguez, Fiorella; Paredes Lopez Maxwel; Lluen Gallardo, Armando.
4	Mover una pieza	Como jugador, necesito mover una pieza para intentar volar una pieza.	Alta	3h	4,5 h	completado	Paredes Lopez, Maxwel; Lluen Gallardo, Armando; Meza Rodríguez, Fiorella
5	Volar una pieza	Como jugador, necesito volar una pieza para quitarle una pieza al oponente.	Alta	2,5 h	3,5 h	completado	Paredes Lopez Maxwel; Lluen Gallardo Armando ;

6	Quitar una pieza	Como jugador, necesito quitar una pieza para que el oponente tenga menos piezas	Alta	2,5h	2h	completado	Lluen Gallardo Armando; Meza Rodriguez Fiorella;
7	Determinar si el juego ha terminado	Como jugador, necesito saber si el juego ha terminado para determinar el ganador.	Alta	1h	30 min	En progreso	Maxwel Paredes Lopez, Meza Rodriguez Fiorella Ivonne

II. Actualización de los criterios de aceptación (AC)

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Descripción de los criterios de aceptación	Status (completado, por Hacer, en Progreso)	Nombre desarrollador
1. Configurar un juego	1.1	AC. Seleccionar oponente. Cuando: el jugador seleccione el oponente Entonces : el sistema iniciará la partida considerando la elección	por hacer	
2 Mostrar el tablero	2.1	AC. Tablero vacío Dado: una configuración del juego Cuando: El jugador inicia el juego. Entonces : el sistema mostrará el tablero vacío	Completado	Maxwel Paredes Lopez
3.Colocar una pieza	3.1	AC: Movimiento en una posición libre Dado: el turno de un jugador cuando: coloque la pieza en el tablero en una posición libre entonces: el sistema debería colocar la ficha.	completado	Armando Lluen Gallardo
	3.2	AC: Movimiento en una posición ocupada. Dado: el turno de un jugador Cuando: coloque la pieza en una posición ocupada Entonces: el sistema no debería colocar la ficha en esa ubicación	completado	Maxwel Paredes Lopez
	3.3	AC: Movimiento en una posición fuera del tablero. Dado: el turno de un jugador Cuando: coloque la pieza fuera del tablero Entonces: el sistema no debería colocar la ficha en la ubicación.	completado	Fiorella Meza Rodriguez
	3.4	AC: Movimiento en una posición no permitida Dado: el turno de un jugador Cuando: coloque la pieza en lugares que no sean intersecciones	completado	Armando Lluen Gallardo

		Entonces: el sistema no debería colocar la pieza en esa ubicación		
4. Mover una pieza	4.1	AC. Movimiento permitido Dado: el jugador mueve la pieza. Cuando: se haya movido en intersecciones permitidas. entonces: el sistema indica que es el turno del oponente	completado	Maxwell Paredes Lopez
	4.2	AC. Movimiento no permitido Dado: el jugador mueve la pieza. Cuando: se haya movido en intersecciones no permitidas. entonces: el sistema indica que el movimiento no es válido. Y: le indica al jugador que debe realizar un movimiento válido.	completado	Fiorella Meza Rodriguez
5. Volar una pieza	5.1	AC. Formación de una terna Dado: el jugador realizó un movimiento permitido. cuando: se haya formado una terna de piezas colineales entonces: el sistema indica que se realizó una volada Y: indica al jugador que pieza desea quitar del oponente.	completado	Maxwel Paredes Lopez, Armando Lluen Gallardo
6. Quitar una pieza	6.1	A.C. Selección de una ficha Dado: un jugador que haya realizado una volada. cuando: el jugador seleccione la pieza a robar entonces: el sistema debe quitar la pieza del tablero	completado	Fiorella Ivonne Meza, Armando Lluen Gallardo
7. Determinar si hay un ganador	7.1	A.C: Ganar por quedar solo 2 fichas Dado: una ficha quitada del tablero Cuando: al jugador le quede solo 2 fichas Entonces: el sistema debe emitir un mensaje de game over con el ganador	completado	Maxwel Paredes Lopez, Fiorella Meza Rodriguez
	7.2	A.C: Ganar por conseguir bloquear al oponente. Dado: El turno de un jugador cuando: realice el movimiento y: haya restringido los movimientos del otro jugador entonces: se lanza el mensaje de game over y el nombre del ganador	por hacer	
	7.3	A.C: Empate por exceder el número de jugadas sin voladas Dado: el turno de un jugador cuando: realice un movimiento y: haya llegado a los 50 movimientos entonces: el sistema mostrará el mensaje de game over anunciando el empate	por hacer	

III. Actualización de las tareas de implementación

Incluye las tareas del informe anterior y resalta las tareas nuevas con un color diferente.

Resumen del código de producción.

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Nombre clase(s)	Nombre método(s)	Nombre desarrollador(es)	Status	Notas (opcional)
2.Mostrar el tablero	2.1	WindMillPlay	start()	Paredes Lopez, Maxwel	Completado	
3.Colocar una pieza	3.1	Position	in_the_radio()	Lluen Gallardo, Armando	Completado	
	3.2	WindMillPlayGame	posicionandoFicha()	Maxwel Paredes Lopez	Completado	se añadieron algunas validaciones hechas con otras funciones nuevas
	3.3	WindMillPlayGame	posicionandoFicha()	Fiorella Meza Rodriguez		
	3.4	WindMillPlayGame	posicionandoFicha()	Armando Lluen Gallardo		
4..Mover una pieza	4.1	WindMillPlay	seleccionandoFicha moviendoFicha() validatePosition()	Meza Rodriguez, Fiorella	Completado	la función validatePosition() completa el AC
5. Volar una pieza	5.1	WindMillPlayGame	volada()	Paredes Lopez Maxwel; Lluen Gallardo Armando	Completado	
6. Quitar una pieza	6.1	WindMillPlay	quitada()	Lluen Gallardo Armando ; Meza Rodriguez, Fiorella	Completado	
7. Determinar que el juego a terminado	7.1	WindMillPlay	quitada()	Maxwel Paredes Lopez, Meza Rodriguez Fiorella Ivonne	Progreso	

Resumen del código de prueba automatizado (correspondiente directamente a algunos criterios de aceptación)

ID Historia de Usuario y Nombre	Criterio Aceptación ID	Nombre de clase (s) del código de prueba	Nombre del método(s) del código de prueba	Descripción del caso de prueba (entrada y salida esperada)	Status	Nombre desarrollador(es)
2	2.1	test_GUI	test_create_board	verifica que el tablero se haya creado correctamente	exitoso	Fiorella Meza Rodriguez
2	2.1	test_GUI	test_validate_positive_position	Verifica que las coordenadas de la posición positiva son válidas.	exitoso	Fiorella Meza Rodriguez
2	2.1	test_GUI	test_not_validate_positive_position	verifica que las coordenadas de la posición positiva no son válidas.	exitoso	Maxwel Paredes Lopez
2	2.1	test_GUI	test_not_validate_negative_position	verifica que las coordenadas de la posición negativas no son válidas	exitoso	Maxwel Paredes Lopez
3	3.4	test_Data	test_in_the_radio_true	verifica si identifica puntos dentro del radio	exitoso	Armando Lluen Gallardo
3	3.4	test_Data	test_in_the_radio_False	verifica si identifica puntos fuera del radio	exitoso	Armando Lluen Gallardo

Resumen de casos de prueba manual (correspondientes directamente a algunos criterios de aceptación)

ID Historia de Usuario y Nombre	Criterio Aceptación ID	Entrada de casos de prueba	Prueba Oráculo (salida esperada)	Status	Notas	Nombre desarrollador(es)
4	4.1	escoger la ficha a mover	la ficha se mueve en un posición disponible y adyacente	Exitoso		Fiorella Meza Rodriguez.
5	5.1	volar una pieza	se forma un línea de 3 fichas idénticas	Exitoso		Maxwel Paredes Lopez.
6	6.1	quitar una pieza	cuando se forma una volada se quita una pieza del oponente	Exitoso		Fiorella Meza Rodriguez. Armando Lluen Gallardo
7	7.1	determinar si el juego a terminado	cuando un de los jugadores se queda con dos fichas el juego termina	Exitoso		Maxwel Paredes Lopez, Fiorella Meza Rodriguez.

Resumen de otras pruebas automatizadas o manuales (no correspondientes a los criterios de aceptación)

Número	Entrada de prueba	Resultado esperado	Nombre de clase del código de prueba	Nombre del método código de prueba	Status	Nombre desarrollador(es)
1	evento (el jugador se arrepiente del movimiento de una ficha y decide mover otra parecida)	Cambio de posición	WindMillPlay	moviendoFicha()	Fallido	Meza Rodriguez Fiorella Ivonne
2	evento (el jugador tiene que eliminar una ficha pero selecciona una casilla vacía)	Volver a pedir una casilla válida		quitada	Fallido	Armando Alberto Lluen Gallardo

IV. Resumen del código fuente

Código de producción o prueba ?	Nombre del archivo de código fuente	# líneas código	Nombre desarrolladores y contribuciones (% de código fuente)
Producción	Data.py	95	Armando Alberto Lluen Gallardo (60%) Fiorella Ivonne Meza Rodriguez (40%)
Producción	GUI.py	148	Maxwel Paredes López(34%) Armando Alberto Lluen Gallardo (33%) Fiorella Ivonne Meza Rodriguez (33%)
Producción	Logic.py	62	Maxwel Paredes López(50%) Armando Alberto Lluen Gallardo (25%) Fiorella Ivonne Meza Rodriguez (25%)
Prueba	test_Data.py	17	Armando Alberto Lluen Gallardo (100%)
Prueba	test_GUI.py	27	Maxwel Paredes López(50%) Fiorella Ivonne Meza Rodriguez (50%)
Prueba	test_volada	180	Maxwel Paredes López(35%) Armando Alberto Lluen Gallardo (35%) Fiorella Ivonne Meza Rodriguez (30%)

Total		
-------	--	--

V. Acta de reuniones

Reporta las actas de todas las reuniones, incluidas, entre otras: reunión de planificación de proyecto/sprint, reunión de trabajo, backlog grooming , reunión retrospectiva y sesiones de programación en pares.

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Nombre Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
13/05/2022	2h	Google Meet	Maxwel Joel Paredes López, Fiorella Ivonne Meza Rodriguez, Armando Alberto Lluen Gallardo	Definir objetivos del Sprint 2	-hacer la nueva carpeta de sprint 2 -Verificar todas las historias de usuario implementadas
15/05/2022	2h	Google Meet	Maxwel Joel Paredes López, Fiorella Ivonne Meza Rodriguez, Armando Alberto Lluen Gallardo	Arreglar el código de producción del sprint 1.	-Arreglar malos funcionamientos en la función mover ficha.
16/05/2022	2h	Google Meet	Maxwel Joel Paredes López, Fiorella Ivonne Meza Rodriguez, Armando Alberto Lluen Gallardo	Pruebas de caja negra y repartición de las siguientes actividades	-Verificar el funcionamiento del juego. -planificar el codeo en equipo para las siguientes actividades.
18/05/2022	4h	Google Meet	Maxwel Joel Paredes López, Fiorella Ivonne Meza Rodriguez, Armando Alberto Lluen Gallardo	Modificar el diseño del Tablero y sus dimensiones, Terminar la historia de usuario de mover ficha, iniciar La historia de Usuario Volar una pieza	<ul style="list-style-type: none"> - Rediseñar el tablero y hacerlo más grande. - terminar la función mover ficha - iniciar con la programación de la función volada
20/05/2022	2h	Google Meet	Maxwel Joel Paredes López, Fiorella Ivonne Meza Rodriguez, Armando Alberto Lluen Gallardo	continuar la programación historia de Usuario de Volar una pieza y Revisar las correcciones del sprint 0-1	<ul style="list-style-type: none"> - continuar la programación de la función volada - Revisar en conjunto las observaciones dadas por el cliente/profesor y se dejó de tarea revisar las referencias del tablón de clase para mejorar la entrega.

22/05/2022	2h	Google Meet	Maxwel Joel Paredes López, Fiorella Ivonne Meza Rodriguez, Armando Alberto Lluen Gallardo	Iniciar la historia de quitar una ficha.	- implementar la función volada en cada parte del código que se requiera y empezar la implementación de la función quitada.
25/05/2022		Google Meet	Maxwel Joel Paredes López, Fiorella Ivonne Meza Rodriguez, Armando Alberto Lluen Gallardo	Terminar la historia de usuario de quitar fichas y Empezar determinar ganador. Hacer correcciones en la documentación de los sprints 0-1.	- Terminar la implementación de la función quitada y corregir las observaciones hechas por el cliente/profesor.
27/05/2022		Google Meet	Maxwel Joel Paredes López, Fiorella Ivonne Meza Rodriguez, Armando Alberto Lluen Gallardo	Realizar las correcciones del sprint 0 y terminar la documentación del sprint 2.	- Corregir el elevator pitch, métricas de software, el valor de negocio e hitos. - Actualizar las historias de usuario, criterios de aceptación y tareas de implementación.

VI. Calificación de amigos

Si no te sientes cómodo al incluir tus calificaciones en este informe, puedes enviarlas por correo electrónico al profesor.

Calificación receptor

	Maxwel Paredes López	Fiorella Meza Rodriguez	Armando Alberto Lluen Gallardo
Maxwel Paredes Lopez	X	1	1
Fiorella Meza Rodriguez	1	X	1
Armando Lluen Gallardo	1	1	X
<i>Promedio</i>			