

Asignación 1

Informe Sprint #0

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	Paredes Lopez, Maxwel Joel		
Estudiante 2	Meza Rodriguez, Fiorella Ivonne		
Estudiante 3	Lluen Gallardo, Armando Alberto		

Un estudiante sin ninguna participación no recibirá puntaje.

1. Proyecto Micro-Carta

Micro Carta

- Nombre del Proyecto: Windmill Play
- Declaración de visión:

Ser uno de los juegos dirigidos a público de toda edad más descargados en la categoría de estrategia.

- Declaración de misión:

Desarrollar destrezas y habilidades cognitivas además de ayudar en el control del estrés a nuestros usuarios.

- Elevator pitch:

Hola, somos ValoDevs, una empresa totalmente calificada para realizar proyectos que cumplen los más altos estándares de desarrollo de software, poniendo siempre en primer lugar las necesidades de nuestros clientes, haciéndolos participantes activos durante todo el proceso y asegurándonos su satisfacción con el producto final. Si lo que deseas es un software de calidad, escríbenos a valodevs@uni.pe, estamos predispuestos a ayudarte.

Hola, somos desarrolladores de ValoDevs. Si perteneces al sector de desarrollo de juegos de estrategia, esto podría interesarte, hoy en día muchas personas no están preocupadas por desarrollar destrezas cognitivas y este software es una manera de estimularlas a que lo hagan .

- Hitos

- Identificar las historias de usuario y criterios de aceptación en 1 día
- Terminar la especificación de requerimientos en un día
- Terminar el código de producción en una semana
- Terminar el código de prueba en una semana
- La revisión de las partes interesadas del proyecto en un día.
- Realizar pruebas de código y refactorización en una semana.

- Riesgos

- Falta de capacidad del equipo
- Incumplimiento de tareas asignadas
- Diseño inadecuado
- Mal implemento de las tecnologías
- No detectar errores fatales antes del lanzamiento

- Valor de negocio

Desarrollar software de acuerdo a las necesidades de nuestros clientes y para quién lo desee.

Clientes: empresas en general

Usuarios: público en general

- Métricas de software

- Salida total
- El tiempo de entrega
- Número de funciones implementadas
- Tareas completadas
- Errores corregidos
- Días activos
- Impacto de los cambios de código

- Autores de esta micro-carta:

- Fiorella Meza
- Armando Lluen
- Maxwell Paredes

1. Actas de reunión

Reporta los minutos de cada reunión

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
27/04/2022	120 min	Google Meet	-Maxwel Joel, Paredes Lopez -Armando Alberto, Lluen Gallardo -Fiorella Ivonne, Meza Rodriguez	Planificación	completar la micro-carta y Decisiones claves
30/04/2022	30 min	Google Meet	-Maxwel Joel, Paredes Lopez -Armando Alberto, Lluen Gallardo -Fiorella Ivonne, Meza Rodriguez	avanzar el sprint 0	completar documentación
02/05/2022	60 min	Google Meet	-Maxwel Joel, Paredes Lopez -Armando Alberto, Lluen Gallardo -Fiorella Ivonne, Meza Rodriguez	terminar el sprint 0	grabar el sprint 0

2. Decisiones clave

Lenguaje de Programación y librería GUI	Python
Framework xUnit	UnitTest
IDE (Integrated Development Environment)	IntelliJ IDEA
Guía de estilo de programación	https://google.github.io/styleguide/pyguide.html
Sitio de alojamiento del proyecto	https://github.com/Well192/nine-mory-s-game-
Tiempo regular de las reuniones	2h
Otras decisiones	El tipo de software que se desarrollará.

3. Estado actual

Describe cuánto trabajo se realiza para cada tarea del Sprint 1 y quién ha contribuido.

Tareas	Qué está hecho	Quien ha contribuido
Historias de usuario	Recopilación de algunas especificaciones	el grupo ValoDev
Criterios aceptación	En proceso	el grupo ValoDev
Código(opcional)	se empezará en el sprint 1	aún no definido

Historia de usuario:

Como jugador, necesito de un tablero digital para empezar el juego.

Como jugador, necesito definir a mi oponente para empezar la partida.

Como jugador, necesito que mi oponente se quede con 2 fichas para ganar.

Criterios de aceptación:

- 1) Como jugador, necesito definir a mi oponente para empezar la partida.

AC 2.1 Elección del oponente

Dado: que inicia la aplicación

cuando: el usuario da click a la opción de play

entonces: el sistema permite al jugador seleccionar a su oponente

- 2) Como jugador, necesito de un tablero digital para empezar el juego.

AC 1.1 Tablero vacío

Cuando: la partida empieza

Entonces: el juego mostrará un tablero vacío

Y: el sistema permite al jugador realizar su primer movimiento

4. Calificaciones de amigos

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

Calificación receptor

	Maxwel Joel Paredes López	Fiorella Ivonne Meza Rodriguez	Amando Alberto, Lluen Gallardo
Maxwel Joel, Paredes Lopez.	X	1	1
Fiorella Ivonne Meza Rodriguez.	1	X	1
Armando Alberto Lluen Gallardo.	1	1	1
<i>Promedio</i>			