

Informe Sprint #1

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	Llue Gallardo, Armando Alberto		

I. 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 tipo de juego para empezar el juego.	Media			por hacer	
2	Mostrar el tablero	Como jugador, necesito un tablero vacío para empezar el juego.	Alta	20 min	40min	completado	Paredes Lopez, Maxwel
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; Llue Gallardo, Armando.
4	Mover una pieza	Como jugador, necesito mover una pieza para intentar volar una pieza.	Alta	3h		progreso	Paredes Lopez, Maxwel y Llue Gallardo, Armando
5	Volar una pieza	Como jugador, necesito volar una pieza para quitarle una pieza al oponente.	Alta			por hacer	
6	Quitar una pieza	Como jugador, necesito quitar una pieza para que el oponente	Alta			por hacer	

		tenga menos piezas					
7	Determinar si el juego ha terminado	Como jugador, necesito saber si el juego ha terminado para determinar el ganador.	Media			por hacer	

II. 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	Maxwell 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	Maxwell 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 Entonces: el sistema no debería colocar la pieza en esa ubicación	completado	Armando Lluen Gallardo
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.	en progreso	Fiorella Meza Rodriguez

		<p>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.</p>		
5. Volar una pieza	5.1	<p>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.</p>	por hacer	
6. Quitar una pieza	6.1	<p>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</p>	por hacer	
7	7.1	<p>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</p>	por hacer	
	7.2	<p>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</p>	por hacer	
	7.3	<p>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</p>	por hacer	

III. Tareas de implementación

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)
1.Mostrar el tablero	1.1	WindMillPlay	start() seleccionandoFicha()	Paredes Lopez, Maxwel	Completo	
2.Colocar una pieza	1.2	WindMillPlayGame	posicionandoFicha()	Paredes Lopez, Maxwel; Lluen Gallardo, Armando; Meza	Completo	

				Rodríguez, Fiorella		
3.Mover una pieza	2.1	WindMillPlay	moviendoFicha()	Meza Rodriguez , Fiorella	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	fallida	falta controlar los problemas dados y se resolverán en el siguiente sprint	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)

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)
produccion	WindMillPlay	78	Maxwel Paredes Lopez(70%) Armando Lluen Gallardo(15%) Fiorella Meza Rodriguez(15%)
produccion	Position	40	Armando Lluen Gallardo (100%)
produccion	Logic	37	Fiorella Meza Rodriguez(60%) Maxwel Paredes Lopez (40%)
Test	test_Data	18	Armando Lluen Gallardo (100%)
Test	test_GUI	28	Fiorella Meza Rodriguez(50%) Maxwel Paredes Lopez (50%)
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
06/05/2022	2h	Google Meet	-Maxwel Joel, Paredes Lopez -Armando Alberto, Lluen Gallardo -Fiorella Ivonne, Meza Rodriguez	Definir objetivos del sprint 1 y repartir actividades	- Redactar Historias de usuario y criterios de aceptación.
09/05/2022	2h	Google Meet	-Maxwel Joel, Paredes Lopez -Armando Alberto, Lluen Gallardo	-verificar las Historias de Usuario y criterios de aceptación -repartir actividades	- configurar GitHub. - repartir tareas de implementación entre los miembros.

			-Fiorella Ivonne, Meza Rodriguez		
10/05/2022	2h	Google Meet	-Maxwel Joel, Paredes Lopez -Armando Alberto, Lluen Gallardo -Fiorella Ivonne, Meza Rodriguez	Verificar el Desarrollo de las historias de Usuario de Mostrar Tablero y Colocar pieza	- verificar la lógica y el control de integración de las clases.
11/05/22	2h	Google Meet	-Maxwel Joel, Paredes Lopez -Armando Alberto, Lluen Gallardo -Fiorella Ivonne, Meza Rodriguez	Verificar el desarrollo de colocar pieza y mover pieza	- verificar la lógica y el control de integración de las clases.
12/05/22	2h	Google Meet	-Maxwel Joel, Paredes Lopez -Armando Alberto, Lluen Gallardo -Fiorella Ivonne, Meza Rodriguez	Hacer la implementación de las pruebas y grabar video	-Verificar el éxito o fracaso de las pruebas.

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 Joel López Paredes	Fiorella Ivonne Meza Rodriguez	Armando Alberto Lluen Gallardo
--	---------------------------	--------------------------------	--------------------------------

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