**Reporte Sprint #1**

.

El juego SOS se describe en el documento “Descripción-Proyecto-3S2”. Debes leer la descripción con mucho cuidado.

En esta tarea, su objetivo es especificar los requisitos (es decir las historias de usuarios y criterios de aceptación) del software de destino que permite a un jugador humano jugar un juego SOS simple o general contra un oponente humano. Estos requisitos estarán completamente implementados al final del sprint 3. Las características mínimas incluyen elegir el tamaño del tablero, elegir el modo de juego (simple o general), comenzar un nuevo juego, hacer un movimiento (en un juego simple o general), determinar si un juego simple o general ha terminado. El siguiente es un diseño de GUI de muestra.

| SOS Icon  Description automatically generated Simple game Icon  Description automatically generated General game Board size | | |
| --- | --- | --- |
| Blue player  Icon  Description automatically generated S  Icon  Description automatically generated O | Chart, line chart  Description automatically generated | Red player  Icon  Description automatically generated S  Icon  Description automatically generated O |
|  | Current turn: blue (or red) |  |

Figura 1. Diseño de GUI de muestra del primer programa de trabajo al final del Sprint 3

Utilicen las siguientes tablas para documentar sus historias de usuario y criterios de aceptación.

1. **Historias de usuarios (8 puntos)**

**Template de historia de usuario**: Como <rol>, quiero <objetivo> [tal que <beneficio>]

[[1]](#footnote-0)

| **ID** | **Nombre de la historia de usuario** | **Descripción de historia de usuario** | **Prioridad** | **Esfuerzo estimado (horas)** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Escoge el tamaño del tablero | Como jugador quiero configurar el tamaño del tablero para basar la experiencia del juego según mis necesidades. | 2 | 2 |
| 2 | Elige el modo de juego de un tablero elegido | Como jugador quiero tener la opción de elegir el modo de juego para ajustar la dificultad según mis necesidades. | 2 | 2 |
| 3 | Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos | Como jugador quiero tener la opción de comenzar de nuevo el juego y configurar el modo de juego para poder corregir errores o empezar de nuevo | 1 | 1 |
| 4 | Hacer un movimiento en un juego simple | Como jugador quiero saber que movimiento que hago termina el juego | 3 | 1 |
| 5 | Un juego simple a terminado | Como jugador quiero recibir un mensaje de alerta cuando termine el juego para saber mi resultado final | 4 | 1 |
| 6 | Hacer un movimiento en un juego general | Como jugador quiero saber mi puntaje cuando haga un movimiento que cree un SOS para ver mi avance del juego | 3 | 1.5 |
| 7 | Un juego general a terminado | Como jugador quiero recibir un mensaje de alerta cuando termine el juego pasar mi resultado final | 4 | 2 |

1. **Criterios de aceptación (AC) (12 puntos): Agrega/elimina filas según sea necesario**

| **Nombre y ID de la historia usuario** | **AC**  **ID** | **Descripción de los criterios de aceptación** | **Estatus (completado, por hacer, en progreso)** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Escoge un tamaño de tablero | 1.1 | AC 1.1 <Descripción de escenario>  Dado que el usuario está configurando el juego  Cuando escoge el tamaño del tablero  Entonces comienza el juego. | por hacer |
| 1.2 | AC 1.2 <Descripción de escenario>  Dado que el usuario está configurando el juego  Cuando escoge el tamaño del tablero  Entonces termina con las otras configuraciones y comienza el juego. | por hacer |
| … |  |  |
| 2. Escoge el modo d ejuego de un tablero elegido | 2.1 | AC 2.1 <Descripción de escenario>  Dado que el usuario está configurando el juego  Cuando selecciona el modo de juego  Entonces termina con las otras configuraciones y comienza el juego. | por hacer |
| … |  |  |
| … |  |  |  |

1. As a <role>, I want <goal> [so that <benefit>] [↑](#footnote-ref-0)