

SPRINT BACKLOG - SPRINT 6

Para el Sprint siguiente nos encargaremos de modificar y refactorizar código, arreglar errores y arreglar todos los diseños UML necesarios.

	Código del juego
	Tareas extra: refactorización, diagramas, documentos

1. Tareas por hacer:

Tarea	T01
Título	Diagramas del juego
Descripción	Actualización de todos los diagramas de clase y secuencia necesarios
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Córdova, Robert Farzan, Alejandro Corpas, David Bugoi y Jorge del Prado

Tarea	T02
Título	Refactorización del MatchMaker
Descripción	Debido a la longitud de la clase se refactorizará el MatchMaker en clases más pequeñas
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Córdova, Robert Farzan, Alejandro Corpas, David Bugoi y Jorge del Prado

Tarea	T03
Título	Arreglo de bugs del juego
Descripción	Se seguirán haciendo pruebas y comprobación del juego
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Córdova, Robert Farzan, Alejandro Corpas, David Bugoi y

	Jorge del Prado
--	-----------------

SPRINT BACKLOG - SPRINT 5(FINALIZADO)

Para el Sprint siguiente se continuará con algunas historias del sprint anterior que estaban en proceso y no alcanzaron las condiciones de aceptación, se iniciarán nuevas y en el caso de que sea necesario, se modificará mínimamente el código dónde sea necesario.

	Código del juego
	Tareas extra: refactorización, diagramas, documentos

2. Historias:

2.1. Historia 17 (HU17): Scoreboard

- **Como:** Jugador
- **Quiero:** Ver una tabla de marcadores
- **Para:** Poder poder ver la cantidad de victorias de los jugadores y el tiempo invertido en ganar.
- **Criterios de aceptación:**
Dado el jugador
cuando el jugador termine la partida
entonces podrá ver una tabla al final de cada partida ordenada con puntuaciones y nombres.

Tarea	T17.01
Historia de usuario	HU17
Descripción	Crear la lógica para guardar la información
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Córdova, David Bugoi y Jorge del Prado

Tarea	T 17.02
Historia de	HU17

usuario	
Descripción	Crear lógica para cargar la información
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Córdova, David Bugoi y Jorge del Prado

Tarea	T 17.03
Historia de usuario	HU17
Descripción	Crear interfaz para mostrar la información
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Córdova, David Bugoi y Jorge del Prado

2.2. Historia 18 (HU18): Cronómetro de partida

- **Como:** Jugador
- **Quiero:** Poder ver un cronómetro mientras que juego la partida
- **Para:** Poder ver el tiempo invertido en ganarla y saber la puntuación que tendré en el scoreboard.
- **Criterios de aceptación:**
Dado el jugador
cuando el jugador esté en una partida
entonces podrá ver un cronómetro durante la partida que se vaya actualizando.

Tarea	T18.01
Historia de usuario	HU18
Descripción	Crear lógica para el cronómetro
Estado	Por hacer
Programadores	Alejandro Corpas

Tarea	T18.02
Historia de usuario	HU18
Descripción	Crear interfaz para el cronómetro
Estado	Por hacer
Programadores	Alejandro Corpas

2.3. Historia 19 (HU19): Partida cuenta atrás

- **Como:** Jugador
- **Quiero:** Poder jugar una partida con tiempo limitado
- **Para:** Hacer partidas limitadas
- **Criterios de aceptación:**

Dado el jugador

cuando elija en el menú una partida de duración limitada

entonces podrá jugar una partida con un cronómetro que indica cuánto tiempo le queda.

Tarea	T19.1
Historia de usuario	HU19
Descripción	Crear lógica para la cuenta atrás
Estado	Por hacer
Programadores	Robert Farzan

Tarea	T19.2
Historia de usuario	HU19
Descripción	Crear interfaz para la cuenta atrás

Estado	Por hacer
Programadores	Robert Farzan

3. Otras tareas por hacer:

Tarea	D-T17
Diagrama	Diagrama de secuencia de historia 17
Descripción	Diseñar esta historia y crear su diagrama de secuencia
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Córdova, David Bugoi y Jorge del Prado

Tarea	D-T18
Diagrama	Diagrama de secuencia de historia 18
Descripción	Diseñar esta historia y crear su diagrama de secuencia
Estado	Por hacer
Programadores	Alejandro Corpas

Tarea	D-T19
Diagrama	Diagrama de secuencia de historia 19
Descripción	Diseñar esta historia y crear su diagrama de secuencia
Estado	Por hacer
Programadores	Robert Farzan

Tarea	T02
Diagrama	Refactorización del MatchMaker
Descripción	Debido a la longitud de la clase se refactorizará el MatchMaker en clases más pequeñas

Estado	Por hacer
Programadores	Robert Farzan

Tarea	T03
Diagrama	Diagramas del juego
Descripción	Actualización de todos los diagramas de clase y secuencia necesarios
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Córdova

SPRINT BACKLOG - SPRINT 4 (FINALIZADO)

Para el Sprint siguiente se continuará con algunas historias del sprint anterior que estaban en proceso y no alcanzaron las condiciones de aceptación, se iniciarán nuevas y en el caso de que sea necesario, se modificará mínimamente el código dónde sea necesario.

1. Historias:

1.1. Historia 14: Multijugador Online

- Como: Jugador
- Quiero: Poder jugar online con otro amigo
- Para: No tener que estar en la misma habitación

Dado el jugador

cuando el jugador decide iniciar una partida y quiera jugar con otro amigo de manera online

entonces podrá crear un servidor y que ellos dos se conecten

Tarea	T14.01
Historia de usuario	HU14
Descripción	Hacer vista cliente
Estado	En progreso
Programadores	Alejandro Corpas

Tarea	T 14.02
Historia de usuario	HU14
Descripción	Añadir el controlador del multijugador a la aplicación
Estado	En progreso
Programadores	Alejandro Corpas

1.2. **Historia 15: (HU15): IA**

- **Como:** Jugador
 - **Quiero:** Poder jugar contra la máquina
 - **Para:** jugar de manera individual frente a diferentes niveles de dificultad
- Dado el jugador
cuando el jugador decide iniciar una partida y quiera jugar de manera individual
entonces podrá jugar contra jugadores automáticos diferentes

Tarea	T15.01
Historia de usuario	HU15
Descripción	Crear lógica para dificultad básica de IA
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Cordova y Robert Farzan

Tarea	T15.02
Historia de usuario	HU15
Descripción	Crear interfaz para dificultad básica de IA
Estado	Por hacer
Programadores	Daniela Cordova y Robert Farzan

Tarea	15.03
Historia de usuario	HU15 y HU16
Descripción	Crear lógica para dificultad intermedia del IA
Estado	Por hacer
Programadores	David Bugoi y Jorge del Prado

Tarea	T02.04
Historia de usuario	HU15 y HU16
Descripción	Crear lógica para dificultad difícil del IA
Estado	Por hacer
Programadores	Robert Farzan y Daniela Córdova

1.3. Historia 16: 3 Niveles de dificultad.

- **Como:** Jugador
- **Quiero:** Tener 3 niveles de dificultad de IA
- **Para:** mejor experiencia
- **Criterios de aceptación:** cada nivel aumenta de dificultad progresivamente: Nivel 1 - Fácil, Nivel 2 - Medio, Nivel 3 - Difícil.

Tarea	T16.01
Historia de usuario	HU16
Descripción	Crear interfaz gráfica para escoger las dificultades
Estado	Por hacer

Programadores	David Bugoi y Jorge Del Prado
----------------------	-------------------------------

Tarea	T16.02
Historia de usuario	HU16
Descripción	Unir GUI con lógica ya creada
Estado	Por hacer
Programadores	David Bugoi y Jorge Del Prado

2. Otras tareas por hacer:

2.1. Diseño y diagramas de secuencias de las historias 14, 15 y 16

Tarea	D-T14
Diagrama	Diagrama de secuencia de historia 14
Descripción	Diseñar esta historia y crear su diagrama de secuencia
Estado	Pensado pero por hacer
Programadores	Alejandro Corpas

Tarea	DC-T15
Diagrama	Diagrama de Clases
Descripción	Diseñar diagramas de clases de la aplicación que hacen falta
Estado	En proceso
Programadores	Daniela Cordova y Robert Farzan

Tarea	DC-T16
Diagrama	Diagrama de Clases
Descripción	Diseñar diagramas de clases de la aplicación que hacen falta

Estado	Pensado pero por hacer
Programadores	David Bugoi y Jorge del Prado

3. Historias a arreglar:

1.1. Historia 11: Guardar Partida (Sprint 4)

- Como: jugador.
- Quiero: poder guardar la partida
- Para: poder terminar de jugar en otro momento
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador está en su turno

entonces podrá escoger guardar la partida con una opción de “guardar”

Tarea	T11.2
Historia de usuario	HU11
Descripción	Crear interfaz para guardar partida, usando el patrón Memento y escribiendo la información guardada en archivos JSON para poder ser recuperada luego.
Estado	Terminado
Programadores	Robert Farzan

Tarea	T11.2
Historia de usuario	HU11
Descripción	Actualizar lógica para guardar las rondas y el marcador
Estado	Por hacer
Programadores	Robert Farzan

1.2. Historia 12: Cargar Partida (Sprint 4)

- Como: jugador.

- **Quiero:** poder cargar la partida guardada.
- **Para:** continuar la partida.
- **Criterios de aceptación:**

Dado el jugador

cuando el jugador decide iniciar una partida

entonces podrá escoger entre cargar o iniciar una nueva. Aparecerá un menú con el nombre de cada una de las partidas guardadas anteriormente y se pedirá el nombre de la partida que se quiere cargar.

Tarea	T12.2
Historia de usuario	HU12
Descripción	Crear interfaz para cargar una partida, ya sea la última guardada, o una cargada desde un fichero JSON elegido por el usuario,.
Estado	Terminado
Programadores	Robert Farzan

Tarea	T11.2
Historia de usuario	HU11
Descripción	Actualizar lógica para cargar las rondas y el marcador
Estado	Por hacer
Programadores	Robert Farzan

SPRINT BACKLOG - SPRINT 3 (FINALIZADO)

Para el Sprint siguiente se continuará con algunas historias del sprint anterior que estaban en proceso y no alcanzaron las condiciones de aceptación, se iniciarán nuevas y en el caso de que sea necesario, se modificará mínimamente el código dónde sea necesario.

1. Historias:

1.1. Historia 07: (HU02): Ajustes del juego (Sprint 3)

- **Como:** jugador

- **Quiero:** un menú con ajustes de dificultad y configuración de nombre.
- **Para:** personalizar la experiencia de mi juego.
- **Criterios de aceptación:**

Dado el jugador

cuando decide jugar

entonces debe ver una una pantalla distinta a la del menú principal. Debe ofrecer las opciones para escoger entre: dificultad, guardar nombres y número de partidas

Tarea	T02.01
Historia de usuario	HU02
Descripción	Crear interfaz gráfica para las opciones
Estado	Terminado
Programadores	Daniela Cordova y Robert Farzan

Tarea	T02.02
Historia de usuario	HU02
Descripción	Crear botones que modifiquen la dificultad
Estado	Terminado
Programadores	Daniela Cordova

Tarea	T02.03
Historia de usuario	HU02
Descripción	Crear botones que modifiquen el número de partidas
Estado	Terminado

Programadores	David Bugoi y Jorge del Prado
---------------	-------------------------------

Tarea	T02.04
Historia de usuario	HU02
Descripción	Crear botones para guardar los nombres
Estado	Terminado
Programadores	Daniela Córdova y Robert Farzan

1.2. Historia 07: Rondas

- Como: jugador.
- Quiero: poder escoger la cantidad de rondas deseadas por partida.
- Para: aumentar las posibilidades de ganar.
- Criterios de aceptación:

Dado que el jugador está en su turno

cuando el jugador configura las características del juego

entonces puede escoger entre como mínimo se hacer 1 ronda y como máximo 4 rondas por partida.

Tarea	T07.01
Historia de usuario	HU07
Descripción	Crear interfaz gráfica para escoger las rondas
Estado	Terminado
Programadores	David Bugoi y Jorge Del Prado

Tarea	T07.02
Historia de usuario	HU07

Descripción	Crear lógica para escoger las rondas
Estado	Terminado
Programadores	David Bugoi y Jorge Del Padro

1.3. Historia 09: Marcador

- Como: jugador
- Quiero: poder tener un marcador de rondas ganadas de cada jugador.
- Para: verlo en cualquier instante de la partida.
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador está en su turno

entonces puede observar el marcador que enseña quién va ganando la partida. Tiene un indicador con color verde por cada ronda que haya

Tarea	T09.01
Historia de usuario	HU09
Descripción	Crear interfaz gráfica para ver el marcador
Estado	Terminado
Programadores	David Bugoi y Jorge Del Prado

Tarea	T09.02
Historia de usuario	HU09
Descripción	Crear lógica para ver el marcador
Estado	Terminado
Programadores	David Bugoi y Jorge Del Prado

1.4. Historia 14: Multijugador Online

- Como: Jugador
- Quiero: Poder jugar online con otro amigo

- **Para:** No tener que estar en la misma habitación
Dado el jugador
cuando el jugador decide iniciar una partida y quiera jugar con otro amigo de manera online
entonces podrá crear un servidor y que ellos dos se conecten

Tarea	T14.03
Historia de usuario	HU14
Descripción	Conectar multijugador con el resto del programa
Estado	En progreso
Programadores	Alejandro Corpas

2. Otras tareas por hacer:

2.1. Diseño y diagramas de secuencias de las historias 2, 13 y 14

Tarea	D-T02
Diagrama	Diagrama de secuencia de historia 2
Descripción	Diseñar esta historia y crear su diagrama de secuencia
Estado	Terminado
Programadores	Daniela Cordova e Ikram Benali

Tarea	D-T07
Diagrama	Diagrama de secuencia de historia 13
Descripción	Diseñar esta historia y crear su diagrama de secuencia
Estado	Terminado
Programadores	David Bugoi y Jorge Del Prado

Tarea	D-T09
--------------	-------

Diagrama	Diagrama de secuencia de historia 2 (Rondas)
Descripción	Diseñar esta historia y crear su diagrama de secuencia
Estado	Terminado
Programadores	David Bugoi y Jorge Del Prado

Tarea	D-T14
Diagrama	Diagrama de secuencia de historia 14
Descripción	Diseñar esta historia y crear su diagrama de secuencia
Estado	Pensado pero por hacer
Programadores	Alejandro Corpas

Tarea	DC-T01
Diagrama	Diagrama de Clases Complementarios
Descripción	Diseñar diagramas de clases de la aplicación que hacen falta
Estado	Terminado
Programadores	Daniela Córdova y David Bugoi

3. Historias a arreglar

3.1. Historia 13 (HU13) (agregar a la interfaz de HU02): configurar nombre (Sprint 1-3)

- Como: jugador
- Quiero: poder poner mi nombre y el del oponente al iniciar partida
- Para: iniciar el juego y poder luego guardar los marcadores
- Criterios de aceptación:
Dado el jugador
cuando el jugador decide iniciar una partida
entonces podrá escribir su nombre y el del otro participante

Esta historia se retoma para incorporarla en la nueva interfaz gráfica de la aplicación. Esta historia en cuanto a la interfaz gráfica pertenece a la Historia 02

Tarea	T01
Historia de usuario	HU13
Descripción	Crear lógica para guardar los nombres de los participantes
Estado	Terminado
Programadores	Alejandro Corpas y David Bugoi

Tarea	T02
Historia de usuario	HU13
Descripción	Crear interfaz para que los jugadores introduzcan sus nombres
Estado	Terminado
Programadores	Daniela Cordova

4. Historias que debemos ir avanzando

4.1. Historia 11: Guardar Partida (Sprint 4)

- Como: jugador.
- Quiero: poder guardar la partida
- Para: poder terminar de jugar en otro momento
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador está en su turno

entonces podrá escoger guardar la partida con una opción de “guardar”

Tarea	T11.2
Historia de usuario	HU11
Descripción	Crear interfaz para guardar partida, usando el patrón Memento y escribiendo la información guardada en archivos JSON para poder ser recuperada luego.
Estado	Terminado

Programadores	Robert Farzan
---------------	---------------

4.2. Historia 12: Cargar Partida (Sprint 4)

- Como: jugador.
- Quiero: poder cargar la partida guardada.
- Para: continuar la partida.
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador decide iniciar una partida

entonces podrá escoger entre cargar o iniciar una nueva. Aparecerá un menú con el nombre de cada una de las partidas guardadas anteriormente y se pedirá el nombre de la partida que se quiere cargar.

Tarea	T12.2
Historia de usuario	HU12
Descripción	Crear interfaz para cargar una partida, ya sea la última guardada, o una cargada desde un fichero JSON elegido por el usuario,.
Estado	Terminado
Programadores	Robert Farzan