

# PRODUCT BACKLOG - SPRINT 2-3

## 1. Introducción

En el siguiente documento se definen todas las historias de usuario junto con su criterio de aceptación y después se desarrolla un cuadro con todas las estimaciones y prioridades establecidas. De esta manera podemos comparar fácilmente cada historia con las otras y tener una visión de cómo va el desarrollo del proyecto.

## 2. Historias de usuario

### Historia 01: acceso al juego (Sprint 2)

- Como: jugador
- Quiero: una pantalla de carga y un menú de inicio
- Para: iniciar el juego
- Criterios de aceptación:  
Dado el jugador  
cuando inicia la aplicación  
entonces debe ver un menú con las opciones de jugar y ajustes del juego, debe ser una una interfaz de pantalla de carga visual e interactiva.

### Historia 02: 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, número de partidas y número de jugadores

### Historia 03: tablero del juego (Sprint 1)

- Como: jugador
- Quiero: ver el tablero y los dos nombres de los jugadores.
- Para: desarrollar la partida.
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando está en su turno

entonces debe ver un tablero fácil de 6x7 con las fichas (si existen) y los nombres de los jugadores

#### **Historia 04: Introducir ficha (Sprint 1)**

- Como: jugador
- Quiero: ver dónde puedo introducir la ficha y escoger la columna deseada, metiendo la ficha
- Para: desarrollar la partida.
- Criterios de aceptación:  
Dado que el jugador está en su turno  
cuando el jugador escoge una columna  
entonces sólo puede introducir una ficha, la columna sólo aceptará la elección si no hay más de 6 fichas en esa columna y escoge una de las columnas establecidas.

#### **Historia 05: Menú de finalización de partida (Sprint 2)**

- Como: jugador
- Quiero: ver un menú de Victoria o Derrota al finalizar una partida.
- Para: saber quién ha sido el ganador.
- Criterios de aceptación:.  
Dado que el jugador está en su turno  
cuando finaliza el turno del jugador actual  
entonces el sistema analiza el resultado del actual movimiento y determina si el jugador ha ganado la partida. Se muestra una interfaz con una pantalla verde de Victoria si se ha ganado, o una pantalla roja de Derrota si se ha perdido

#### **Historia 06: Color fichas (Sprint 5)**

- Como: jugador
- Quiero: elegir el color de ficha
- Para: jugar la partida
- Criterios de aceptación:

Dado que el jugador está en su turno  
cuando el jugador configura las características del juego  
entonces escoge el color que lo representará en la partida, el rojo o el amarillo

#### **Historia 07: Rondas (Sprint 5)**

- 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.

#### **Historia 08: Interfaz intuitiva (Sprint 3)**

- Como: jugador
- Quiero: interfaz que me permita ver dónde pongo la ficha claramente
- Para: facilitar el funcionamiento del juego
- Criterios de aceptación:  
Dado el jugador  
cuando el jugador está en su turno  
entonces antes de escoger finalmente la columna que desea, se debe marcar la zona donde va a caer la ficha que quiere poner.

#### **Historia 09: Marcador (Sprint 5: Requiere guardar datos)**

- 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

ganado y un indicador rojo por cada ronda perdida. A su vez un marcador vacío por las rondas no jugadas.

**Historia 10:** Elegir humano o máquina. (Sprint 3 y 4: Veo un poco larga la historia como para hacerla en 1 sprint ya que hay que desarrollar la “IA” y tal, quizás se podría dividir en 2 historias)

- Como: jugador.
- Quiero: poder elegir si juego contra otro humano o contra la máquina.
- Para: poder jugar tanto solo como acompañado.
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador está configurando el juego a jugar

entonces le saldrá un menú para elegir si quiere que el segundo jugador sea humano o máquina.

**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”

**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.

### **Historia 13: configurar nombre (Sprint 2)**

- 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

### **Historia 14: Multijugador Online**

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

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

### **Historia 15: IA**

- Como: Jugador
- Quiero: Poder jugar contra la máquina
- Para: jugar de manera individual frente a diferentes niveles de dificultad
- Criterios de aceptación:

Dado el jugador

cuando el jugador decide iniciar una partida y quiera jugar de manera individual

entonces podrá jugar contra jugadores automáticos diferentes dependiendo del nivel escogido

### **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.

### 3. Estimación

Para realizar la planificación/ estimación de cada historia de usuario se utilizó la metodología ágil para estimar de Scrum llamada Poker Planning, de esta manera cada integrante del grupo puede dar su opinión acerca de cómo piensa cuánto se va a esforzar para realizar dicha historia.

El poker planning que utilizamos va desde el 1 hasta 20 ya que el 40 ni el 100 nos parece que no nos servirá al hacer los sprint de 2 semanas.

Se usaron las tarjetas 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21. Siendo cada tarjeta equivalente a:

- 1: unas cuantas horas o menos
- 2: Un día
- 3: 3 días
- 5: 5 días
- 8: 7 días
- 13: 10 días
- 21: 14 días

Cada estimación viene siendo la convergencia de lo que cada integrante piensa que tiene que invertir para dar a esa historia de usuario específica.

La prioridad de cada historia se decidió tomando en cuenta la estimación y las historias de usuario necesarias para iniciar con un juego funcional inicial y luego ir incrementando la misma en cuanto a complejidad, características y opciones que se pueden escoger para modificar el juego. Igualmente se tomó en consideración las proposiciones del profesor para ir desarrollando en cada sprint alguna historia u otra.

Link para Poker Planning online : <https://www.scrumpoker-online.org/>

## 4. Cuadro de las historias de usuario y su planificación

En el siguiente cuadro se describe todas las historias de usuario que realizaremos a lo largo del proyecto. En este se incluye el ID, descripción, estimación prioridad y Sprint de cada una.

ID	Historia	Estimación ( <u>días</u> )	Prioridad	Sprint
HU 01	Como jugador quiero acceder al juego mediante una pantalla de carga.	3	Imprescindible	2
HU 02	Como jugador quiero un menú con ajustes de dificultad y configuración de nombre.	5	Imprescindible	3
HU 03	Como jugador quiero ver el tablero y los dos nombres de los jugadores.	5	Imprescindible	1
HU 04	Como jugador quiero ver dónde puedo introducir la ficha y escoger la columna deseada, metiendo la ficha.	1	Imprescindible	1
HU 05	Como jugador quiero ver un menú de Victoria o Derrota al finalizar una partida.	3	Imprescindible	2
HU 06	Como jugador quiero elegir el color de ficha.	1	Recomendable	5
HU 07	Como jugador quiero poder escoger la cantidad de rondas deseadas por partida.	5	Recomendable	3
HU 08	Como jugador quiero tener una interfaz que me permita ver dónde pongo la ficha claramente.	10	Imprescindible	2
HU 09	Como jugador quiero un marcador de rondas que pueda	5	Recomendable	3

	verse en cualquier instante de la partida.			
<b>HU 10</b>	Como jugador quiero poder elegir si juego contra otro humano o contra la máquina.	<b>5</b>	<b>Necesario</b>	<b>4</b>
<b>HU 11</b>	Como jugador quiero poder guardar la partida.	<b>5</b>	<b>Necesario</b>	<b>3</b>
<b>HU 12</b>	Como jugador quiero poder cargar la partida guardada.	<b>5</b>	<b>Necesario</b>	<b>4</b>
<b>HU 13</b>	Como jugador quiero poder configurar el nombre	<b>1</b>	<b>Recomendable</b>	<b>1</b>
<b>HU 14</b>	Multijugador online	<b>14</b>	<b>Imprescindible</b>	<b>5</b>
<b>HU 15</b>	IA	<b>7</b>	<b>Imprescindible</b>	<b>5</b>
<b>HU 16</b>	3 Niveles de dificultad	<b>14</b>	<b>Necesario</b>	<b>5</b>