

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 ☒ Simple game ☐ General game Board size

Blue player Red player

☒ S ☐ O ☒ S ☐ 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.

I. Historias de usuarios (8 puntos)

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

¹

ID	Nombre de la historia de usuario	Descripción de historia de usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado (horas)
1	Escoge el tamaño del tablero	Como usuario de juego, necesito elegir el tamaño del tablero para configurar el juego	5	1
2	Elige el modo de juego de un tablero elegido	Como usuario de juego necesito elegir el modo de juego (simple o general) para configurar el juego	5	1
3	Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos	Como usuario de juego necesito elegir de forma correcta los parámetros para que el juego inicie	4	2

¹ As a <role>, I want <goal> [so that <benefit>]

4	Hacer un movimiento en un juego simple	Como usuario de juego necesito poder ingresar en mi turno una S u O en una casilla del tablero para hacer mi movimiento	3	2
5	Un juego simple ha terminado	Como usuario de juego después del término de cada turno necesito saber si el juego terminó y quién ganó	3	2
6	Hacer un movimiento en un juego general	Como usuario de juego necesito saber si el turno de mi oponente finalizó	3	4
7	Un juego general a terminado	Como usuario de juego después del término de cada turno necesito saber si el juego terminó y quién ganó	3	3

II. 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 Muestra en la pantalla la elección del tamaño de tablero Dado un usuario de juego Cuando este ingrese al juego Entonces el sistema le da la opción de elegir el tamaño del tablero	completado
	1.2	AC 1.2 Elección de tamaño de tablero válido Dado un usuario de juego Cuando este elige un número entero mayor o igual a tres Entonces el sistema toma este número como tamaño de tablero	completado
	1.3	AC 1.3 Elección de tamaño de tablero inválido Dado un usuario de juego Cuando este elige un número entero menor a tres, o bien su número no es entero, o bien no elige un número Entonces el sistema no toma este valor y muestra un mensaje indicando que debe elegir un tamaño válido	completado
2. Escoge el modo de juego de un tablero elegido	2.1	AC 2.1 Muestra en pantalla la elección de modo de juego Dado un usuario de juego Cuando este ingresa al juego Entonces el sistema le da la opción de escoger el modo de juego simple o general	completado
	2.2	AC 2.2 Elección de modo de juego simple válido Dado un usuario de juego Cuando este escoge la opción de juego simple Entonces el sistema actualiza el modo de juego con esta elección	completado
	2.3	AC 2.3 Elección de modo de juego general válido Dado un usuario de juego Cuando este escoge la opción de modo de juego general Entonces el sistema actualiza el modo de juego con esta elección	completado
3. Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos	3.1	AC 3.1 Comienzo de un nuevo juego exitoso Dada una configuración válida del juego Entonces el sistema inicia el juego	completado
	3.2	AC 3.2 Comienzo de un nuevo juego fallido Dada una configuración inválida del juego Entonces el sistema no inicia el juego	completado
4. Hacer un movimiento en un juego simple	4.1	AC 4.1 Movimiento exitoso en un juego simple Dado un usuario de juego que se encuentra en su turno Cuando selecciona una casilla desocupada Entonces puede colocar S u O en esta casilla	en proceso
	4.2	AC 4.2 Movimiento fallido en un juego simple Dado un usuario de juego que se encuentra en su turno Cuando selecciona una casilla ocupada Entonces no puede ingresar S u O en esta casilla	en proceso

		Y el sistema muestra un mensaje indicando que la casilla se encuentra ocupada	
5. Un juego simple ha terminado	5.1	AC 5.1 Un juego simple ha terminado Dado un usuario de juego Cuando se encuentre en su turno Y logra formar una cadena “SOS” en horizontal, vertical o diagonal Entonces el juego termina y el sistema muestra al jugador como ganador y el juego termina	por hacer
6. Hacer un movimiento en un juego general	6.1	AC 6.1 Un movimiento exitoso en un juego general Dado un usuario de juego que se encuentra en su turno Cuando selecciona una casilla desocupada Entonces puede colocar S u O en esta casilla	por hacer
	6.2	AC 6.2 Un movimiento seguido en un juego general Dado un usuario de juego que se encuentra en su turno Cuando este forma una cadena SOS Entonces puede volver a hacer un movimiento	por hacer
	6.3	AC 6.3 Un movimiento fallido en un juego general Dado un usuario de juego Cuando este se encuentre en su turno Y quiera colocar S u O en una casilla ocupada Entonces el sistema muestra un mensaje indicando que la casilla esta ocupada	por hacer
7. Un juego general ha terminado	7.1	AC 7.1 Un juego general ha terminado Dado un usuario de juego Cuando este coloque S u O en la última casilla libre del tablero Entonces el sistema elige como ganador al jugador que haya formado mayor número de cadenas SOS en el tablero Y el juego termina	por hacer