

Reporte Sprint #3

Implementen todas las características que permiten a un jugador humano jugar un juego SOS simple o general contra un oponente humano y **refactoricen su código existente si es necesario**. Las características mínimas incluyen elegir el modo de juego (simple o general), elegir el tamaño del tablero, configurar un nuevo juego, hacer un movimiento (en un juego simple o general) y determinar si un juego simple o general ha terminado. El siguiente es un diseño de GUI de muestra.

Se requiere el uso de una jerarquía de clases para hacer frente a los requisitos comunes del juego simple y general. Si tu código para Sprint 2 no ha considerado la jerarquía de clases, es hora de refactorizar su código.

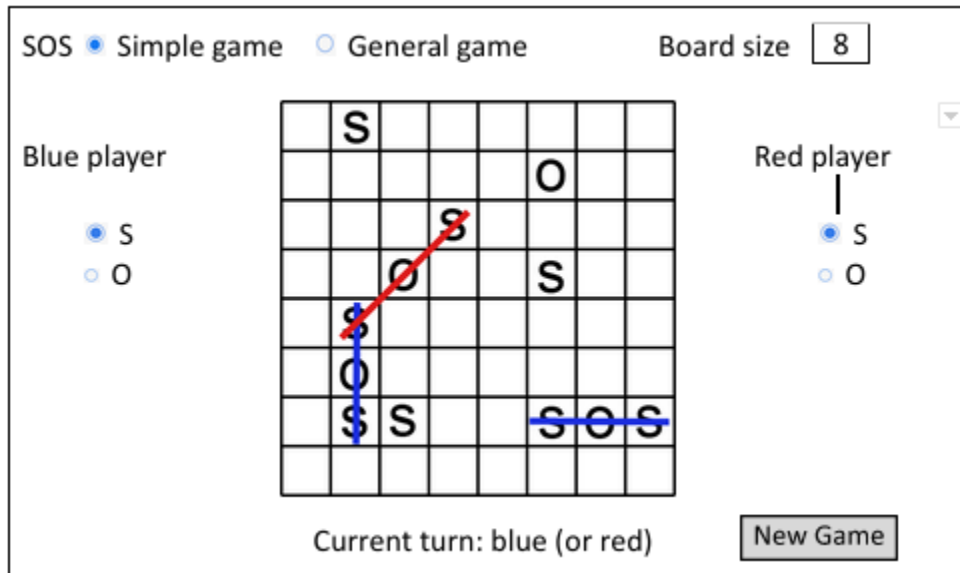


Figura 1. Diseño de GUI de muestra del programa en el Sprint 3

Entregables: expande y mejora tu entrega para el sprint 2.

1. Demostración (6 puntos)

Envíen un video de no más de cinco minutos, que demuestre claramente las siguientes características.

- a) Un juego simple en el que el jugador azul es el ganador.
- b) Un juego simple empatado con el mismo tamaño de tablero que es 1
- c) Un juego general en el que el jugador rojo es el ganador y el tamaño del tablero es diferente de 1
- d) Un juego general empatado con el mismo tamaño de tablero que es 1
- e) Algunas pruebas unitarias automatizadas para el modo de juego simple
- f) Algunas pruebas unitarias automatizadas para el modo de juego general

En el video, debes explicar lo que se está demostrando.

2. Resumen del código fuente (2 puntos)

| Nombre del archivo de código fuente | ¿Código de producción o de prueba? | # líneas de código |
|-------------------------------------|------------------------------------|--------------------|
| SoSGame | Producción | 94 |
| BoardGUI | Producción | 125 |
| BoardTest | Prueba | 62 |
| SOS (consola) | Producción | 75 |
| Jugador | Producción | 35 |
| Board | Producción | 72 |

Deben enviar todo el código fuente para obtener más puntos por esta tarea.

3. Código de producción vs Historias de usuario/Criterio de aceptación (4 puntos)

Resuman cómo se implementa cada uno de los siguientes criterios de aceptación/historia de usuario en tu código de producción (nombre de clase y nombre de método, etc.)

| ID de historia de usuario | Nombre de historia de usuario |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Escoge el tamaño del tablero |
| 2 | Escoge el modo de juego de un tablero escogido |
| 3 | Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos |
| 4 | Hacer un movimiento en un juego simple |
| 6 | Hacer un movimiento en un juego general |

| Nombre y ID de la historia usuario | AC ID | Nombre clase(s) | Nombre Método(s) | Estatus (completo o no) | Notas (opcional) |
|------------------------------------|-------|--------------------------|----------------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1 | 1.1 | BoardGUI | createUIComponents() | Completo | Este método crea todos los componentes de la interfaz gráfica. |
| | 1.2 | SosGame | setBoardSize(String) | completo | Lanza un error cuando la cadena no es un valor válido. |
| | 1.3 | BoardTest | testInvalidSize() | Incompleto | |
| 2 | 2.1 | BoardGUI | createUIComponents() | Completo | |
| | 2.2 | | | | |
| | 2.3 | | | | |
| 3 | 3.1 | BoardGUI.GameBoardCanvas | GameBoardCanvas() | Completo | Falta refactorizar |
| | 3.2 | | | | |
| | 4.1 | | | | |
| | 4.2 | BoardGUI.GameBoardCanvas | GameBoardCanvas() | Completo | Falta refactorizar |

4. Pruebas vs Historias de usuario/Criterio de aceptación (4 puntos)

Resuman cómo cada uno de los criterios de aceptación/historia de usuario es probado por su código de prueba (nombre de clase y nombre de método) o pruebas realizadas manualmente.

| User Story ID | User Story Name |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Escoge el tamaño del tablero |
| 2 | Escoge el modo de juego de un tablero escogido |
| 3 | Comienza un nuevo juego del tamaño de tablero y del modo de juego elegidos |
| 4 | Hacer un movimiento en un juego simple |
| 6 | Hacer un movimiento en un juego general |

4.1 Pruebas automatizadas que corresponden directamente a los criterios de aceptación de las historias de usuario anteriores

| Nombre y ID de la historia usuario | AC ID | Nombre Clase (s) del código de prueba | Nombre método(s) del código Prueba | Descripción de los casos de prueba (entrada & salida esperada) |
|------------------------------------|-------|---------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1 | 1.1 | | | |
| | 1.2 | | | |
| | ... | | | |
| 2 | 2.1 | | | |
| | ... | | | |

4.2 Pruebas manuales que corresponden directamente a los criterios de aceptación de las historias de usuario anteriores

| Nombre y ID de la historia usuario | AC ID | Entrada de caso de prueba | Salida esperada | Notas |
|------------------------------------|-------|---------------------------|-----------------|-------|
| 1 | 1.1 | | | |
| | 1.2 | | | |
| | ... | | | |
| 2 | 2.1 | | | |
| | ... | | | |

4.3 Otras pruebas automatizadas o manuales que no corresponden a los criterios de aceptación de las historias de usuario anteriores

| Número | Entrada prueba | Resultado esperado | Nombre de clase del código de prueba | Nombre del método del código de prueba |
|--------|----------------|--------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|
| | | | | |
| | | | | |

5. Describe cómo la jerarquía de clases en tu diseño trata con los requisitos comunes y diferentes del juego simple y el juego general. (4 puntos)