

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>]

ID	Nombre de la historia de usuario	Descripción de historia de usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado (horas)
1	Tablero vacío en consola	Como jugador necesito un tablero vacío para iniciar el juego.	1	1
2	Hacer un movimiento usando la consola	Como jugador necesito ser capaz de hacer un movimiento usando la consola.	1	1
3	Juego terminado	Como jugador necesito saber cuando el juego ha terminado	2	2
4	Interfaz de juego iniciado	Como jugador necesito la interfaz gráfica para comenzar a jugar	3	2

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

5				
6				
7				

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. Tablero vacío en consola	1.1	AC 1.1 <Usuario listo para empezar un juego> Dado un usuario a punto de iniciar un juego Cuando inicie el juego Entonces debe aparecer un tablero vacío	Completado
	1.2	AC 1.2 <Usuario intenta moverse a una fila no válida> Dado un juego en curso en turno de un jugador Cuando intente hacer un movimiento a una fila no válida Entonces la consola lo notificará e ignorará la jugada	Completado
	1.3	AC 1.3 < Usuario intenta moverse a una columna no válida> Dado un juego en curso en turno de un jugador Cuando intente hacer un movimiento en una columna no válida Entonces el juego ignorará la jugada	Completado
2. Hacer un movimiento	2.1	AC 2.1<Jugador 1 hace un movimiento> Dado un juego en curso en el turno del jugador 1 Cuando ingrese la fila, columna y el símbolo que desee ingresar Entonces se dibujará dicho símbolo en la posición indicada y se cambiará de turno.	Completado
	2.2	AC 2.1<Jugador 2 hace un movimiento> Dado un juego en curso en el turno del jugador 2 Cuando ingrese la fila, columna y el símbolo que desee ingresar Entonces se dibujará dicho símbolo en la posición indicada y se cambiará de turno.	Completado
3. Juego Terminado	3.1	AC 3.1 <Juego terminado en modo GENERAL> Dado un juego en curso con solo una celda libre Cuando el último jugador hace un movimiento que llena el tablero Entonces el juego se termina y se imposibilita hacer otro movimiento Y se anuncia al ganador..	Completado
	3.2	AC 3.2 <Juego terminado en modo SIMPLE> Dado un juego en curso y la posibilidad de completar el primer SOS. Cuando el jugador con el turno activo completa dicho SOS Entonces el juego termina y se declara a dicho jugador como ganador.	Por hacer
3. Interfaz de juego iniciado	3.1	AC 3.1 <Visualización del contenido del juego> Dado como jugador Cuando quiera comenzar a jugar Entonces se visualizan las configuraciones del juego y una tabla por defecto.	Completado
	3.2	AC 3.1 <Elección de modo de juego> Dado iniciado la interfaz del juego Cuando el jugador requiera hacer un movimiento Entonces el jugador elegirá el modo de juego.	Por hacer
	3.3	AC 3.2 <Definir tamaño del tablero> Dado seleccionado el modo de juego y una tabla por defecto	Por hacer

		Cuando el jugador quiera iniciar un juego con otra tabla y ingrese el tamaño de la tabla Entonces se crea una nueva tabla para comenzar a jugar.	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--