

Agile BattleShip

BattleShip es un juego que usaremos para entender de qué va y cómo funciona la filosofía ágil, comparada con la gestión tradicional para el seguimiento, pruebas y desarrollo de producto para un sistema.

¡A jugar!

Sir Francis Drake, un pirata muy ambicioso, desea quedarse con la totalidad del poder sobre los siete mares y para ello, busca un equipo de mercenarios que lo ayudarán a pelear una batalla naval hasta ganar y conseguir el poder, por ello, le ofrece una gran recompensa a los mercenarios por cada barco que destruya.

¡Intenta ganar mucho dinero y conviértete en el mejor mercenario del capitán!

¿En qué consiste y cómo jugaremos BattleShip?

Para comenzar esta batalla naval, Sir Francis Drake ha proporcionado la siguiente información a los mercenarios:

- Habrá cinco barcos de diferentes tamaños:
 1. 1 barco de cinco bloques
 2. 1 barco de cuatro bloques
 3. 2 barcos de tres bloques
 4. 1 barco de dos bloques
- Solo se gana dinero destruyendo o hundiendo barcos completos.
- Por cada bloque de un barco destruido, se ganan US\$ 50.000
- Se tendrán 40 disparos disponibles en la batalla.
- Cada disparo ejecutado, cuesta US\$ 10.000.
- El mercenario debe definir la cantidad de disparos para cada iteración (Por ejemplo: Si el jugador define 40 disparos para cada iteración, sabiendo que cuenta con 40 disparos, después de una iteración sabrá lo que resultó).
- Los barcos solo estarán ubicados de forma vertical u horizontal.
- Los barcos sólo pueden tocarse entre sí por los vértices.

Con tu equipo, has aceptado la misión como mercenario, en la que habrá dos capitanes a cargo, que son mercenarios piratas y cada uno cuenta con su propio barco de batalla, deberás pelear una batalla con cada capitán, antes de decidir unirse a uno de los equipos que lideran estos capitanes, verás, después de las batallas, cuál es el más conveniente.

Los capitanes a cargo serán, Henry “**Cascada**” Morgan y William “**Agile**” Barbanegra. Cada uno, es famoso por emplear una estrategia particular para sus batallas navales.

La estrategia de Cascada Morgan

- * Considera que es pérdida de tiempo ver el resultado de cada disparo
- * Cree tener idea de donde están los barcos, aún cuando no tiene evidencia

* Analiza y define todos donde caerán todos los disparos antes de ir a la batalla, suele comentar que odia la "improvisación"

La estrategia de Agile Barbanegra

* Es consciente de la incertidumbre en la batalla, considera valioso ver el resultado de cada disparo

* A pesar de tener buena intuición, sabe que no tiene certeza sobre la ubicación de los barcos

* Considera que es un desperdicio de tiempo generar un plan detallado a priori dado la incertidumbre en la batalla

Primero, unete a una batalla con **Cascada Morgan**, para ello, debes seleccionar una partida de 40 disparos, luego, ve a otra batalla con **Agile Barbanegra** eligiendo una partida de 1 disparo, posteriormente, evalúa los resultados y decide según tu experiencia, qué capitán emplea la estrategia más efectiva según este contexto y unete a su equipo.

Reflexiones del juego

Es importante saber que, el capitán Morgan, con su estrategia, está emulando, en este caso, la metodología tradicional en cascada, donde primero se recaudan todos los requerimientos, se levanta toda la información, se realiza el diseño y el desarrollo del producto, por otro lado, el capitán "Agile" Barbanegra, usa una estrategia que emula la metodología ágil, en la que inmediatamente, puede percibir el feedback respecto al avance del producto y adaptarse, debido al modelo iterativo e incremental.

Finalmente, descubrirás que la agilidad es la filosofía de gestión más llamativa, debido a que en este caso, en una batalla naval donde no tienes nada asegurado y no conoces la ubicación de los barcos oponentes, la incertidumbre salta a la vista, siendo la metodología ágil, la evidente ganadora en este entorno de gran incertidumbre. La agilidad, siempre parte desde un supuesto de no tener nada seguro (o muy poco) y trabajar conscientes de ello, recogiendo en el camino todo lo que genera valor, aprendizaje o aporte, mientras que la filosofía tradicional, en cascada nos deja un gran desperdicio de tiempo y dinero en contextos de alta incertidumbre.

Ahora bien, las metodologías ágiles permiten mejorar la calidad del producto. Gracias a la continua interacción entre los desarrolladores y los clientes, se logra el objetivo de asegurar que el producto final sea exactamente lo que el cliente necesita. Con este enfoque es posible obtener un producto tecnológicamente satisfactorio.

En una metodología ágil, un grupo de trabajo, tiene unas tareas que ha de desarrollar en un período de tiempo determinado, denominados "sprints", en este caso cada disparo en BattleShip, sería equivalente a un sprint. Para efectos de la filosofía ágil, se trabaja con ciclos cortos de trabajo y estos se caracterizan porque se realizan reuniones de forma periódica con el cliente, el cual está muy involucrado y es conocedor de cómo se avanza durante todo el proceso.