

# Asignación 1- Grupo 8

## Informe Sprint #0

**Nombre del equipo: Development Team.**

Información dada por el equipo del Proyecto		A ser usado por el profesor	
NombreEstudiante	Contribuciones específicas para este Sprint	Puntaje Equipo	Puntaje Individual
Aguilar Ybarra Mario	Desiciones clave		
Pumayalli Quispe Kevin	Micro carta, Actas de reunión		
Unda Miguel Carlos	Micro carta, Actas de reunión		
Rosales Joaquin Julio	Estado actual, Decisiones clave		

Nombre del proyecto: Nine Men's Morris (Juego del molino)

### VISION

Desarrollar un juego de estas características implica colaborar con la formación de una realidad más práctica y competitiva ,considerando un proceso directo y pragmático para llegar a lograr un objetivo ,es ésta la característica de las prácticas lúdicas, que conllevan a un futuro más fructífero basándose en la competición utilizando la tecnología reciente.

El proyecto va ser una oportunidad perfecta para poder interactuar con otras personas como niños y adultos .

### MISION

Ofrecer a los usuarios la experiencia de juego más satisfactoria posible referente al juego “Nine Men's Morris” o “juego del molino” a través de un software que pondrá a prueba y desarrollará su ingenio .

### ELEVATOR PITCH

Bueno, nosotros somos los desarrolladores de DevelopmentTeam.Si es que tu eres un apasionado de los juegos de rompecabezas en el cual es necesario aplicar estrategia y agilidad mental, esto te podría interesar gratamente. Hemos desarrollado un juego llamado “Juego del molino” o “Nine Men's Morris” en el cual desarrollarás tus habilidades mentales de una manera distinta a como no hayas visto antes.

### VALOR DE NEGOCIO

Ofrecer a los usuarios, que disfruten de los juegos de mesa estratégicos y de ingenio, un servicio o herramientas únicas relacionadas al juego usando nuevas tecnologías.

### METRICAS

Se espera que la entrega del producto final sea mantenible en el tiempo además de competitiva con las nuevas tecnologías recientes.

### HITOS

Iniciamos la planificación del Proyecto de Nine Men's Morris con la finalidad de presentar un primer sprint llamado sprint #0 en un plazo de 2 semanas de iniciado el proyecto. Para este mismo lapso de tiempo ya se tuvo que haber realizado el análisis de requerimientos del proyecto completo junto con una codificación primaria del proyecto para así presentar el sprint #1. Luego para el lapso de 3 semanas desde el último sprint tendremos que implementar la codificación , incluyendo las pruebas respectivas para realizar el sprint #1. Luego para un lapso de 2 semanas transcurridas tendremos que presentar un avance más desarrollado del proyecto , utilizando conceptos más avanzados, con pruebas más completas tendremos que presentar el sprin #2.

## RIESGOS

- Mala planificación del tiempo y de las fechas de entrega.
- No contar con el personal calificado para el proyecto.
- La irresponsabilidad de los integrantes del proyecto.

## ACTAS DE REUNION

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
28/04/22	1:30 h	meet	Aguilar Mario Pumayalli Kevin Rosales, julio	Definir acerca de cómo trabajaremos en equipo y hablar sobre la metodología Scrum.	Creamos una cuenta en Trello y GitHub.
30/04/22	1:30 h	meet	Unda Sinai Pumayalli Kevin Rosales, julio Aguilar Ybarra	Definir el lenguaje de programación en el que trabajaremos y familiarizarnos con Trello.	Crear un entorno de trabajo ordenado en Trello.
01/05/22	1 h	meet	Pumayalli Kevin Unda Sinai Aguilar Mario Rosales, julio	Familiarizarnos con el juego un poco más, y sentar algunas bases de cómo empezaremos a trabajar	Buscamos el juego online para poder ver mejor la funcionalidad.

## DECISIONES CLAVE

Lenguaje de Programación y librería GUI	JAVA -Libreria Swing
Framework xUnit	JUnit
IDE (Integrated Development Environment)	Neatbeans 12
Guía de estilo de programación	<a href="https://www.cs.cornell.edu/courses/JavaAndDS/JavaStyle.html">https://www.cs.cornell.edu/courses/JavaAndDS/JavaStyle.html</a> - Cornell Guideline
Sitio de alojamiento del proyecto	<a href="https://github.com/jrosalesj/Nine-Mens-Morris-master.git">https://github.com/jrosalesj/Nine-Mens-Morris-master.git</a>
Tiempo regular de las reuniones	1:20 h
Otras decisiones	Apoyarnos mediante Trello para la metodología ágil y así poder mejorar los procesos que debemos de realizar a lo largo del proyecto.

## ESTADO ACTUAL

Tareas	Qué está hecho	Quien ha contribuido
Historias de usuario	Definimos una lista de historias de usuarios, las principales que hicimos son: configuración del juego, comenzar un juego y turnos del juego. Discutimos en grupo y descartamos algunas historias de usuarios.	Pumayalli Quispe Kevin Unda Miguel Sinai
Criterios aceptación	Los módulos básicos que todavía se deben depurar puntualizando cada historia de usuario	Rosales Joaquin Julio Aguilar Ybarra Mario

## CALIFICACIONES

	Aguilar Mario	Pumayalli Kevin	Unda Sinai	Rosales Julio
Aguilar Mario	-	16	16	16
Pumayalli Kevin	16	-	15	15

Unda Sinai	17	17	-	17
Rosales Julio	16	16	16	-
<i>Promedio</i>	16.3	16.3	15.6	16