

Informe Sprint #1

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 Mario	Criterios de aceptación		
Pumayalli Kevin	Historias de usuario, tareas de implementación, resumen del código fuente		
Rosales Julio	Criterio de aceptación		
Unda Sinai	Historias de usuario, tareas de implementación, resumen del código fuente		

HISTORIAS DE USUARIO

ID	Nombre Historia de Usuario	Descripción Historia Usuario	Prioridad	Esfuerzo estimado(horas)	Esfuerzo real (si se completó)	Status (completado, por Hacer, en Progreso)	Nombre desarrollador
1	Configuración del juego	Como usuario del juego necesito seleccionar si deseo jugar con otro jugador o con la máquina para poder empezar el juego	Prioridad Alta	1h	1h30min	En progreso	Pumayalli Kevin
2	Comenzar un juego	Como jugador, necesito un tablero vacío para comenzar un juego Nine Men's Morris	Prioridad Alta	1h30min	2h	Hecho	Pumayalli Kevin
3	Colocar una ficha Negra	Como jugador, necesito encontrar un espacio libre en el tablero para poder colocar una ficha negra	Prioridad Alta	2h30min	30min	En proceso	Unda Carlos
4	Colocar una ficha Blanca	Como jugador, necesito encontrar un espacio libre en el tablero para poder colocar una ficha Blanca	Prioridad Alta	2h	30min	En proceso	Unda Carlos
5	Remover ficha del oponente	Como jugador necesito formar una fila de 3 fichas linealmente ordenada para poder quitarle una ficha al contrincante	Prioridad Media	4h	0h	Por hacer	Aguilar Mario Rosales julio
6	Volar una pieza	Como jugador , necesito saber si tengo 3 fichas únicamente en el tablero para poder volar.	Prioridad Media	5h	0h	Por hacer	Aguilar Mario Rosales Julio
7	Terminar el Juego	Como jugador necesito saber si yo o el contrincante tiene 2 fichas para que el juego termine	Prioridad Media	4h	0h	Por hacer	Mario Aguilar Rosales julio

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Descripción de los criterios de aceptación	Status	Nombre desarrollador
1.-Configuración del juego	AC1.1 Preparar el juego Dado mi solicitud de jugar Cuando escojo el adversario (PC o Player) Y digito mi nombre y eligo el color Entonces puedo empezar a jugar.	Como el software ya me dio acceso ,se solicita escoger oponente ,puede ser otro usuario o la misma pc	En progreso	Pumayalli Kevin
2.- Comenzar el juego	AC2.1 Tablero vacio Dado que tengo acceso Cuando Es mi turno Entonces tengo un tablero vacio y fichas a mi disposición	Dado que ya tengo permiso para jugar entonces me dan un tablero vacío y fichas disponibles para jugar iniciando el juego	En progreso	Pumayalli Kevin
3.-Turnos del juego	AC3.1 Turno de juego Dado que puse mi nombre Cuando escogí el color de fichas Entonces sabré cual mi turno de juego	Como nuevo usuario del juego necesito poner mi nombre y escoger un color de ficha para poder saber si empiezo primero o segundo	En progreso	Unda Carlos
4.- Colocar una ficha Negra	AC4.1 Colocar una ficha negra Dado que es mi turno Cuando tengo fichas y movimientos aledaños de mis fichas en el tablero Entonces pongo una ficha negra para hacer molino	Como es mi turno, además cuento con fichas fuera del tablero y fichas en el tablero con algún espacio vacío aledaño a estas,entonces coloco una ficha negra para hacer Nine Men's Morris	En progreso	Unda Carlos
5.- Colocar una ficha Blanca	AC5.1 Colocar una ficha Blanca Dado que es mi turno Cuando tengo fichas y movimientos aledaños de mis fichas en el tablero Entonces pongo una ficha blanca para hacer Nine Men's Morris	Como es mi turno, además cuento con fichas fuera del tablero y fichas en el tablero con algún espacio vacío aledaño a estas,entonces coloco una ficha blanca para hacer Nine Men's Morris	En progreso	Unda Carlos Rosales julio Aguilar Mario
6.- Remover ficha	AC6.1 Remover ficha Dado que he colocado una ficha en el tablero Cuando forme molino Entonces Remuevo una ficha al adversario,pero que no forme molino	En mi turno he logrado colocar una línea de tres fichas de mi color escogido,por lo cual remuevo una ficha contraria pero considerando que esta ficha del adversario no esté formando molino	Por hacer	Rosales julio Aguilar Mario
7.- Volar una ficha	AC7.1 Volar una ficha Dado que el jugador pierde fichas Cuando el jugador dispone de 3 únicas fichas sobre el tablero Entonces empieza la tercera fase del juego en la cual le permite el vuelo el cual las fichas saltan libremente a cualquier punto vacío	Como jugador , necesito saber si tengo 3 fichas únicamente en el tablero para poder tener opción de desplazar volar.,osea poder desplazar una ficha a lo largo de una línea si están e incluso por encima de otras al espacio vacío.	Por hacer	Rosales julio Aguilar Mario
8.- Terminar el Juego	AC8.1 Solo tener 2 fichas Dado que perdí una ficha Cuando tenía 3 fichas Entonces perdí el juego AC8.2 No tener opción a moverse Dado moví una ficha Cuando tenía la única opción de juego y me quede sin poder mover Entonces perdí el juego	Como jugador necesito saber si yo o el contrincante tiene 2 fichas para que el juego termine Como jugador necesito saber si aun tengo opción a mover alguna ficha que está en el tablero,en caso contrario ,habré perdido el juego.	Por hacer	Rosales julio Aguilar Mario

IMPLEMENTACION

ID Historia de Usuario y Nombre	AC ID	Nombre clase(s)	Nombre método(s)	Nombre desarrollador(es)	Status	Notas (opcional)
1.Configuración del juego	1.1	Configuracion	initComponents() jButton1ActionPerformed() jButton2ActionPerformed()	Pumayalli Kevin	En progreso	Falta implementar el caso del Player VS PC
	1.1.1	UsuarioB	UsuarioB() initComponents() jButtonCloseActionPerformed() jButtonContinuarActionPerformed()	Pumayalli Kevin	En progreso	Falta implementar la captura de entrada de datos
	1.1.2	UsuarioN	UsuarioN() initComponents() jButtonCloseActionPerformed()	Pumayalli Kevin	En progreso	Falta implementar la captura de entrada de datos
2.Comenzar el juego	2.1	Principal	initComponents() .	Pumayalli Kevin Unda Carlos	En progreso	Faltaría implementar lógicamente las posiciones de las fichas y las fichas como tal

PRUEBA AUTOMATIZADO

ID Historia de Usuario y Nombre	Criterio Aceptación ID	Nombre de clase (s) del código de prueba	Nombre del método(s) del código de prueba	Descripción del caso de prueba (entrada y salida esperada)	Status	Nombre desarrollador(es)
1 Configuración del juego	1.1Preparar el juego	ContrincanteTest DatosTest	testGetCallContrincante() testGetCallDatos()	Estos casos de prueba sirven para saber si la llamada a las clases se ejecutan correctamente. (entrada=True, salida=True)	Hecho	Pumayalli Kevin
2 Comenzar el juego	2.1Tablero vacio	PrincipalTest	testGetCallTablero()	Este caso de prueba sirve para saber si la clase Principal se ejecuta correctamente (entrada=True, salida=True)	En progreso	Pumayalli Kevin

PRUEBAS MANUALES

ID Historia de Usuario y Nombre	Criterio Aceptación ID	Entrada de casos de prueba	Prueba Oráculo (salida esperada)	Status	Notas	Nombre desarrollador(es)
1 Configuración del juego	1.1Preparar el juego	java.awt.event.ActionEvent evt	JFrame Datos	Por hacer	Falta implementar una acción al botón (Player VS PC) para que	Pumayalli Kevin

					direccionar a otro Frame Datos	
	1.1 Preparar el juego	java.awt.event.ActionEvent evt	Null	Por hacer	Falta implementar la lectura de TextField para guardar un nombre	Unda Carlos

CÓDIGO FUENTE

Código de producción o prueba ?	Nombre del archivo de código fuente	# lineas código	Nombre desarrolladores y contribuciones (% de código fuente)
Configuración del juego	Contrincante.java Datos.java	113 141	Pumayalli Kevin (Contrincante-90%, Datos-15%) Unda Carlos(Contrincante-10%, Datos-85%)
Comenzar el juego	Principal.java	76	Pumayalli Kevin -30% Unda Carlos -70%
Total		330	

ACTAS DE REUNIONES

Fecha	Tiempo y Depuración	Lugar	Nombre Participantes	Propósito de la reunión	Elementos de acciones específicos
02/05/22	2h	meet	Pumayalli Kevin Rosales Julio Unda Carlos Aguilar Mario	Definir las historias de usuario y criterios de aceptación	Realizar algunas actualizaciones en Trello, asignamiento de esfuerzo mediante el juego de poker para las historias de usuario y criterios de aceptación.
04/05/22	50min	meet	Pumayalli Kevin Rosales Julio Unda Carlos Aguilar Mario	Organizarnos quienes grabaran el sprint 0 y el sprint 1, designación de código.	Fijación de las consideraciones para los criterios de aceptación finales que se usarán para empezar en la codificación básica Actualizaciones en el tablero Trello, y repartición de código del software.
09/05/22	2 h	meet	Pumayalli Kevin Unda Carlos Rosales Julio Aguilar Mario	Se grabó el sprint 0 y se concluyeron los documentos	Se iniciaron los criterios de aceptación del sprint #1 nos proyectamos en la elaboración previa de como se haría el código
11/05/22	3 h	meet	Pumayalli Kevin Rosales Julio Aguilar Mario Unda Carlos	Se concluyó el sprint 1 y se grabó el video a presentar	Se concluyó el llenado de los criterios de aceptación y se empezó con la codificación ,obteniendo el tablero de juego

CALIFICACIÓN AMIGOS

	Aguilar Mario	Pumayalli Kevin	Unda Sinai	Rosales Julio
Aguilar Ybarra Mario	-	16	16	16
Pumayalli Kevin	15	-	17	15
Unda Sinai	16	17	-	16
Rosales Julio	16	16	16	-
<i>Promedio</i>	15.6	16.3	16.3	15.6