

## 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	Creación de tablero simple	Como usuario necesito ingresar un tamaño de tablero cuadrado antes de iniciar el juego.	media	1 hora
2	Insertar ficha en modo simple	Como jugador necesito poder insertar 'S' o 'O' en los casilleros del tablero cuadrado.	media	4 horas
3	Completar un SOS en modo simple	Como jugador necesito que el juego en modo simple detecte que se forme la palabra SOS	alta	7 horas
4	Termina juego en modo simple	Como jugador necesito que el juego termine y muestre quien es el ganador..	media	1 hora

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

## 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. Creación de tablero simple	1.1	AC 1.1 <Crear tablero> Dado un tablero vacío Cuando el usuario ingresa un tamaño válido Y da inicio al juego Entonces el Sistema actualiza el tablero	completado
	1.2	AC 1.2 <Creacion invalida > Dado un tablero vacío Cuando el usuario ingresa un tamaño no válido Y da inicio al juego Entonces el sistema mostrará una alerta de error.	completado
	...		
2.Insertar pieza en modo simple	2.1	AC 2.1 <Inserta pieza válida en una posición válida> Dado un tablero Cuando el usuario selecciona una pieza válida Y selecciona una casilla válida Entonces la pieza se inserta en el tablero	En proceso
		AC 2.2 <Inserta pieza válida en una posición invalida> Dado un tablero Cuando el usuario selecciona una pieza valida Y selecciona una casilla no valida Entonces la pieza no se inserta en el tablero	
		AC 2.3 <Inserta pieza válida invalida en una posición valida> Dado un tablero Cuando el usuario selecciona una pieza no valida Y selecciona una casilla valida Entonces la pieza no se inserta en el tablero	
		AC 2.4<Inserta pieza válida en una posición ocupada> Dado un tablero Cuando el usuario selecciona una pieza valida Y selecciona una casilla ocupada Entonces la pieza no se inserta en el tablero	
	...		
3 Completar un SOS en modo simple		AC 3.1 <Completar un SOS en una fila> Dado un tablero de nxn Cuando el usuario forme un SOS en 3 casillas contiguas de una fila Entonces habrá completado un SOS	En proceso
		AC 3.2 <Completar un SOS en una columna> Dado un tablero de nxn Cuando el usuario forme un SOS en 3 casillas contiguas de una columna Entonces habrá completado un SOS	
		AC 3.3 <Completar un SOS en una diagonal de izquierda a derecha> Dado un tablero de nxn	

		<p>Cuando el usuario forme un SOS en 3 casillas contiguas de una diagonal que va de izquierda a derecha</p> <p>Entonces habrá completado un SOS</p>	
		<p>AC 3.4 &lt;Completar un SOS en una diagonal de derecha a izquierda&gt;</p> <p>Dado un tablero de nxn</p> <p>Cuando el usuario forme un SOS en 3 casillas contiguas de una diagonal que va derecha a izquierda</p> <p>Entonces habrá completado un SOS</p>	
4. Termina el juego en modo simple		<p>AC 4.1 &lt;Tablero completo pero no existe un SOS&gt;</p> <p>Dado un tablero de nxn</p> <p>Cuando el sistema verifique si existe un SOS</p> <p>Y no existe</p> <p>Y todas las casillas están ocupadas</p> <p>Entonces el juego termina</p> <p>Y se declara empate</p>	
		<p>AC 4.2 &lt;Tablero completo y existe un SOS&gt;</p> <p>Dado un tablero de nxn</p> <p>Cuando el sistema verifique si existe un SOS</p> <p>Y si existe</p> <p>Y todas las casillas están ocupadas</p> <p>Entonces el juego termina</p> <p>Y se declara win</p>	
		<p>AC 4.3 &lt;Tablero incompleto y existe un SOS&gt;</p> <p>Dado un tablero de nxn</p> <p>Cuando el sistema verifique si existe un SOS</p> <p>Y existe</p> <p>Y no todas las casillas están ocupadas</p> <p>Entonces el juego termina</p> <p>Y se declara win</p>	
		<p>AC 4.4 &lt;Tablero incompleto pero no existe un SOS&gt;</p> <p>Dado un tablero de nxn</p> <p>Cuando el sistema verifique si existe un SOS</p> <p>Y no existe</p> <p>Y todas las casillas están ocupadas</p> <p>Entonces el juego continúa</p>	