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.

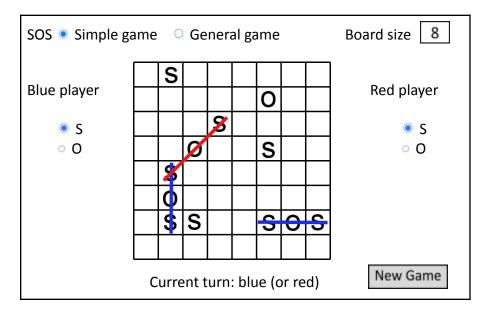


Figura 1. Diseño de GUI de muestra del primer programa de trabajo al final del Sprint 3

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 detécte que se forme la palabra SOS	alta	7 horas
4	<u>T</u> ermina juego en modo simple	Como jugador necesito que el juego termine y muestre quien es el ganador	media	1 hora

¹ 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)
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	completado
	1.2	Entonces el Sistema actualiza el tablero AC 1.2 < Creacion invalida >	completado
		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.	
2.Insertar pieza en modo simple	2.1	AC 2.1 <inserta en="" pieza="" posición="" una="" válida=""> Dado un tablero Cuando el usuario selecciona una pieza válida Y selecciona una casilla válida Entonces la pieza se inserta en el tablero AC 2.2 <inserta en="" invalida="" pieza="" posición="" una="" válida=""></inserta></inserta>	En proceso
		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 en="" invalida="" pieza="" posición="" una="" valida="" válida=""> 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</inserta>	
		AC 2.4 <inserta en="" ocupada="" pieza="" posición="" una="" válida=""> Dado un tablero Cuando el usuario selecciona una pieza valida Y selecciona una casilla ocupada Entonces la pieza no se inserta en el tablero</inserta>	
3 Completar un SOS en modo simple		AC 3.1 <completar en="" fila="" sos="" un="" una=""> Dado un tablero de nxn Cuando el usuario forme un SOS en 3 casillas contiguas de una fila Entonces habrá completado un SOS</completar>	En proceso
		AC 3.2 <completar columna="" en="" sos="" un="" una=""> 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 a="" de="" derecha="" diagonal="" en="" izquierda="" sos="" un="" una=""> Dado un tablero de nxn</completar></completar>	

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