**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 Icon  Description automatically generated Simple game Icon  Description automatically generated General game Board size  8 | | |
| Blue player  Icon  Description automatically generated S  Icon  Description automatically generated O | Chart, line chart  Description automatically generated | Red player  Icon  Description automatically generated S  Icon  Description automatically generated O |
|  | Current turn: blue (or red) | New Game |

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.

1. **Historias de usuarios (8 puntos)**

**Template de historia de usuario**: Como <rol>, quiero <objetivo> [tal que <beneficio>]

[[1]](#footnote-1)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Nombre de la historia de usuario** | **Descripción de historia de usuario** | **Prioridad** | **Esfuerzo estimado (horas)** |
| 1 | Creacion de tablero simple | Como usuario necesito ingresar un tamaño de tablero cuadrado antes de iniciar el juego. | media | 1 hora |
| 2 | Nuevo juego en modo simple | Como jugador este necesita poder insertar la S o la O en los casilleros del tablero cuadrado. | media | 4 horas |
| 3 | Se actualiza el juego | El jugador necesita poder ver el tablero actualizado despues de cada turno | media | 3 horas |
| 4 | Completar un SOS | Como jugador necesitara que el juego enmodo simple detécte que se forme la palabra SOS | alta | 4-5 horas |
| 5 | Un juego terminara | Despues de terminar el juego , mostrara una alerta mostrando al jugador ganador. | media | 2 horas |

1. **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. Creacion de tablero simple | 1.1 | AC 1.1 <Crear tablero>  Dado un tablero vacio  Cuando el usuario ingresa un tamaño valido y da inicio al juego  then el Sistema actualiza el tablero | completado |
| 1.2 | AC 1.2 <Creacion invalida >  Given un tablero vacio  When el usuario ingresa un tamaño no valido y da inicio al juego  Then el Sistema mostrara una alerta de error. | completado |
| … |  |  |
| 2. Nuevo juego en modo simple | 2.1 | AC 2.1 <Completar tablero>  Given un tablero vacio  When el usuario selecciona una casilla y complete con una S o O  Then el Sistema actualizara para mostrarlo en pantalla | En proceso |
| … |  |  |
| 3 Completar un SOS |  | AC 3.1 <Completar un SOS>  Given un tablero  When el usuario forme un SOS en el tablero  Then acabara el juego en modo simple | En proceso |

1. As a <role>, I want <goal> [so that <benefit>] [↑](#footnote-ref-1)