

Planificación de entrega para las fases del proyecto

Integrantes: Aaron Gutierrez B63241

Denisee Alfaro B50220

Roberto Vargas B57617

Familia Elegida: Juegos de estrategia.

Prototipo a implementar: Damas.

Cronograma de actividades: En esta sección se detallan las fechas en las que se trabajarán las historias de usuario del proyecto.

Del 6 de mayo al 26 de mayo:

1. Como jugador requiero observar todas mis piezas y las de mi adversario durante todo el juego para escoger la mejor jugada en cada momento.
2. Como jugador requiero escoger al principio del juego con cuál de los posibles colores de pieza voy a jugar y por ende mi adversario.
3. Como jugador requiero se muestre continuamente la cantidad de piezas que he perdido para valorar mi posición en el juego.

Del 26 de mayo al 16 de junio:

4. Como jugador requiero se indique cuándo el juego ha terminado para mí o mi adversario.
5. Como jugador novato requiero poder consultar las reglas del juego en cualquier momento.

6. Como jugador requiero se muestren las posibles posiciones a que puede moverse la pieza que he seleccionado para poder anticipar posibles errores.
7. Como jugador requiero se impidan a mí y a mi adversario jugadas que no respeten las reglas.

Del 16 de junio al 7 de julio:

8. Como jugador requiero guardar una partida para continuarla posteriormente.
9. Como jugador requiero cargar una partida previamente guardada para reiniciarla.

Del de 7 de julio al 14 de julio:

1. Diseño del MaRDA.