

T3 Chess Cake

Presentazione del lavoro svolto

Petru Marcel Marincas - PO



22/12/2023

Sprint 4 Goals

I nostri obiettivi iniziali dello sprint erano i seguenti:

- Finire la condivisione sui social (della posizione nella leaderboard, del risultato della partita e del link di invito)
- Finire la visione dei replay (di Really Bad Chess)
- Creare Kriegspiel online in giocatore contro giocatore
- Gestire i dati degli utenti relativi a Kriegspiel (mostrare sull'account l'ELO, il numero di partite giocate e vinte, ecc.)

Abbiamo anche deciso di rimandare la parte di copertura e di testing all'ultimo sprint, quello di rilascio. Non sappiamo necessariamente se questo è stato saggio, ma sicuramente ci ha permesso di produrre un MVP più soddisfacente e senza molto overhead di lavoro.

Review

La review dello sprint è stata fatta ed è possibile trovarla a questo [link](#).

All'interno della review vado, US dopo US, a mostrare come è stata realizzata e se il funzionamento è quello previsto, per poi confermare o meno la sua realizzazione.

In generale, è anche utile per vedere lo stato del gioco attuale ed i vari cambiamenti che sono stati fatti.

Traguardi raggiunti

Siamo riusciti a raggiungere tutto ciò che ci eravamo proposti come goal iniziali di questo sprint:

- Gli account sono ben realizzati, si possono rivedere i replay delle partite, si può giocare alla daily challenge oppure contro il bot in ranked, oppure ancora online contro un altro giocatore sia in Really Bad Chess che in Kriegspiel.
- Le leaderboard permettono un confronto con gli altri, i tasti di share permettono di mostrare a tutti ciò che si è fatto.

È in generale un ecosistema funzionante, completo e effettivamente piacevole, a livello di gruppo ne siamo molto soddisfatti.

Obbiettivi non raggiunti e problemi

Abbiamo ancora cose che ci mancano, anche se non erano gli obiettivi che avevamo in mente per questo sprint, ovvero il riuscire a fare un coverage di testing sulle API del backend.

Questo obiettivo speriamo e crediamo di essere in grado di riuscire a completarlo durante il release sprint, insieme ad altre correzioni e piccoli bugfix che notiamo oppure che ci vengono segnalati da SonarQube.

Durante questo sprint, inoltre, abbiamo avuto diversi impegni personali all'interno del team, soprattutto dati dai preappelli di esame, pertanto il tempo che abbiamo potuto usare è stato ridotto. Questo è uno dei motivi per i quali non abbiamo potuto neanche volendo mirare in alto abbastanza da gestire anche la copertura delle chiamate API del backend.

Piani per l'ultimo Sprint

Per l'ultimo sprint abbiamo come obbiettivo la rifinitura del codice e la compliance con le richieste degli stakeholder, ovvero dell'80% di copertura delle chiamate del backend, e una risoluzione usando i consigli che ci vengono segnalati da SonarQube.

Sarà quindi un lavoro di levigazione del prodotto realizzato, togliendoli i problemi che potrebbe avere e che non siamo stati in grado di notare attraverso i nostri test manuali, che richiederà diversi giorni ma che ci completerà l'opera.

Infine vi sarà il deploy, seguito un'altra piccola fase di testing (manuale) sul prodotto vero e proprio, così come apparirà a lungo termine sul sito sul sito <https://site222341.tw.cs.unibo.it/>, e infine la realizzazione dei vari documenti, unendo quindi tutte le informazioni che ci siamo salvati lungo gli sprint e durante il nostro processo di lavoro.