

T3 Chess Cake

Presentazione del lavoro svolto

Petru Marcel Marincas - PO



07/12/2023

Sprint 3 Goals

I nostri obiettivi iniziali dello sprint erano i seguenti:

- Implementare really bad chess nel backend, in modo da gestirlo usando API calls e non più in locale
- Implementare le leaderboard e l'account, per risanare il debito dell'altro sprint
- Implementare la condivisione dei risultati su facebook / X
- Implementare le partite mob, per includere anche Telegram come social

Questi obiettivi sono però cambiati dopo che sono stati aggiornati quelli che erano gli obiettivi della consegna definitiva, quindi ci siamo allineati di conseguenza a questi:

- Implementare really bad chess nel backend è rimasto una priorità, in quanto è alla base di ogni nuovo passo tecnologico
- Implementare l'online
- Recuperare il debito tecnico è comunque essenziale, per rimanere coerenti con le nostre idee, quindi è rimasto un obiettivo, pertanto ci siamo concentrati anche sul fare le leaderboard e gli account (serve anche per poter meglio vedere i risultati ottenuti, quindi è effettivamente un obiettivo importante)
- Se possibile, implementare la condivisione dei risultati su facebook / X

Sprint 3 Goals

Oltre a quelli citati nella slide precedente, vi erano anche dei nuovi obiettivi del progetto, sempre richiesti dagli stakeholder, ovvero:

- Sonarqube installato, funzionante, utilizzato
- Coverage 80% su backend, presenza di 3 test End-to-end
- Debito tecnico minimo (idealmente 0 punti storia rimasti, 0 tempi valutati da SQ)
- OPT: Catena CD/CI implementata

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

All'interno di questo sprint abbiamo raggiunto diversi degli obbiettivi che ci eravamo proposti, soprattutto inerenti alla consegna finale, e questi sono:

- Si può giocare online, contro altri giocatori, con tutto quello che ne consegue: una board casuale, il timer, la vittoria e la modifica dell'ELO
- Si possono vedere i propri traguardi dentro alle classifiche, di ELO, Rank attuale e risultati della Daily, dalle quali si può anche cliccare per vedere gli account dei vari giocatori presenti
- Esiste quindi la pagina dell'account, dove sono elencati dati utili dell'utente, oltreché un elenco delle partite che quel giocatore ha giocato
- Il sito è in generale molto più pulito a livello di gestione interna, con molti più controlli per diverse delle situazioni nelle quali un utente o un malintenzionato si possano trovare a fare
- Vi sono inoltre diversi tooltip ora presenti che aiutano e direzionano il giocatore, nonché un'organizzazione migliore delle modalità e delle scelte che ne motivano la loro esistenza

Da un punto di vista tecnico

- SonarQube è stato installato e si sono eseguite delle prime analisi sui push.
- L'insieme di comandi utili per fare un deploy sono stati trascritti all'interno di un comodo file ".sh" per poter aggiornare velocemente la versione che si trova in sviluppo.

Obbiettivi non raggiunti

Seppure questo sprint pensiamo sia stato il migliore in termini di *quanto* abbiamo lavorato, *come* (basta vedere il burndown chart, che ora rispecchia più accuratamente il nostro progresso in quanto abbiamo sempre tenuto traccia di Taiga) e *cosa abbiamo prodotto*, diversi degli obbiettivi preposti non sono stati raggiunti:

- Seppur SonarQube è stato istallato, mancano le impostazioni relative al testing, pertanto mostra un coverage di "0". Inoltre, i suoi suggerimenti sono stati utilizzati, per ora, poco e vi sono molte problematiche, tendenzialmente di basso impatto, che vanno però aggiornate.
- Il testing esiste ed è stato fatto per le funzioni di backend, tuttavia vista la mancata implementazione di SonarQube completa non abbiamo come mostrarlo per bene, sennon eseguendo i file di testing.
- Il debito tecnico esiste ancora, in quanto l'integrazione dei social non è stata ancora ben realizzata e le partite Daily e Ranked non ottengono risposte dal computer (La maggior parte delle funzioni esiste, ma non è stata implementata in quanto potenzialmente potrebbe rompere qualcosa e volevamo mantenere la release piuttosto pulita)

Problemi da risolvere

I problemi che dobbiamo affrontare sono i seguenti:

- Il testing delle API di alcuni social, per esempio Facebook, richiedono un applicazione che gira su un server con HTTPS
- Sulla nostra parte di sviluppo, in locale, questo non è presente, quindi dobbiamo capire come poter testare il tutto ragionevolmente
- L'impostazione di SonarQube e il suo susseguente utilizzo per migliorare la qualità del codice presente nel nostro progetto sarà un task di grandi dimensioni che occuperà sicuramente molto del tempo di alcune persone del team durante il prossimo Sprint

Piani per i prossimi Sprint

Visto che possiamo ancora fare molto per questo progetto, abbiamo scelto a livello di team di impegnarci in un altro sprint, prima di quello finale, in modo da completare tutto quello che ci manca e creare un prodotto di qualità più alta.

Oltre a risanare il debito tecnico, gli obbiettivi saranno da definire con gli stakeholder, in quanto dobbiamo meglio capire la direzione del progetto, in particolare abbiamo strade piuttosto incompatibili per il tempo:

- L'implementazione di un'altra versione di scacchi (Probabilmente solo in locale, ovvero senza online e senza classifiche relative)
- L'implementazione delle partite in "mob", o comunque partite attraverso Telegram, in modo da estendere la nostra "integrazione con i social".