

# Sprint 4 retrospective

## Gruppo

Siamo il gruppo T3 Chess Cake formato dai membri:

- Petru Marcel Marincas - 0001021679 - Product Owner
- Davide Donati - 0001019487 - Scrum Master
- Giuseppe Forciniti - 0001019464 - Developer
- Saad Farqad Medhat - 0001027683 - Developer
- Rafid Fardeen Hoque - 0001027503 - Developer
- Vlad Alexandru Stefanuca - 0001027092 - Developer

## “Giochi” usati e risultati

Come nell’ultimo sprint, abbiamo usato gli stessi giochi. Sono stati molto efficienti a darci insight utili su come gestire il processo di sviluppo. Inoltre, li possiamo usare come metodo di confronto per vedere il progresso dello scorso sprint. I giochi sono:

- **Progress Poker**
- **Glad, Mad, Sad**

## Progress Poker

Come per la scorsa retrospective, abbiamo utilizzato le carte Essence<sup>1</sup> relative a questi punti per dare le valutazioni. Pertanto nella tabella viene trascritto il valore numerico tra parentesi (genericamente compreso tra 1 e 6, ma a volte i valori cambiano. Ogni valore ha una check list relativa ed un significato importante, fare riferimento alle carte Essence<sup>2</sup>).

Carta \ Membro	Petru	Davide	Saad	Alex	Rafid	Giuseppe	Consenso Finale
Stakeholders	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
Opportunity	//	//	//	//	//	//	(non è un prodotto con soluzioni che hanno vincoli economici)
Software System	5/6	5/6	4/6	4/6	5/6	4/6	5/6
Requirements	5/6	6/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
Team	4/5	5/5	4/5	4/5	4/5	5/5	4/5
Work	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6
Way of Working	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6	5/6

<sup>1</sup> Guida per essence: [Essence pocket guide](#)

<sup>2</sup> Link carte essence: [Essence Kernel - Detail Cards \(Checklist\)](#), [Alpha State Cards \(PDF Version\)](#) | [Ivar Jacobson International](#)

## Motivi delle scelte e come siamo arrivati al consenso

### Stakeholder

Siamo tutti d'accordo sul fatto che ci manca giusto il feedback da parte degli stakeholder del nostro lavoro. Inoltre dobbiamo adempiere a tutti i requisiti, ovvero quello della copertura del testing.

### Software System

Il frainteso viene dal fatto che il progetto potrebbe essere messo in live in qualsiasi momento, ma semplicemente non è stato fatto, in quanto lo vorremmo mettere solo dopo la fine e pertanto l'inclusione dei team.

### Requirements

I requisiti sono soddisfatti, sennonché per le unità di testing le quali devono essere ancora completate per avere la copertura richiesta dell'80%. Pertanto siamo rimasti d'accordo sul 5/6, anche se in realtà siamo molto vicini al 6/6 come proposto da Davide.

### Team

Il disaccordo nasce dal fatto che ancora non siamo pronti ad un altro progetto, in quanto abbiamo ancora i test. Pertanto, come gli altri, sono sempre gli stessi problemi la motivazione: il testing.

### Way of Working

Ancora il progetto non è concluso, e siamo tutti d'accordo, stiamo lavorando bene in squadra e stiamo usando tutti gli strumenti. Pertanto siamo d'accordo su 5/6 e non su "Retired", ovvero 6/6.

## Come migliorare in base ai risultati di *Progress Poker*

Fortunatamente, i dissidi interni del team sono pressoché terminati. L'unica cosa che ci basta è aggiungere le ultime levigature al progetto, rendendolo completo al 100% secondo i requisiti e secondo le aspettative.

Pertanto quello che possiamo fare per migliorare è unicamente porre fine al progetto, concludendo le ultime lacune e consegnandolo agli stakeholders, rendendolo pubblico per i clienti.

## Glad, Mad, Sad

In questo gioco andiamo a mettere le varie Card di Essence dentro a delle categorie, dove una riga diversa rappresenta il grado di importanza (quanto il team pensa che sia necessario al successo) e le colonne rappresentano, come dal titolo del gioco, se vanno bene, sono okay e potrebbero migliorare oppure se non vanno bene e vanno assolutamente cambiate.

Seppur inizialmente abbiamo pensato di fare questo gioco, ci siamo però accorti durante la nostra "partita" che ogni singola carta era messa nella categoria "va bene". Quindi, non troviamo sia necessario andare a indicare i nostri risultati per esteso: abbiamo una buona confidenza con la metodologia di lavoro Scrum e siamo soddisfatti del lavoro svolto.