

# Sprint 3 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

Abbiamo scelto di utilizzare Progress Poker, in quanto dall'ultimo sprint ci è sembrato il più efficiente a definire, insieme al team, il nostro stato attuale. Inoltre abbiamo usato “Glad, Mad, Sad” per analizzare anche altri aspetti del nostro sviluppo, creando così una retrospective più completa.

## Progress Poker

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	4/6	5/6	4/6	4/6	4/6	5/6	5/6
Opportunity	//	//	//	//	//	//	(non è un prodotto con soluzioni che hanno vincoli economici)
Software System	3/6	4/6	3/6	3/6	3/6	4/6	3/6
Requirements	5/6	4/6	4/6	5/6	5/6	5/6	4/6
Team	3/5	4/5	3/5	3/5	3/5	4/5	3/5
Work	4/6	4/6	4/6	4/6	4/6	4/6	4/6
Way of Working	5/6	5/6	4/6	4/6	5/6	4/6	4/6

<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

Abbiamo discusso su cosa volesse dire che il “sistema era pronto allo sviluppo”, quelli che hanno valutato a pari merito il valore più basso di “4/6” indicano che il prodotto non sia effettivamente pronto per il deployment, se inteso come finale, mentre gli altri hanno argomentato che il prodotto è in un deployment accettabile e riceve feedback dagli stakeholder, semplicemente non rispetta ancora le aspettative. Ci siamo accordati sulla seconda seconda opzione.

### Software System

Quelli che hanno valutato a pari merito il valore più basso di “3/6” indicano che il prodotto è usabile ma non ancora pronto in quanto mancano alcune componenti del sistema (come per esempio il collegamento con le API), mentre gli altri hanno argomentato che i requisiti per essere “Ready” sono confusionari e se basati sulle richieste dello sprint allora è pronto ma non ancora operativo.

### Requirements

Quelli che hanno valutato a pari merito il valore più alto di “5/6” ha fatto notare che, effettivamente, “Requirements and system match” è vero, in quanto ancora il sistema e i requisiti sono gli stessi, tuttavia esistono dei bug che ne impediscono il funzionamento completo. In generale, però, non è vero che “System worth making operational”, in quanto non sarebbe funzionante del tutto, quindi alla fine è stato scelto “4/6”.

### Team

Il dibattito è avvenuto sul punto “Rework and backtracking minimized” e “Consistently meeting commitments”, che il PO ha difeso non essere il caso, mentre quelli che hanno votato “4/5” hanno argomentato che erano più problemi di comunicazione e organizzazione che altro. La valutazione finale è stata, tuttavia, “3/5”.

### Way of Working

E’ stato scelto un valore di “4/6” in quanto, come ci ha evidenziato Alex, non sono state “Continually tuned”, ovvero i task non sono stati dinamicamente aggiornati in base ai cambiamenti che avvenivano nella nostra idea di come realizzare le user stories. Inoltre alcuni degli update erano più lenti del previsto, seppur non molti.

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





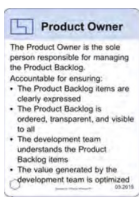



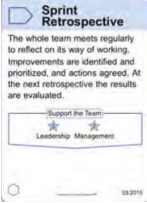
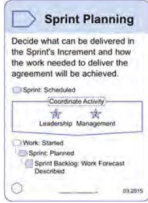
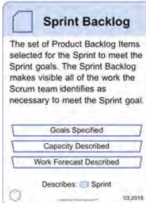
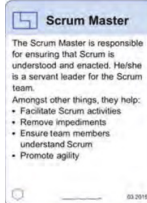
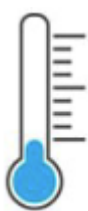
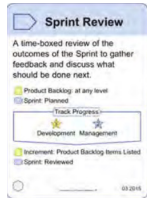
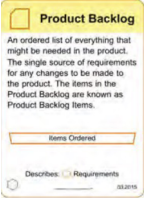
Vi sono diverse cose che sono relative al progetto stesso, pertanto andranno avanzando durante il prossimo sprint ed il modo di migliorare è *piuttosto* ovvio, ovvero sviluppare altro codice ed ampliare il funzionamento del sistema.

D’altro canto, a livello di team, dobbiamo migliorare soprattutto le nostre tempistiche e come organizzare il tempo: seppur adesso siamo più familiari con l’ambiente e riusciamo a fare le cose in modo molto migliore, dobbiamo essere più rapidi ad aggiornare ciò che facciamo e rispettare meglio

le scadenze che ci prefiggiamo. Per mettere in atto questi cambiamenti, abbiamo intenzione di usare una più costante comunicazione per sollecitare il lavoro a vicenda e chiedere se le informazioni sono aggiornate più spesso, in modo da non perdere pezzi strada facendo.

## 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.

## Commenti su cosa è andato storto

Questo è l'equivalente dei post-it o comunque dei commenti relativi alle parti negative della tabella, che su questo documento non abbiamo messo direttamente dentro la tabella.

- **Scrum team**
  - Come lo scorso sprint la suddivisione dei lavori era troppo sbilanciata. è stato fatto un ribilanciamento dopo il feedback dello scorso sprint ma troppo esagerato dalla parte opposta.
- **Sprint e Scrum Team**
  - La prima settimana è stata troppo disorganizzata ed ha peggiorato poi i problemi del Team di sviluppo durante la seconda settimana
- **Sprint Backlog**
  - Il backlog non veniva aggiornato con sufficiente costanza, ovvero a volte dei task non erano portati "up-to-date" con le idee del team. Questo è lo stesso risultato notato anche dal Progress Poker.

## Come migliorare

Emerse queste problematiche, il team ha capito l'importanza dell'organizzazione dello sprint, facendo accortezze principalmente riguardanti una produzione più costante.

Da un punto di vista pratico, le nostre soluzioni saranno le seguenti:

- Maggiore impegno verrà utilizzato nella suddivisione del lavoro tra i membri e nella valutazione della difficoltà delle US anche tenendo conto dell'abilità dei membri del gruppo.
- I problemi relativi al tempismo sono stati discussi in precedenza. In aggiunta abbiamo deciso di avere scadenze più frequenti, in modo da confrontarci più spesso.