

Sprint 1

Progetto di Ingegneria del Software
Gruppo “Play F3”

Sprint Backlog

#2 - giocare senza login

#3 - scelta dello sbilanciamento

#4 - timer

#5 - muovere i pezzi

#6 - esito della partita

#9 - giocare ancora

#11 - scelta della modalità

#6 Esito partita 6 pts DONE	+ ≡
#11 Scelta modalità di gioco 3.5 pts IN PROGRESS	+ ≡
#4 Set timer 6 pts READY	+ ≡
#9 Gioca ancora 3.5 pts DONE	+ ≡
#3 Scelta sbilanciamento contro il bot 4 pts IN PROGRESS	+ ≡
#5 Muovere i pezzi 10 pts DONE	+ ≡
#2 Giocare senza login 15 pts DONE	+ ≡

Backend e DataBase

- connessione a MySQL
- creazione dei websocket tra frontend e backend
- creazione delle partite, e aggiornamento delle mosse giocate

Frontend

- Home page con selezione
- Game page con la scacchiera pienamente funzionante e le statistiche

Un ogg. `chess.js` gestisce la partita

La funzione *randomStartingPosition* genera una posizione iniziale di Really Bad Chess

(il motore scacchistico e la funzione per ottenere la posizione iniziale verranno spostati in seguito nel backend e acceduti tramite richieste HTTP)

Test

Unit Testing sui seguenti moduli del backend:

- Models
- Controllers

Testing effettuato usando Jest.

Burndown chart

sprint 1 27 Oct 2023 to 09 Nov 2023



72%

48 total points

34.5 completed points

0 open tasks

0 closed tasks



0 locaine doses



How this chart works



Sprint Goal

L'obiettivo primario è offrire la possibilità di giocare in modo semplice e intuitivo ma completo a Really Bad Chess.

Dettagli e interfacce saranno migliorati nei prossimi sprint.

Definition of Ready

Ogni US:

- approvata dal team
- stimata dalla parte del team competente

Definition of Done

- codifica della funzionalità richiesta: completata
- test di unità (backend): scritti e superati
- documentazione: scritta nel codice
- approvato: dal PO