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
```



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

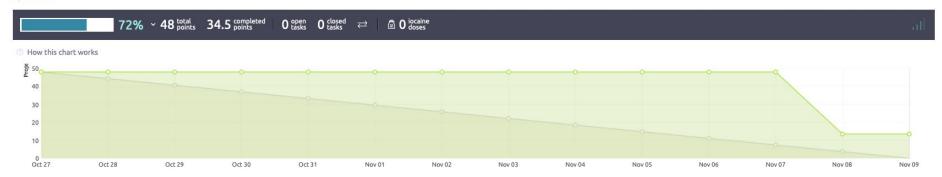
Unit Testing sui seguenti moduli del backend:

- Models
- Controllers

Testing effettuato usando Jest.

Burndown chart

sprint 1 27 Oct 2023 to 09 Nov 2023



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