

# Retrospettiva: sprint 4

## Giochi

Progress poker e Chase the state



I membri del team sono stati d'accordo su tutte le scelte, che hanno visto attribuire al progetto il livello massimo in 3 delle 6 alpha; una valutazione che sottolinea come dal primo sprint a oggi ci siano stati notevoli cambiamenti, oltre che nel prodotto, anche nel processo. Per l'alpha del Lavoro è stato deciso che sarà considerata portata all'ultimo livello solo una volta consegnato definitivamente il prodotto, per questo al momento non è ha raggiunto il massimo.

## Miglioramenti:

Rispetto al passato il lavoro e soprattutto i test sono stati conclusi con largo anticipo, permettendo di concentrarsi sulla documentazione del processo, in particolare, essendo l'ultimo sprint la relazione finale.

## Discussione:

Rispetto agli sprint precedenti, questo ha visto l'implementazione di una sola grande feature ( l'1v1 random ), e il resto del lavoro è stato diviso tra apportare piccole migliorie o modificare qualche dettaglio. Grazie a questo le US sono state di dimensioni più piccole e in numero maggiore, portando ad una migliore gestione, di cui sono stati contenti sia il PO che lo SM.

Si è potuto constatare un aumento nella cooperazione tra i membri del team per la risoluzione dei bug e i test, necessaria per una buona riuscita di questi, poiché ricoprivano codice sviluppato da diverse persone.

Il gruppo che si occupava di debuggare il frontend ha segnalato qualche problema non del tutto risolvibile con i timer, causato dalla libreria stessa che li implementa. Questo ha causato un po' di tensioni, risoltesi verso la fine dello sprint con l'attenuamento dei problemi dopo il debug.