

Sprint 3

Progetto di Ingegneria del Software
Gruppo “Play F3”

Sprint Backlog

#9 - pulsante giocare ancora

#80 - partita con invito tramite link





#92 - sfida settimanale

#96 - sfida in locale

#97 - modalità freeplay

#99 - pausa

#12 - avversario umano random

USER STORY	NEW	IN PROGRESS	READY FOR T...	CLOSED	NEEDS INFO
▼ #92 sfida settimanale + t≡					
▼ #80 Invito tramite link + t≡					
▼ #96 Partita in locale + t≡					
▼ #22 Storico partite + t≡					
▼ #99 Pausa + t≡					
▼ #97 Modalità Freeplay + t≡					
▼ #9 Gioca ancora + t≡					
▼ #15 Modalità Allenamento + t≡					
▼ Storyless tasks + t≡					

Backend e DataBase

- ristrutturazione le tabelle per il multiplayer
- leaderboard
- miglioramento gestione partite

Frontend

- aggiunta delle pagine freeplay, sfida settimanale, 1v1 locale e 1v1 con invito
- refactoring di tutti i file per diminuire il debito tecnico

Test

Unit Testing sui seguenti moduli del backend:

- Models
- Controllers
- Driver

Implementazione catena CI/CD (GitLab runner nel server di produzione)

Attivazione di SonarQube per il quality check

Burndown chart



100%



51.5 total points

51.5 completed points

0 open tasks

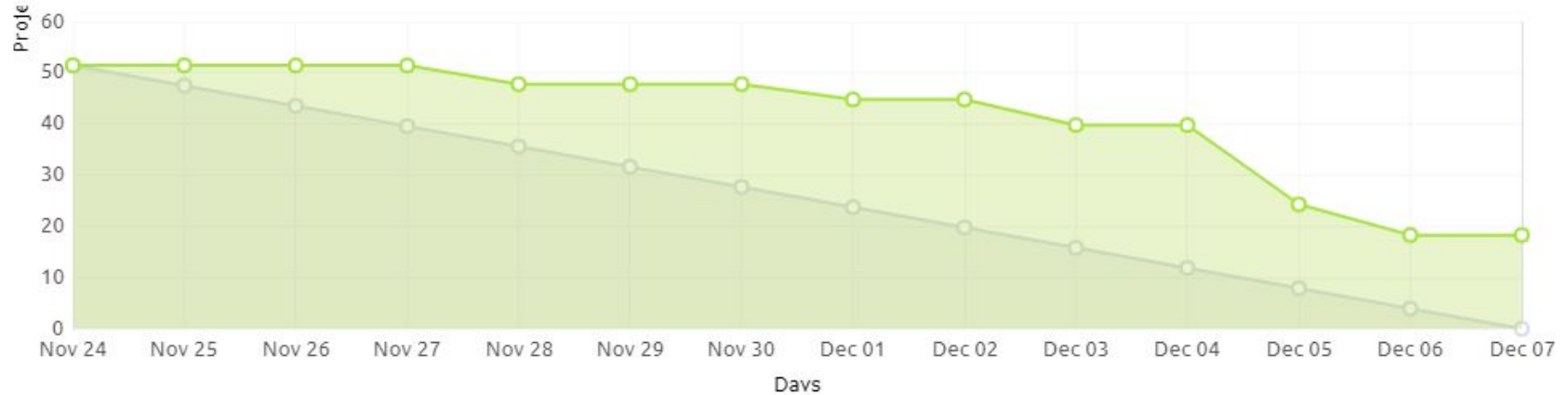
13 closed tasks



0 iocaine doses



How this chart works



Sprint Goal

L'obiettivo è completare il prodotto con le stesse funzionalità dell'app di "Really Bad Chess", aggiungendo la sfida settimanale e le partite sullo stesso dispositivo. In più si deve aggiungere la possibilità di giocare online con un amico

Definition of Ready

Ogni US:

- approvata dal team
- stimata dal team
- testabile (backend)

Definition of Done

- codifica della funzionalità richiesta: completata
- test di unità e E2E: scritti e superati
- documentazione: scritta nel codice e specifica swagger
- approvato: dal PO