

Sprint 2

Progetto di Ingegneria del Software
Gruppo “Play F3”

Sprint Backlog

#1 - creazione nuovo account

#25 - leaderboard

#32 - landing page

#35 - controllo credenziali

#45 - timer

#76 - modalità giornaliera

Backend e DataBase

- registrazione, login e logout (con sessioni)
- creazione delle partite
- giocatore virtuale
- registrazione delle mosse delle partite

Frontend

- pagina di login/registrazione
- homepage con il menu
 - un homepage accessibile come “utente non registrato” che presenta solo parte delle opzioni
 - un homepage accessibile solo tramite log in che presenta tutte le opzioni
- gamepages: training, single player, daily
 - A sinistra abbiamo la board di gioco
 - A destra una sidebar con tutte le statistiche di gioco (Mosse fatte e pezzi catturati)

Test

Unit Testing sui seguenti moduli del backend:

- Models
- Controllers

Testing effettuato usando Jest.

Sonarqube non è stato collegato ma è possibile visualizzare la copertura dei test nel seguente file `/test/coverage/lcov-report/index.html`

Burndown chart



100%

48 total points

48 completed points

0 open tasks

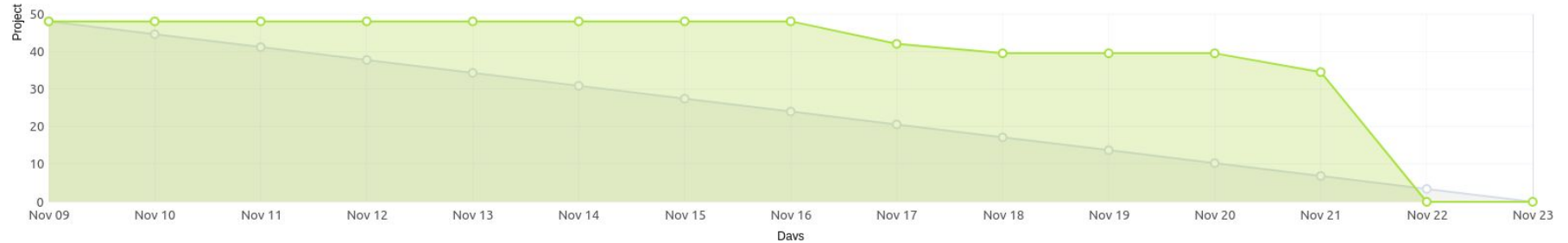
15 closed tasks



0 iocaine doses



How this chart works



Sprint backlog

Scrum



Backlog 5 user stories

Filters subject or reference Tags

USER STORY	STATUS	POINTS
#20 Richiesta rinviata multigiocatore	New	11
#22 Storico partite	Ready	8
#12 Avversario Umano - random	New	18
#82 Condividi partita	New	6
#80 Invito tramite link	New	7

2 SPRINTS

> sprint 1 27 Oct 2023-09 Nov 2023 47.5 closed 62 total

SPRINT TASKBOARD

Hide closed sprints

> sprint 2 09 Nov 2023-23 Nov 2023 48 closed 48 total

#4- Creazione nuovo account	6
#35- Controllo credenziali inserite	5
#32- Landing page	8
#25- Leaderboard	6
#45- Aggiornamento timer in partita	10
#76- Modalità Giornaliera	13

SPRINT TASKBOARD

Sprint Goal

L'obiettivo era permettere agli utenti di giocare nelle tre modalità, implementando anche il login e il timer per le partite.

Il focus è sulla partita, in particolare rendere il gioco interessante rendendo possibile una più ampia scelta di opzioni: appunto dai timer alle modalità di gioco.

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