

# Relazione: Scrumble

## Attività:

Il gioco mira a replicare il processo di produzione software con metodologia scrum, si divide in tre parti il *planning*, gli *sprint* e la *retrospettiva* finale.

Dopo che lo SM ha spiegato le regole, il PO procede a spiegare il prodotto da realizzare e a compilare il product backlog con le US (valutandone priorità e difficoltà).

Per ogni sprint il PO compila lo sprint backlog con un numero di US che abbia il numero di task richiesto dai Developer, poi sta a loro nei nove giorni dello sprint completare un numero sufficiente di task a finire le US. Infine viene fatta la retrospettiva per migliorare l'organizzazione in vista dello sprint successivo.

## Considerazioni:

Per terminare le 15 US sono stati sufficienti 4 iterazioni:

**sprint I:** prendeva le 3 US fondamentali per le fasi successive, per un totale di 112 + 9 task

Gli sviluppatori hanno scelto di far avanzare le US in parallelo, e sfortunatamente sono sorti molti problemi che ne hanno rallentato lo sviluppo. Nonostante questo, i developer avevano sottovalutato le loro capacità e hanno finito con un giorno di anticipo, hanno deciso quindi di cominciare una nuova US, che però non è stata completata.

Uno sviluppatore ha dedicato parte del suo tempo al debito tecnico, che è stato quindi leggermente abbassato.

Le US completate hanno dato 7 punti al team.

**sprint II:** sono state scelte delle US importanti e prioritarie, per 117 + 36 task.

Grazie a qualche evento fortunato, lo sviluppo è proceduto molto in fretta ed è stato finito per il giorno 6. In seguito, è stata completata un'altra US ed è stato ridotto il debito tecnico al minimo.

Il team ha guadagnato 18 punti

**sprint III:** il PO ha deciso di sviluppare le US più pesanti, per un totale di 113 task.

Grazie all'esperienza passata gli sviluppatori hanno gestito al meglio le US, completandole in tempo nonostante la loro mole. Il team ha guadagnato 12 punti

**sprint IV:** sono state aggiunte tutte le US mancanti, 132 task. Grazie al debito tecnico molto basso le US non hanno richiesto molte task. Il team ha terminato le US in tempo e guadagnato 8 punti

Il gioco è stato utile per confermare i ruoli già definiti e per prendere familiarità con scrum.

GOAL	QUESTIONS	EVALUATION	PO	Dev 1	Dev 3	Dev 4	Dev 5
Learn	Q1	1 = no idea of the Scrum roles 5 = perfect knowledge of the roles and their jobs	5	5	5	5	5
	Q2	1 = couldn't repeat the game 5 = could play the game as a Scrum Master by himself	4	4	4	4	4
	Q3	1 = totally lost 5 = leads the game driving the other players	5	5	5	5	5
Practice	Q4	1 = feels the game is unrepeatable 5 = feels the game could be played in any situation	4	4	4	4	4
	Q5	1 = 0 to 3 stories    2 = 4 to 6    3 = 7 to 9 4 = 10 to 12    5 = 13 to 15	5	5	5	5	5
	Q6 ONLY DEV TEAM	1 = abnormal difference from the other players 5 = coherent and uniform with the group most of the time		3	3	3	3
Cooperation	Q7	1 = never speaks with the other players 5 = talks friendly to anyone in every situation	3	3	3	3	3
	Q8	1 = never puts effort in doing something 5 = every time is willing to understand what is going on	5	5	5	5	5
	Q9	1 = never asks for an opinion 5 = wants to discuss about every topic	5	5	5	5	5
Motivation	Q10	1 = not involved by the game 5 = always makes sure everyone is on point	5	5	5	5	5
	Q11 ONLY FOR PO	1 = poor/absent advices 5 = wise and helpful suggestions when is required	5				
	Q12	1 = doesn't express opinions during retrospective 5 = feels the retrospective fundamental to express opinions	4	4	4	4	4
Problem Solving	Q13	On the game board, if the debt pawn is on the lowest stage, the evaluation is 5, for every higher stage it decreases by 1	5	5	5	5	5
	Q14 ONLY DEV TEAM	Calculate the average of tasks left for each sprint: 1 = 21+    2 = 16-20    3 = 11-15    4 = 6-10    5 = 0-5		4	4	4	4
	Q15 ONLY FOR PO	Same evaluation as Q14 for the PO	4				