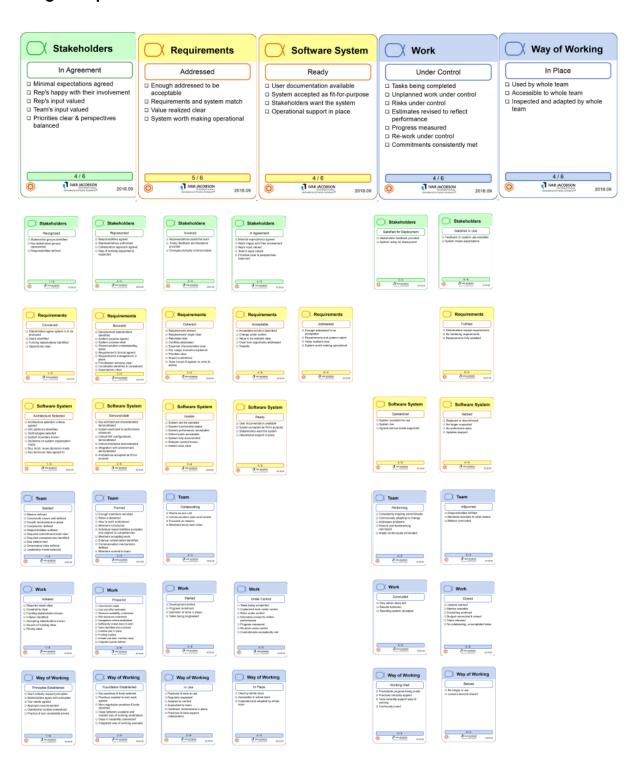
Retrospettiva: sprint 3

Giochi

Progress poker e Chase the state



Rispetto allo sprint precedente si può osservare come il prodotto sia migliorato e abbia soddisfatto quasi tutti i requisiti.

Ci sono state alcune discussioni legittime su team tra collaborating/performing, e in way of working tra in place/working well, risolte ascoltando i pareri di tutti i membri del team

Miglioramenti:

Sono stati effettuati i miglioramenti emersi nella precedente retrospettiva:

- coordinarsi per lavorare in di più sulle stesse US:
- fare meno miglioramenti del prodotto per concentrarsi su ridurre il debito tecnico
- finire con più anticipo

Discussione:

Nella prima settimana non ci sono stati problemi, e il lavoro è proceduto spedito, con cooperazione e comunicazione migliorate rispetto ai precedenti sprint. Seguendo le precedenti indicazioni lo sviluppo è stato terminato a 3 giorni dalla consegna per dare più tempo ai merge, ai test e al deployment.

Il punto più carente sono stati i merge, a causa della combinazione tra refactoring e sviluppo di molte nuove feature da zero. Questi hanno portato molti conflitti che hanno richiesto un'intera giornata di lavoro per essere risolti, ritardando alcuni test.

L'unica cosa che avrebbe permesso di evitare totalmente i conflitti sarebbe stata attendere la fine del refactoring per sviluppare nuovo codice, ma questo avrebbe causato ritardi non in linea con le scadenze prefissate.

Il PO è stato soddisfatto del prodotto e del lavoro svolto, lo SM delle tempistiche interne finalmente rispettate, gli sviluppatori dalla tempestività di tutti nel risolvere i bug trovati. Particolare motivo di soddisfazione è stato il precedente deployment, che non è caduto per una settimana, sintomo dell'assenza di gravi errori, almeno superficialmente.

Ai membri del team in generale non è piaciuto avere tutti questi problemi con i merge, causati anche dall'essersi pestati i piedi a vicenda, avendo lavorato in molti casi sugli stessi file.

Per migliorare, è stato suggerito:

- più coordinazione, intesa anche come accordarsi sugli stili di programmazione
- più smart daily scrum e riunioni in generale

Vista la grande quantità di progressi fatti negli ultimi due sprint il team ha pensato di procedere con lo sprint finale per sistemare gli ultimi dettagli prima della consegna.

Lo Smart daily scrum precedentemente inserito ha mostrato la sua utilità in questo sprint a causa del ridotto numero di riunioni in presenza (visti i numerosi impegni esterni al progetto dei membri del gruppo e alla terminazione di alcuni corsi, che ha diminuito le giornate in cui si aveva la partecipazione di tutti).

 $\frac{https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VsGrTz0Lb_B9rAwGm7WWf_WEghlfAc6SER903}{uVxRTs/edit?usp=sharing}$