



Sprint 2

Gruppo T2



Obiettivi principali dello Sprint

- Partita giocabile anche in PvP.
- Implementazione delle funzionalità del timer di gioco.
- Risoluzione dei problemi emersi durante le partite con il bot.
- Stesura delle pagine già costruite (pagina delle statistiche e pagina per la modifica dei dati del profilo).

Sprint Backlog

#80 Come utente vorrei poter accedere al mio profilo e modificare la password ● 14

#31 Come giocatore, voglio poter salvare i risultati della partita appena conclusa ● 20

#30 Come giocatore, voglio poter leggere il tempo a disposizione per me ed il tempo a disposizione per il mio avversario durante la partita ● 28

#20 Come giocatore, voglio poter selezionare la difficoltà della partita con uno slider che rappresenta la differenza di potenza delle configurazioni ● 11

#39 Come giocatore vorrei poter visualizzare le mie statistiche nel mio spazio personale ● 28

#18 Come giocatore, voglio poter selezionare la modalità di gioco (PvB o PvP) durante la creazione di una partita. ● 11

#38 Come giocatore vorrei potermi unire ad una partita inserendo il suo codice ● 29

#90 Come giocatore voglio poter annullare la mia mossa ● 16

Revisione degli Obiettivi dello Sprint

Sfortunatamente, non siamo riusciti a completare tutte le user story che avevamo pianificato . Questo è dovuto principalmente a fattori di tempo e degli imprevisti.

Sono rimaste incomplete 2 user story e 3 Storyless tasks.

~~#80~~ Come utente vorrei poter accedere al mio profilo e modificare la password ●

14

#31 Come giocatore, voglio poter salvare i risultati della partita appena conclusa ●

20

~~#30~~ Come giocatore, voglio poter leggere il tempo a disposizione residuo durante la partita ●

28

#20 Come giocatore, voglio poter selezionare la difficoltà della partita con uno slider che rappresenta la differenza di potenza delle configurazioni ●

11

~~#18~~ Come giocatore, voglio poter selezionare la modalità di gioco (PvB o PvP) durante la creazione di una partita: ●

11

~~#38~~ Come giocatore vorrei potermi unire ad una partita inserendo il suo codice ●

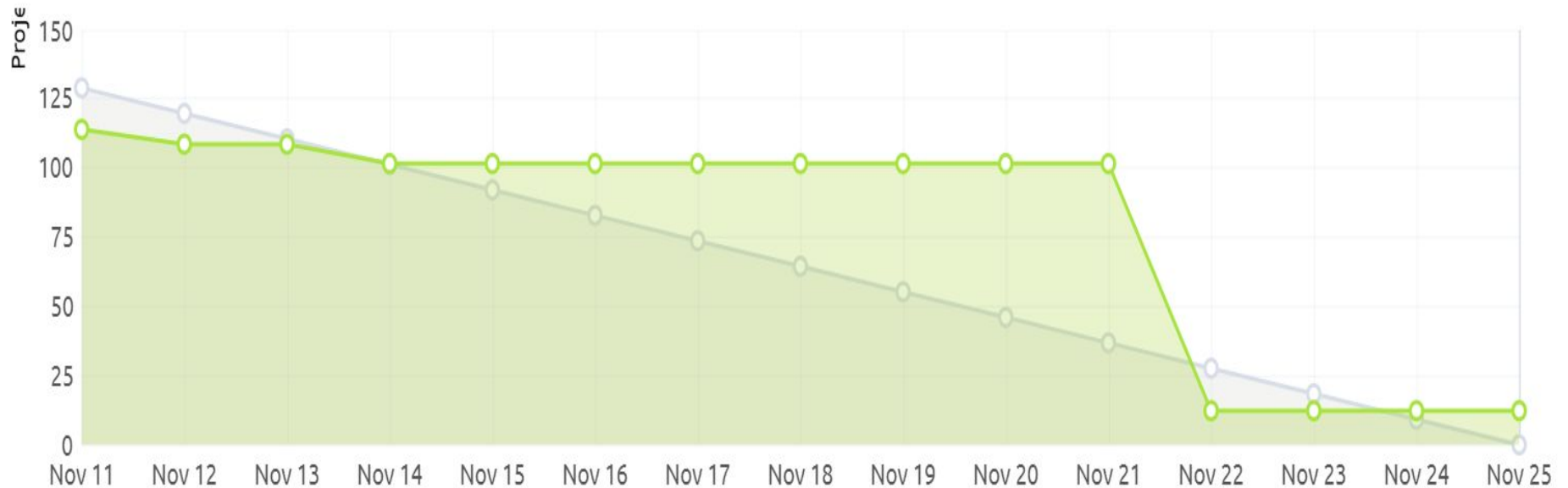
29

~~#90~~ Come giocatore voglio poter annullare la mia mossa ●

16

Burndown chart

How this chart works



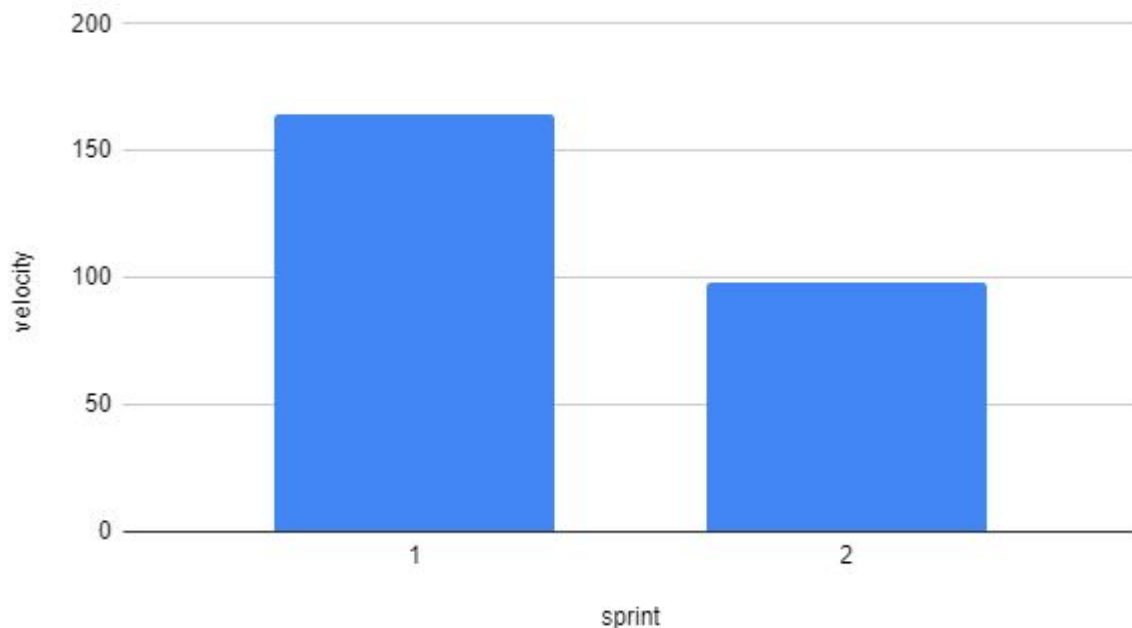
Metriche di Performance (velocity)

Sprint 1: 164

Sprint 2 : 98

Media:131

velocity rispetto a sprint





RETROSPETTIVA

















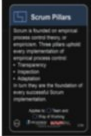
Autovalutazione

Cards	Valerio Pio De Nicola PO	Daniele Russo DEV	Marco Coppo la DEV	Chiara Tosado ri SM	Bogdan Chirila DEV	Ahmed Niouer DEV
scrum master						
Product Owner						
Scrum Team						
Develop ers						
Product backlog						
Sprint Planning						
Daily scrum						
Sprint Goal						
Self manage ment						

Abbiamo integrato una tabella di autovalutazione del gruppo nella retrospettiva per consentire a ciascun membro di esprimere in modo individuale le proprie percezioni sull'andamento dello sprint.

Carte Essence

Abbiamo scelto il gioco di retrospettiva "Good, Bad, Sad" poiché, di fronte a varie sfide e intoppi durante lo sprint, volevamo un metodo efficace per identificare in modo focalizzato i problemi, rivelando punti di forza del team , criticità e delusioni.

Stella

Nella retrospettiva di questo sprint, per fare il punto della situazione abbiamo optato per l'utilizzo di una stella con categorie "Keep doing" "Do More of" "Do Less of," "Stop doing" e "Start doing" per riflettere sulle varie sfide affrontate. Questo approccio ci ha permesso di identificare chiaramente ciò che ha funzionato bene (Keep), dove possiamo migliorare ulteriormente (Do More of), dove possiamo ridurre l'attenzione (Do Less of), cosa dovremmo interrompere (Stop), e nuove iniziative da intraprendere (Start). Questo strumento ci guida nella definizione di azioni concrete per ottimizzare il nostro processo nel prossimo sprint.

