

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA INFORMATICA ED ELETTRICA E MATEMATICA APPLICATA



Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica

Relazione Project Work - Software Architecture & Design - ShapeTastic

Gruppo N°16 - AH

Third Sprint Retrospective

Studenti:

Cutolo Ciro	0622702532	c.cutolo7@studenti.unisa.it
Frasca Gaetano	0622702610	g.frasca10@studenti.unisa.it
D'Ambrosio Gennaro	0622702464	g.dambrosio65@studenti.unisa.it
Bottiglieri Alessio	0622702583	a.bottiglieri16@studenti.unisa.it

4.7 Third Sprint - Retrospective

Durante la Sprint Retrospective, il gruppo ha utilizzato lo "Starfish Diagram", come struttura collaborativa per valutare le pratiche del team e identificare le aree di miglioramento continuo.

Durante la Terza Sprint, il team ha fatto consapevolmente riferimento ai diagrammi realizzati durante le interazioni precedenti, usandoli come promemoria delle migliori pratiche concordate e delle insidie comuni da evitare.

Questo approccio si è rivelato particolarmente efficace nel favorire un comportamento coerente ed efficace del team, e nel mantenere un elevato standard di collaborazione, soprattutto nell'area della comunicazione, precedentemente identificata come un'area di crescita.

Il diagramma seguente riflette i progressi del team in diverse aree e conferma che molte delle lezioni dello sprint precedente sono state interiorizzate con successo.

4.7.1 Starfish Diagram

4.7.1.1 Stop (things to stop doing):

- Applicare pattern, senza seguire fedelmente la teoria associata.
- Scrivere codice poco coerente con quello già sviluppato.
- Manipolare codice altrui modificandone la struttura.
- Duplicare metodi già presenti.

4.7.1.2 Less of:

- Lasciare codice commentato nel prototipo.

4.7.1.3 Keep doing:

- Suddivisione equa dei task tra i membri del team.
- Testing incrociato del sistema e delle sue funzionalità.
- Scrivere commenti e documentazione progressiva, durante lo sviluppo.

4.7.1.4 More of (more things to do):

- Rispettare gli orari e l'organizzazione riguardo i daily meetings.
- Comunicazione efficace e periodica.
- Rispettare un formato coerente per i commenti.
- Sfruttare classi di gestione per la logica utile al sistema.

4.7.1.5 Start (things to start doing):

- Lavorare rispettando scrupolosamente i principi fondanti della programmazione "object oriented".

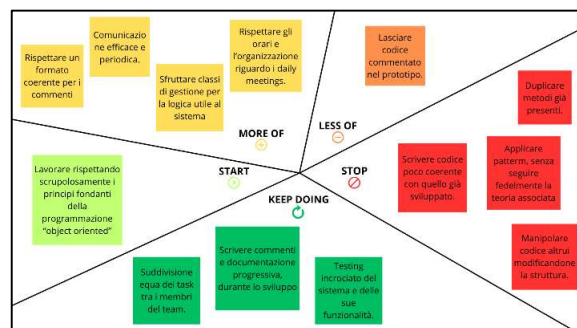


Figura 2: Starfish Diagram - Third Sprint