

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

First 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

2.5 First Sprint - Retrospective

Durante la Sprint Retrospective, il team ha utilizzato lo Starfish Diagram come strumento visivo e collaborativo per riflettere sull'andamento della sprint conclusa. Questo approccio ha permesso di raccogliere in modo strutturato opinioni, esperienze e suggerimenti da parte di tutti i membri del team, facilitando una discussione costruttiva.

2.5.1 Starfish Diagram

2.5.1.1 Stop (*things to stop doing*):

- Perdere tempo su dettagli secondari prima di completare le funzionalità principali.
- Procrastinare la scrittura dei test automatici fino a fine implementazione.
- Modificare l'architettura del sistema, senza comunicarlo
- Modificare il codice altrui, senza preavviso

2.5.1.2 Less of:

- Comunicazione frammentata sui canali informali
- Lavoro in parallelo su task fortemente dipendenti

2.5.1.3 Keep doing:

- Suddivisione equa dei task tra i membri del team.
- Rispetto della velocity prevista e delle stime iniziali.
- Uso efficace della GitHub repository e Trello board.

2.5.1.4 More of (*more things to do*):

- Scrivere commenti e documentazione progressiva, durante lo sviluppo.
- Comunicare in maniera esplicita i cambiamenti che si reputano necessari, anche se minimi.

2.5.1.5 Start (*things to start doing*):

- Tenere traccia degli imprevisti per migliorare la stima nei prossimi sprint.

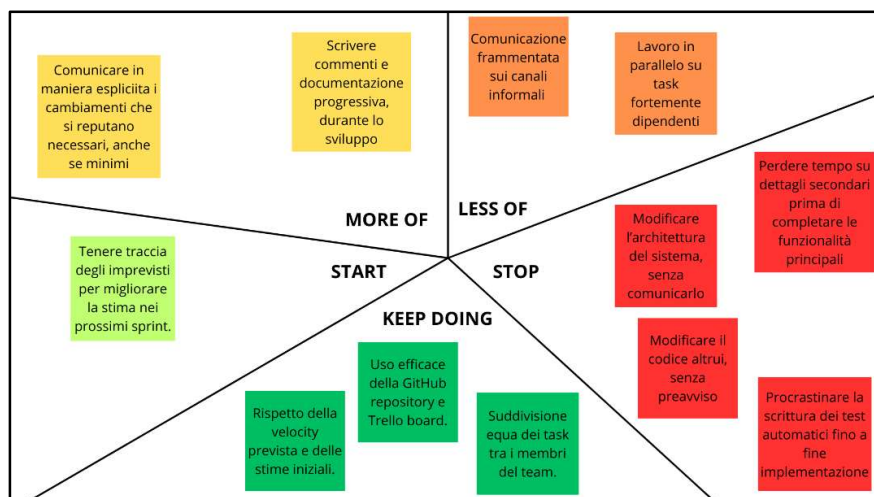


Figura 2: Starfish Diagram - 1st Sprint