

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

Second Sprint Review

Second 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

3.8 Second 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 Seconda Sprint, il team ha fatto consapevolmente riferimento al diagramma realizzato durante l'interazione precedente, che è stato utilizzato come promemoria delle migliori pratiche concordate e delle insidie comuni da evitare. Questo riferimento visivo si è rivelato particolarmente efficace nel promuovere un comportamento coerente ed efficace del team, e nel mantenere un elevato standard di collaborazione, soprattutto nell'area della comunicazione, che era stata precedentemente identificata come un'area chiave 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.

3.8.1 Starfish Diagram

3.8.1.1 Stop (*things to stop doing*):

- Applicare pattern, senza seguire fedelmente la teoria associata.

3.8.1.2 Less of:

- Redigere troppa documentazione.

3.8.1.3 Keep doing:

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

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

- Rispettare gli orari e l'organizzazione riguardo i daily meetings.
- Comunicazione efficace e periodica.

3.8.1.5 Start (*things to start doing*):

- Segnalare bug e difficoltà riscontrate, anche se risolte.

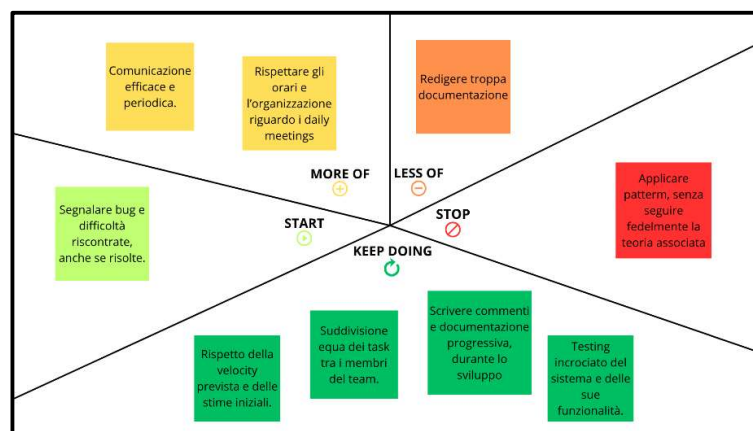


Figura 2: Starfish Diagram - Second Sprint