

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

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

3.7 Second Sprint - Review

3.7.1 Project velocity measured:

Durante la fase di Planning della prima Sprint era stata stimata una velocity pari a 35 SP. Alla fine della sprint tale stima risulta essere ben bilanciata, in quanto il team è riuscito a “bruciare” tutti gli SP previsti e di conseguenza a completare tutte le storie presenti nello Sprint Backlog.

La suddivisione del lavoro è stata equa, infatti, rispetto ai task previsti, i componenti della squadra hanno adempiuto ad una media di 9 story points, cadauno.

Nome Membro	Story points
Alessio Bottiglieri	9
Ciro Cutolo	9
Gaetano Frasca	8
Gennaro D'Ambrosio	9

Tabella 29: Suddivisione SP tra i membri del team - 2nd Sprint

Nota: la suddivisione degli story points è stata effettuata rispetto ai task e alla loro importanza nel contesto della storia da cui sono stati determinati.

3.7.2 Problemi riscontrati durante l'implementazione

Come avvenuto per la Prima Sprint, anche la seconda è stata completata senza accumulare *Technical Debt* o lasciare bug irrisolti per l'iterazione successiva. Questo risultato è stato ottenuto grazie a stime equilibrate, a test approfonditi e a un alto livello di controllo sul codice attraverso una continua revisione incrociata. Tuttavia, una funzionalità particolarmente impegnativa da realizzare durante questa sprint, è stato il ridimensionamento dello spazio di lavoro. Questo compito ha richiesto lo sforzo collettivo di tutto il team per risolvere i vari problemi e bug che si sono presentati, soprattutto a causa dell'ulteriore complessità di garantire che la griglia si adattasse dinamicamente alle nuove dimensioni del canvas.

3.7.3 Modifiche da apportare al Product Backlog

Durante questo sprint, sono state apportate alcune modifiche al Product Backlog sulla base delle conoscenze acquisite dallo sviluppo in corso. In particolare, è stata rivalutata la complessità della User Story #3, che ha portato a un aumento dei suoi punti storia da 3 a 5. Inoltre, le User Story #21 (attivazione/disattivazione della griglia) e #22 (visualizzazione della griglia) sono risultate sovrapposte, quindi sono state consolidate eliminando la prima e aggiornando la descrizione e i criteri di accettazione della seconda per riflettere entrambe le funzionalità. Queste modifiche riflettono una comprensione più accurata della portata e delle interdipendenze dei compiti e dimostrano la reattività del team al feedback iterativo e al continuo perfezionamento del backlog.