

# 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**

### **First Sprint Release**

### **Gruppo N°16 - AH**

#### **Studenti:**

Cutolo Ciro	0622702532	<a href="mailto:c.cutolo7@studenti.unisa.it">c.cutolo7@studenti.unisa.it</a>
Frasca Gaetano	0622702610	<a href="mailto:g.frasca10@studenti.unisa.it">g.frasca10@studenti.unisa.it</a>
D'Ambrosio Gennaro	0622702464	<a href="mailto:g.dambrosio65@studenti.unisa.it">g.dambrosio65@studenti.unisa.it</a>
Bottiglieri Alessio	0622702583	<a href="mailto:a.bottiglieri16@studenti.unisa.it">a.bottiglieri16@studenti.unisa.it</a>

## 2 First sprint

### 2.1 Sprint Review

#### 2.1.1 Sprint Backlog

Durante questa sprint, il team ha lavorato in modo efficace e collaborativo, riuscendo a completare tutti i task pianificati all'interno dello Sprint Backlog. Le user stories previste sono state tutte portate a termine e marcate come Done, in piena conformità con i criteri stabiliti nella Definition of Done. Questo risultato riflette una buona pianificazione iniziale, un'efficace suddivisione dei compiti e un costante monitoraggio dell'avanzamento durante lo sprint. Il rispetto della Definition of Done garantisce inoltre che ogni storia sia stata adeguatamente testata, documentata e integrata nel prodotto, assicurando un incremento di valore concreto e potenzialmente rilasciabile.

User Story	Story Points	Stato
Finestra iniziale	1	DONE
Aggiunta forme geometriche	3	DONE
Forme supportate	3	DONE
Scelta colore del bordo delle forme	3	DONE
Scelta colore di riempimento delle forme	3	DONE
Salvataggio dei disegni	5	DONE
Caricamento dei disegni	5	DONE
Selezione forma	3	DONE
Eliminazione di una forma	1	DONE
Copia e incolla	3	DONE
Taglia	2	DONE

Tabella 13: First Sprint Backlog - Report Fine Sprint

## 2.1.2 Updated Product Backlog

Backlog ID	User Stories	SP	Backlog ID	User Stories	SP	Backlog ID	User Stories	SP
1.1	Finestra iniziale	1	2.6	Modifica della posizione di una forma	2	4.3	Rotazione di una forma	5
1.2	Aggiunta forme geometriche	3	2.7	Modifica del colore di una forma	2	4.4	Specchiatura	5
1.3	Forme supportate	3	2.8	Modifica delle dimensioni di una forma	5	4.5	Stretch di una forma	5
1.4	Scelta colore del bordo delle forme	3	2.9	Modifica del livello di una forma	3	5.1	Selezione Multipla	3
1.5	Scelta colore di riempimento delle forme	3	3.1	Modifica del livello di zoom	5	5.2	Grouping	5
1.6	Salvataggio dei disegni	5	3.2	Area di disegno espandibile	3	5.3	Ungrouping	3
1.7	Caricamento dei disegni	5	3.3	Scroll area di disegno	2	5.4	Shape creation commands	13
2.1	Selezione forma	3	3.4	Visualizzazione della griglia	3	5.5	Memorizzazione dei "Shape creation commands"	8
2.2	Eliminazione di una forma	1	3.5	Attivazione e disattivazione della griglia	1	5.6	Esportazione di uno "Shapes library file"	8
2.3	Copia e incolla	3	3.6	Cambiare dimensioni griglia	3	5.7	Importazione di uno "Shapes library file"	8
2.4	Taglia	2	4.1	Poligoni irregolari	8			
2.5	Undo	5	4.2	Stringhe	5			

### 2.1.3 Project Burndown chart:

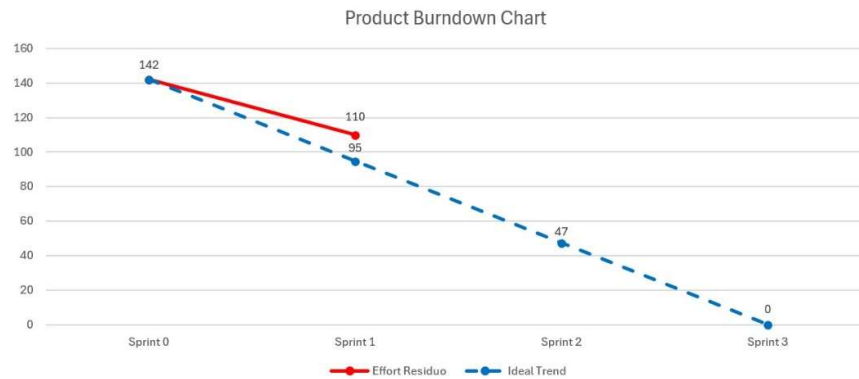


Figura 2.1.1 - Burndown chart

Il grafico mostra l'andamento del lavoro rimanente (espresso in story points) sprint-by-sprint. La linea tratteggiata blu rappresenta il trend ideale di completamento del progetto, mentre la linea rossa mostra l'andamento effettivo.

Al termine della prima sprint, il lavoro residuo è di 110 SP, il team ha leggermente sottoperformato rispetto alla previsione ideale (riduzione a 95 SP). Tuttavia, la velocity stimata è stata rispettata, mantenendo un ritmo di lavoro sostenibile.

Questo dato è particolarmente significativo: la velocity raggiunta può essere utilizzata come base di riferimento per la pianificazione della prossima sprint.

#### 2.1.3.1 Project velocity measured:

La project velocity misurata è pari a 32 story points. Questo ci permette di stabilire che la stima iniziale è stata rispettata con precisione.

Inoltre, la suddivisione del lavoro è stata equa. Infatti, rispetto ai task previsti, i componenti della squadra hanno adempiuto ad una media di 8 story points, cadauno.

Nome Membro	Story points
Alessio Bottiglieri	8.15
Ciro Cutolo	8.45
Gaetano Frasca	7.70
Gennaro D'Ambrosio	7.70

*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.*

## 2.2 First sprint - retrospective

In questa sezione è descritto lo 'starfish' diagram caratteristico della "sprint retrospective", utile a correggere il tiro del gruppo di lavoro. Questo serve a creare un clima di lavoro migliore, in modo da permettere performance più alte da parte della squadra.

### 2.2.1 Starfish Diagram

#### 2.2.1.1 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.

#### 2.2.1.2 Less of:

- Comunicazione frammentata sui canali informali (es. messaggi privati): meglio centralizzare tutto su Trello o GitHub.
- Lavoro in parallelo su task fortemente dipendenti, per evitare conflitti.

#### 2.2.1.3 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.

#### 2.2.1.4 More of (*more things to do*):

- Scrivere commenti e documentazione inline durante lo sviluppo.

#### 2.2.1.5 Start (*things to start doing*):

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