

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 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

4.6 Third Sprint - Review

4.6.1 Project velocity measured:

Durante la fase di Planning della prima sprint, era stata stimata una velocity pari a 32 story points (SP), successivamente incrementato a 35 SP in occasione del planning della seconda iterazione, in seguito al miglioramento dell'efficienza del team e a una maggiore familiarità con il contesto progettuale. Sulla base di questo trend positivo, il gruppo di lavoro ha deciso di aumentare ulteriormente la stima per la terza sprint, portandola a 42 SP.

Tuttavia, tale stima si è rivelata eccessivamente ottimistica. Durante l'iterazione, infatti, si è reso necessario dedicare una parte significativa del tempo al migliorare la qualità complessiva del sistema e garantire maggiore manutenibilità. Questi interventi non previsti hanno compromesso il completamento dell'intero carico pianificato: a fine sprint, risultavano 11 story points.

Ad ogni modo, la suddivisione iniziale del lavoro è stata equa, infatti, rispetto ai task previsti, ai componenti della squadra sono stati assegnati in media 10.5 story points cadauno.

Nome Membro	Story points
Alessio Bottiglieri	11
Ciro Cutolo	11
Gaetano Frasca	10
Gennaro D'Ambrosio	10

Tabella 42: Suddivisione SP tra i membri del team - 3rd 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.

4.6.2 Problemi riscontrati durante l'implementazione

Diversamente dalle sprint precedenti, la terza è stata conclusa con accumulo di *Technical Debt*. Questo risultato è riconducibile alla produzione iniziale di codice non rispettante i Good Principles della progettazione software, rendendo necessario un ampio refactoring diffuso su molteplici componenti del sistema. Inoltre, alcuni task pianificati hanno richiesto uno sforzo congiunto di più membri, se non l'intero gruppo.

Alcuni componenti del team hanno dovuto abbandonare alcuni dei task per concentrarsi sulle attività di miglioramento del codice.

Data la difficoltà dei vari task, sono stati riscontrati e risolti vari bug in corso di sviluppo, soprattutto per quanto riguarda l'implementazione dei poligoni irregolari e la forma testuale.

4.6.3 Modifiche da apportare al Product Backlog

Durante la seconda release è stato identificato un bug relativo al funzionamento del menù contestuale. Come discusso nelle sezioni precedenti, si è resa necessaria l'inclusione nel Product Backlog di una user story specifica dedicata alla risoluzione di tale difetto. Inoltre, è stata prevista l'esecuzione di test di integrazione funzionali volti a verificare l'effettiva correzione del problema e a garantire la stabilità del sistema.