

# 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 Review**

### **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>

## 2.6 First Sprint - Review

### 2.6.1 Project velocity measured:

Durante la fase di Planning della prima Sprint era stata stimata una velocity pari a 32 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 8 story points, cadauno.

*Tabella 14: Suddivisione SP tra i membri del team - 1st Sprint*

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

*Tabella 15: Suddivisione SP tra i membri del team - 1st 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.*

### 2.6.2 Problemi riscontrati durante l'implementazione

Nel corso della sprint non sono emersi technical debt da portare al prossimo sprint, in quanto tutti gli errori e i problemi sono stati individuati e risolti grazie alla cross review applicata all'intero codice. Questo processo di revisione incrociata ha permesso di mantenere alta la qualità del software e di intervenire tempestivamente su eventuali criticità. Se dovessimo individuare una funzionalità particolarmente impegnativa, sarebbe l'implementazione dell'inserimento delle forme sul canvas, che ha richiesto un notevole investimento di tempo soprattutto nella fase iniziale dello sprint

### 2.6.3 Modifiche da apportare al Product Backlog

Durante questo sprint non è stato necessario correggere o modificare in modo significativo le user story, il che dimostra che la fase di planning iniziale e la fase di backlog grooming sono state eseguite correttamente. Le user story erano chiare, ben definite e in linea con la comprensione del team fin dall'inizio. Tuttavia, il lavoro svolto durante questo sprint sarà prezioso per quello successivo, in particolare per aiutarci a definire e raffinare meglio le user story a grana grossa previste per i prossimi sviluppi.