**RELAZIONE PARTITA SCRUMBLE**

Abbiamo svolto la partita a Scrumble il giorno 24/10/2020. Premettiamo che le regole si sono rivelate per certi versi un po’ oscure. Non ci era molto chiaro se gli sviluppatori dovessero essere divisi per user story o se tutti partecipassero allo sviluppo di tutte le user story contemporaneamente. Un altro dubbio era relativamente al posizionamento degli indicatori, se, quindi, andassero sommati tutti i task fra loro o posizionati più marcatori, ognuno per una user story diversa.

La partita ha occupato all’incirca tre ore di gioco ed è stata portata a termine vittoriosamente. Le user story usate sono state quelle prestabilite di Scrumble, nella prima pagina delle user story forniteci. Sono state discusse e ad ognuna di loro abbiamo poi dato una complessità ed una priorità che sono riassunte nello schema sottostante. Già in questa prima fase figuravano quelle che erano le opinioni diverse dei vari membri del team, non tanto per quanto riguarda la priorità (la valutavamo in base a quanto importante quella user story fosse per l’uso del programma e quante user story dipendessero da essa) ma per quanto riguarda la complessità, in cui spesso molti di noi, forse anche per una differenza di competenze valutavano in modo diverso. Ogni sprint ha previsto una totale di tre user story, abbiamo nei primi sprint fatto più fatica perché abbiamo deciso di iniziare con le user story di difficoltà ma soprattutto priorità più alta che avevano di conseguenza un numero di task maggiore.

Tutto sommato siamo riusciti in questa prima fase di gioco a completare correttamente gli sprint pur tenendo moderato il dedito tecnico (con un moltiplicatore tra x4 e x5) e a ridurlo negli sprint finali terminando con un debito tecnico con un moltiplicatore x3.

Il gioco tutto sommato è risultato molto interessante, soprattutto nei dibattiti a fine giornata in cui, si notavano le differenze di pensiero tra i vari sviluppatori nella scelta tra il fare task o diminuire il debito tecnico, spesso le scelte sono risultate contrastanti e hanno generato dei dialoghi molto interessanti.

Immagine che contiene tavolo

Descrizione generata automaticamenteLa partita è risultata molto utile a capire quelle che sono le metodologie di sviluppo di Scrum e avere delle idee di come realizzare poi il progetto del corso, partendo quindi dalla definizione delle user story, alla loro valutazione e classificazione fino alle riunioni giornaliere e ai vari punti di vista diversi che ognuno di noi può avere. Per delle valutazioni numeriche abbiamo compilato il file Excel fornito dal tesista che verrà allegato a questa relazione.