

Prima partita a Scrumble

Il team si è visto su Microsoft Teams, poiché in città diverse, usando la funzione Condividi Schermo e la versione virtuale del gioco basata sullo Scrumble Game Model del collega Barbone Roberto.

La partita è stata impegnativa e molto istruttiva sulle modalità di sviluppo, consentendo a tutti gli elementi del team l'apprendimento di funzioni primarie del metodo AGILE e permettendo, grazie alle Daily Review, anche di mettere successivamente alla prova le proprie conoscenze e di migliorare le lacune personali nel caso qualcuno si fosse reso conto di essere incapace o quantomeno in difficoltà di rispondere alle domande.

Prima di iniziare la partita abbiamo assegnato le priorità alle user stories su cui si sarebbe basato il progetto: in questa partita abbiamo deciso di usare le user stories di un'applicazione chiamata TrackMyFood, che consente agli utenti di raccogliere informazioni nutrizionali e caloriche sui cibi da loro scelti, questa applicazione (e user stories) è la stessa che il collega Roberto Barbone ha usato per la sua seconda sessione.

Nonostante qualche dubbio iniziale sulle capacità del team, il primo Sprint è finito il Day 6 con quattro user story terminate, ossia le numero #8, #5, #6, #1 di cui la prima con dimensione assegnata XS, le due successive di dimensione assegnatale S ed infine la User Story #1 con dimensione M. I restanti Days del primo Sprint il team ha deciso di passarli a ridurre il debito tecnico, scegliendo di non iniziare una nuova User Story.

Il secondo sprint è stato molto incoraggiante fin dall'inizio poiché il team ha capito, grazie ai risultati positivi dello sprint precedente, che la loro abilità nel progredire con i task era stata sottovalutata, affrontando fin da subito le user stories #2, #4, #10 e le #7 e #15 con dimensioni rispettivamente S e M. Nel secondo sprint ci sono state difficoltà maggiormente riguardanti le domande poste dal gioco, specialmente nel ricordarsi il numero delle task affrontate nella giornata precedente.

Il terzo sprint è stato forse il più impegnativo vista la scelta di affrontare 4 storie di dimensione: XS, S, M e L e complice il ridotto rendimento che il team ha avuto durante lo sprint, causato principalmente da un alto numero di lanci di dado risultanti 6. Nonostante ciò, i developers sono riusciti a terminare lo sprint il Day 8, riuscendo nel rimanente giorno dello sprint a diminuire il debito tecnico che era salito causa problematiche nella fase di testing.

Infine, siamo giunti al quarto sprint dove il team riesce a completare il progetto andando a svolgere le ultime due user stories rimanenti, entrambe di dimensione L. In questo sprint il team era oramai coeso e capace, abile nel rispondere a domande riguardanti Scrumble e attento alle necessità dei singoli.