

# OMEGA CHESS: SPRINT 0



# DEVELOPMENT ENVIRONMENT

(MAGGIORI INFORMAZIONI SUL [README](#) IN `/DOC/DEV-ENV`)

# SELF HOSTING

Abbiamo optato per un server self-hosted, in modo da:

- utilizzare tecnologie e software a noi più affini
- rendere l'ambiente di sviluppo indipendente da servizi esterni



Siamo partiti da CAS, setupando quindi le principali componenti...

# TECNOLOGIE UTILIZZATE

## Per il self hosting:

- Docker, container dei vari software
- Nginx, reverse proxy e load balancer

## Per il progetto:

- Gitlab, VCS
- Taiga, gestione US e sprints
- Mattermost, comunicazione
- Sonarqube, analisi del codice (operativo, ma non ancora configurato)
- Jenkins + Gitlab, continuous integration (operativi, ma non ancora configurati)

# TECNOLOGIE UTILIZZATE: LOGGER

Una dei software che è stato modificato rispetto a CAS è stato il logger, in quanto è stato adattato all'utilizzo di VSCode. Esso si compone di:

- VSCode Exporter, estensione che formalizza i dati da esportare da VSCode
- Grafana Agent, raccoglimento dei dati esportati
- Grafana Mimir, processamento dei dati raccolti
- Grafana, visualizzazione della dashboard
- MinIO, immagazzinamento dei dati processati

Ulteriori informazioni sono presenti sul README citato prima, nella sezione "[Logger](#)".

# TEAMBUILDING

(MAGGIORI INFORMAZIONI IN [/DOC/TEAMBUILDING](#))

# SCRUMBLE

Come consigliato, il team giocando a Scrumble ha preso più confidenza con lo sviluppo Agile, comprendendone meglio le motivazioni.



Abbiamo optato per l'utilizzo delle US già fornite dal regolamento, e il PO è stato fondamentale nella comprensione delle US per il dev team.



Ciò nonostante il gioco è stato completato con successo, in quanto il team è riuscito a completare tutte le tasks (US) nel quarto sprint.

# ESCAPE THE BOOM

La partita a Escape the Boom ha avuto un esito quasi favorevole a sua volta, nonostante alcune difficoltà dovute al capire bene la struttura del manuale e quella del gioco in se.



La bomba è scoppiata due volte, ma dopo questa fase di "riscaldamento", nella partita successiva c'è stato il totale completamento della versione gratuita del gioco in pochi istanti, lasciando diversi minuti rimanenti sul timer.

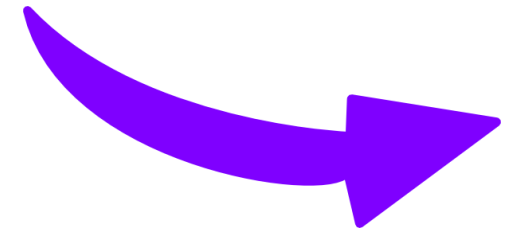


# INTERFACCIA

(MAGGIORI INFORMAZIONI IN [/DOC/INTERFACE](#))

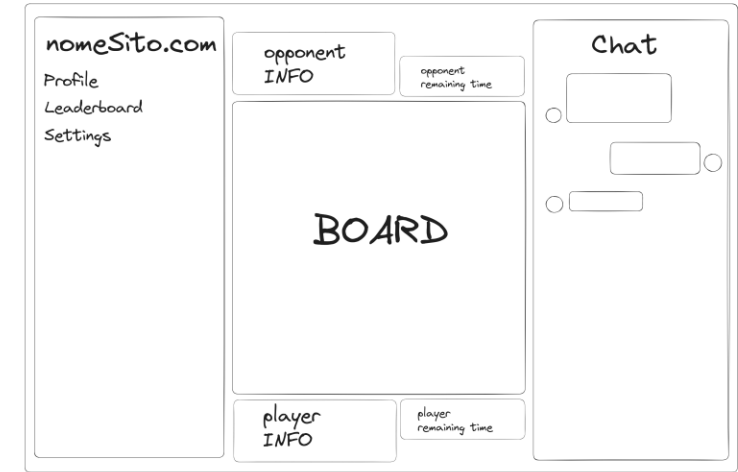
Verrà realizzata un'interfaccia semplice e minimale in modo da non fornire all'utente una schermata "overwhelming".

Abbiamo ritenuto che per questo tipo di progetto grafiche "fancy" e troppo dettagliate potrebbero solo essere solo sgradite dall'utente.

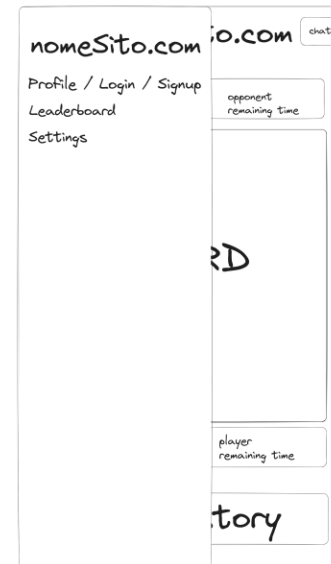
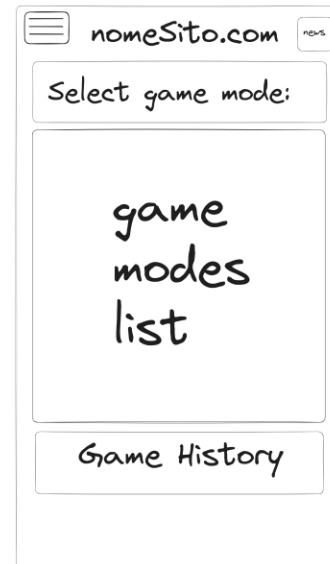


# interfaccia partita

DESKTOP:



MOBILE:



**GRAZIE PER  
L'ATTENZIONE!**