

# SCRUM - Note

# Primo meeting

**Data: Giovedì 09 giugno 2011 - ore 10:00**

**Titolo riunione: Warmup progetto**

**Luogo: Aula Ercolani 1, Bologna**

**Presenti: Davide Leonardi, Fabio Quinzi, Vincenzo Alaia, Carlo Donzelli, Luca Valentini**

## Warmup progetto

1. Il team legge, discute e valuta le specifiche del progetto.
2. Dopo una lunga discussione riguardante i metodi di sviluppo adottabili, il team decide di adottare la metodologia SCRUM. La scelta è ricaduta su questo tipo di metodologia per la facilità di adozione, per l'efficacia nel definire i dettagli del lavoro da svolgere nell'immediato futuro, e per il metodo di gestione dell'interazione tra i componenti del team.
  - 2.1. Sono stati definiti i seguenti ruoli nel team:
    1. **Scrum Master (SM)** (gestisce documentazione, meeting, garantisce il funzionamento della metodologia SCRUM): *Fabio Quinzi*
    2. **Product Owner (PO)** (colui che scrive e gestisce il Product Backlog): *Vincenzo Alaia*
    3. **Manager(M)** (colui che si occupa della gestione dell'infrastruttura, delle tecnologie e dell'ambiente di sviluppo per l'intero progetto): *Luca Valentini*
    4. **Stakeholders (S)** (sono coloro che durante le fasi di sprint review si occupano di controllare che le funzionalità del prodotto siano allineate a quelle previste): *Tutto il team*
3. (SM) chiede a (PO) di preparare Product Backlog entro Sabato 11 Giugno.
4. (SM) chiede a (M) di verificare le tipologie di frameworks e tecnologie utilizzabili per sviluppare il progetto. (SM) precisa che le decisioni definitive riguardo le tecnologie da adottare saranno prese successivamente, seguendo le indicazioni di (M) e analizzando il Product Backlog.
5. (SM) chiede ad un membro del team volontario (Davide Leonardi) di aiutarlo a scrivere un documento di presentazione della metodologia di sviluppo adottata.
6. (SM) fissa la data del prossimo meeting: Sabato 11 Giugno alle ore 15 ci sarà il primo *Sprint Planning Meeting*, in teleconferenza Skype.

# Sprint Planning Meeting 0

**Data: Sabato 11 Giugno 2011 - ore 15**

**Titolo riunione: Sprint Planning Meeting 0**

**Luogo: Teleconferenza**

**Presenti: Davide Leonardi, Fabio Quinzi, Vincenzo Alaia, Carlo Donzelli, Luca Valentini**

## Analisi del lavoro svolto dall'incontro precedente

1. (PO) consegna il Product Backlog. Il team lo esamina.
2. (M) indica alcune tecnologie potenzialmente utili nello sviluppo del sistema:
  - 2.1. Openfire server
  - 2.2. Protocollo XMPP
  - 2.3. Frogx API
  - 2.4. Smack API
3. (M) consiglia di utilizzare Eclipse come IDE per lo sviluppo del sistema, visto l'elevato numero di plugin utilizzabili e vista l'ampia documentazione disponibile.

## Discussione dello Sprint Backlog

1. (SM) fa notare come in questo Sprint Meeting (Sprint Meeting 0) sarebbe opportuno organizzare uno Sprint brevissimo con l'obiettivo di dare la possibilità all'intero team di :
  - 1.1. prendere conoscenza delle tecnologie segnalate da (M);
  - 1.2. installare un IDE (consigliato Eclipse);
  - 1.3. esaminare con attenzione il Product Backlog;
2. (SM) si accorda quindi con i membri del team e fissa il prossimo Sprint Planning Meeting in data Lunedì 11 Giugno, alle ore 10 presso l'aula Ercolani 1.

## Sprint Backlog

Task	Owner
Documentarsi sul server Openfire	Tutto il team
Documentarsi sulle funzionalità delle API frogx	Tutto il team
Documentarsi sulle funzionalità delle API smack	Tutto il team
Documentarsi sul protocollo XMPP	Tutto il team
Installare e configurare un ambiente di sviluppo.	Tutto il team
Esaminare il Product Backlog per poter avere un'idea chiara di quello che sarà il processo di sviluppo del sistema	Tutto il team

# Sprint Planning Meeting 1

**Data: Lunedì 13 Giugno 2011 - ore 10**

**Titolo riunione: Sprint Planning Meeting 1**

**Luogo: Aula Ercolani 1, Bologna**

**Presenti: Davide Leonardi, Fabio Quinzi, Vincenzo Alaia, Carlo Donzelli, Luca Valentini**

## Discussione dello Sprint Backlog

1. Il team concorda sul fatto che questo Sprint sarà il primo che porterà ad un'effettiva scrittura di codice.
2. Il team si accorda sulla necessità di utilizzare una repository SVN per gestire il codice scritto.
3. Il team analizza il Product Backlog.
  - 3.1. Il team concorda che tra i requirements ad altra priorità il primo a dover essere affrontato è quello della gestione di un protocollo di comunicazione tra i peer del sistema (si tratterà di un'estensione di XMPP)
  - 3.2. E' necessario installare e configurare Openfire server.
4. Il team decide che lo sprint avrà durata di 7 giorni. Si concluderà quindi Domenica 19. Il prossimo Sprint Planning Meeting è fissato per Lunedì 20, alle ore 10, in Aula Ercolani 1.

## Sprint Backlog

Task	Backlog item #	Owner
Decidere infrastruttura di comunicazione	1	Tutto il team
Decidere protocollo di comunicazione	1	Tutto il team
Decidere formato dei messaggi del protocollo	1	Tutto il team
Installare e configurare Openfire server e FrogX	1	Luca
Implementare una comunicazione funzionante tra più peer.	1	Tutto il team

# Sprint Planning Meeting 2

**Data:** Lunedì 20 Giugno 2011 - ore 10

**Titolo riunione:** Sprint Planning Meeting 2

**Luogo:** Aula Ercolani 1, Bologna

**Presenti:** Davide Leonardi, Fabio Quinzi, Vincenzo Alaia, Carlo Donzelli, Luca Valentini

## Discussione dello Sprint Backlog

1. Il team analizza il Product Backlog.
  - 1.1. Il team si accorda sui task da eseguire nel prossimo sprint:
    - 1.1.1. E' necessario estendere il protocollo XMPP per adeguarlo alle esigenze dell'architettura. Contemporaneamente è necessario estendere le API (specialmente Smack) per renderle funzionanti con il protocollo esteso (MUG-XMPP).
    - 1.1.2. E' necessario completare le interfacce di comunicazione lato client e lato server.
    - 1.1.3. In parallelo è possibile cominciare a progettare la logica dell'applicazione sia lato server che lato client, sia quella dei servizi (login, registrazione, gestione tavoli, ecc) sia quella del gioco.
2. Il team decide che lo sprint avrà durata di 7 giorni. Si concluderà quindi Domenica 26. Il prossimo Sprint Planning Meeting è fissato per Lunedì 27, alle ore 10, in Aula Ercolani 1.

## Sprint Backlog

Task	Backlog item #	Owner
Estensione dei protocolli di comunicazione (MUG-XMPP) lato client	2	Davide, Carlo, Vincenzo
Estensione dei protocolli di comunicazione (MUG-XMPP) lato server	2	Luca, Fabio
Completare interfacce di comunicazione lato client	1	Davide, Carlo, Vincenzo
Completare interfacce di comunicazione lato server	1	Luca, Fabio

Task	Backlog item #	Owner
Progettare la struttura base della logica applicativa lato client	3	Davide, Vincenzo, Carlo
Progettare la struttura base della logica applicativa lato server	3	Luca, Fabio





# Sprint Planning Meeting 3

**Data: Lunedì 27 Giugno 2011 - ore 10**

**Titolo riunione: Sprint Planning Meeting 3**

**Luogo: Aula Ercolani 1, Bologna**

**Presenti: Davide Leonardi, Fabio Quinzi, Vincenzo Alaia, Carlo Donzelli, Luca Valentini**

## Discussione dello Sprint Backlog

1. Il team analizza il lavoro svolto nell'ultimo Sprint e analizza il Product Backlog.
  - 1.1. Purtroppo, a causa di problemi non previsti durante la stesura del codice, non è stato possibile completare nessuno dei task previsti nello scorso Sprint Planning Meeting.
  - 1.2. Tutti i membri del team sono d'accordo sul fatto che occorre continuare a svolgere i task non completati (ovvero tutti i task dello Sprint precedente).
  - 1.3. Tutti i membri del team sono d'accordo sul fatto che questo Sprint potrebbe occupare circa due ulteriori settimane di lavoro, molto più di quanto previsto inizialmente.
2. Il team decide che lo sprint avrà durata di 14 giorni. Si concluderà quindi Domenica 10 Luglio. Il prossimo Sprint Planning Meeting è fissato per Lunedì 11 Luglio, alle ore 10, in Aula Ercolani 1.

## Sprint Backlog

Task	Backlog item #	Owner
Estensione dei protocolli di comunicazione (MUG-XMPP) lato client	2	Davide, Carlo, Vincenzo
Estensione dei protocolli di comunicazione (MUG-XMPP) lato server	2	Luca, Fabio
Completare interfacce di comunicazione lato client	1	Davide, Carlo, Vincenzo
Completare interfacce di comunicazione lato server	1	Luca, Fabio
Progettare la struttura base della logica applicativa lato client	3	Davide, Vincenzo, Carlo

Task	Backlog item #	Owner
Progettare la struttura base della logica applicativa lato server	3	Luca, Fabio

# Sprint Planning Meeting 4

**Data: Lunedì 11 Luglio 2011 - ore 10**

**Titolo riunione: Sprint Planning Meeting 4**

**Luogo: Aula Ercolani 1, Bologna**

**Presenti: Davide Leonardi, Fabio Quinzi, Vincenzo Alaia, Carlo Donzelli, Luca Valentini**

## Discussione dello Sprint Backlog

1. Il team analizza il Product Backlog.
  - 1.1. Nello Sprint precedente il team ha cominciato a progettare la logica dell'applicazione. Il team si accorda sui task da eseguire nel prossimo sprint:
    - 1.1.1. Occorre realizzare la logica dei servizi lato client.
    - 1.1.2. Occorre realizzare la logica del gioco lato client.
    - 1.1.3. Occorre realizzare la logica dei servizi lato server.
    - 1.1.4. Occorre realizzare la logica del gioco lato server.
    - 1.1.5. E' necessario raffinare le interfacce di comunicazione finora realizzate
2. Il team decide che lo sprint avrà durata di 14 giorni. Si concluderà quindi Domenica 24. Il prossimo Sprint Planning Meeting è fissato per Lunedì 5 Settembre 2011, dopo la pausa per le vacanze estive , alle ore 10, in Aula Ercolani 1.

## Sprint Backlog

Task	Backlog item #	Owner
Realizzare la logica dei servizi lato client (create room, join room, chat, lista stanze, ecc.)	4	Davide, Carlo, Vincenzo
Realizzare la logica del gioco lato client (gestione turni, gestione mosse di gioco generate e ricevute, ecc)	5	Davide, Carlo, Vincenzo

Task	Backlog item #	Owner
Realizzare la logica dei servizi lato server (create room, join room, chat, lista stanze, ecc.)	4	Fabio, Luca
Realizzare la logica del gioco lato server (gestione turni, gestione mosse di gioco di tutti i client, calcolo punteggi ecc)	5	Luca, Fabio
Raffinare le interfacce di comunicazione fin'ora realizzate (sia lato client che lato server)	1-2	Tutto il team

# Sprint Planning Meeting 5

**Data: Lunedì 5 Settembre 2011 - ore 10**

**Titolo riunione: Sprint Planning Meeting 5**

**Luogo: Aula Ercolani 1, Bologna**

**Presenti: Davide Leonardi, Fabio Quinzi, Vincenzo Alaia, Carlo Donzelli, Luca Valentini**

## Discussione dello Sprint Backlog

1. Il team analizza il Product Backlog.
  - 1.1. E' necessario implementare l'interfaccia grafica dell'applicazione. Questa avrà un duplice utilizzo: consentire l'accesso ai servizi (creazione e join stanza, chat, lobby ecc.) e permettere di giocare al gioco Hearts.
  - 1.2. Occorre testare in maniera intensiva e debuggare il codice prodotto.
2. Il team decide che lo sprint avrà durata di 14 giorni. Si concluderà quindi Domenica 18. Una volta terminato questo sprint, lo sviluppo del software dovrebbe essere completo.

## Sprint Backlog

Task	Backlog item #	Owner
Realizzare l'interfaccia grafica per consentire l'accesso ai servizi (registrazione, login, lobby, creazione e join stanza, chat lobby, chat stanza)	6	Davide, Carlo, Vincenzo
Realizzare l'interfaccia grafica per consentire di giocare	6	Davide, Carlo, Vincenzo
Testare il codice prodotto lato client	7	Davide, Carlo, Vincenzo
Testare il codice prodotto lato server	7	Luca, Fabio
Debuggare il codice prodotto lato client	7	Davide, Carlo, Vincenzo
Debuggare il codice prodotto lato server	7	Luca, Fabio