

# Metodo Adottato

Gabriel Riccardo Alsina Num.Matricola 890823

Carlotta Carboni Num.Matricola 893185

Alessandro Pasi Num.Matricola 893268

29/11/2022

## Contents

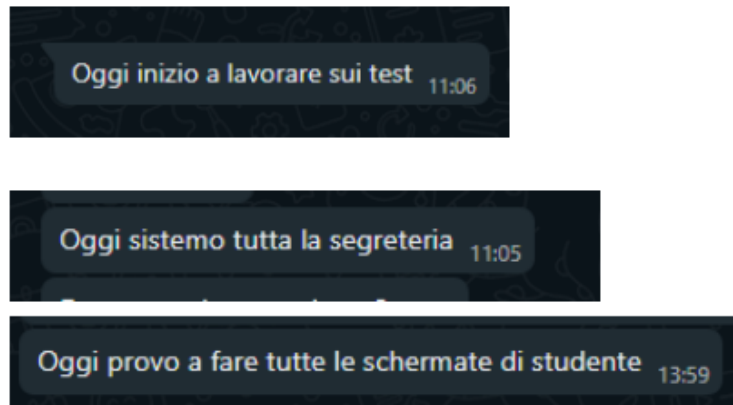
<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Milestone</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Issue</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Criteri priorità</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>User Stories</b>	<b>4</b>

## 1 Introduzione

All'inizio della fase di construction abbiamo provato ad utilizzare la metodologia Scrum. L'obiettivo era quello di tenere tutti i lunedì mattina lo sprint planning, lo sprint review e lo sprint retrospective; nel resto dei giorni dello sprint fare il daily scrum. Questa è stata la nostra prima difficoltà, in quanto tutti noi tre lavoriamo, con orari di lavoro totalmente diversi e non programmabili in quanto i nostri orari potevano cambiare da settimana a settimana. Di conseguenza si è presentato un altro problema: quanto lavoro prenderci in carico durante uno sprint, perché in uno sprint non siamo riusciti a raggiungere tutti gli obiettivi per mancanza di tempo e invece in quello dopo, qualcuno di noi ha raggiunto l'obiettivo troppo presto.

Questi problemi sono venuti fuori in tutti gli sprint retrospective, al quarto sprint retrospective abbiamo capito che “fossilizzarci” su scrum non solo non aumentava la produttività del nostro team, ma andava contro anche a uno dei principi Agile ovvero “Rispondere al cambiamento più che seguire un piano”. Perciò abbiamo preso una decisione importante: passare alla metodologia KANBAN.

Abbiamo comunque voluto mantenere una specie di daily-scrum, ogni giorno all'inizio del lavoro bisognava scrivere sulla chat di gruppo su cosa si sarebbe lavorato quel giorno e circa una volta settimana cercavamo di fare una breve riunione per controllare tutti insieme le board di trello e jira per tenere sotto controllo l'andamento del progetto.



## 2 Milestone

Tra le pietre miliari del nostro progetto abbiamo voluto inserire gli “obiettivi” delle US a cui abbiamo accreditato la maggior priorità. Questo perché sono elementi fondamentali che caratterizzano in maniera maggiore le specifiche del progetto, abbiamo quindi pensato che soddisfare questa esigenza rappresentasse

momenti importanti e di svolta nell'implementazione del progetto. Per quanto riguarda i test dobbiamo fare un discorso diverso. I test sono stati inseriti in questo elenco perché rappresentavano non un punto fondamentale per il funzionamento del sito, ma un punto importante per la consegna del progetto dal punto di vista della valutazione.

- admin che crea i vari utente
- docente che crea corsi/esame
- studente si può iscrivere a un corso/esame
- creare il login
- test funzionanti

### 3 Issue

Le difficoltà riscontrate sono state tre, la maggiore riguarda proprio il framework da utilizzare, rileggendo i vari retrospective ci siamo resi conto che SCRUM ci stesse addirittura demoralizzando, siamo contenti di aver avuto il coraggio di provare a cambiare.

Il problema con il database riguardava la persistenza dei dati: il database salvava i dati in una cartella temporanea del progetto e quando si fermava l'esecuzione del progetto i dati venivano persi. La soluzione è stata cambiare l'allocazione del salvataggio dei dati.

Per i test ci sarebbe piaciuto riuscire a utilizzare la tecnica del Test Driven Development, ma non riuscivamo a far funzionare i test. Verso la fine del progetto, quando ormai mancavano solo i test abbiamo capito il motivo per cui non riuscivamo a farli funzionare, avevamo impostato male le classi del server (perché i test non riuscivano a lavorare con mapdb), abbiamo dovuto cambiarle dividendo la classe di implementazione da quella che si occupa di leggere il database. Siamo comunque riusciti a mantenere il 90 % dei metodi delle vecchie classi.

- capire il metodo corretto per noi
- problemi con il db
- far funzionare i test

### 4 Criteri priorità

Per assegnare le priorità abbiamo cercato di applicare il principio di Pareto (anche conosciuto come legge 80/20) che afferma che l'80% dei risultati proviene dal 20% delle cause. Abbiamo quindi cercato di individuare quel 20% di richieste che rappresentassero il vero fulcro del progetto, ovvero quelle esigenze che tolte al progetto lo avrebbero fatto fallire.

il 31/09 dopo aver scritto le US ci siamo confrontati per assegnare le priorità: ognuno di noi poteva dare un voto da 1 (bassa) a 4 (massima), poi veniva fatta la media e assegnata la priorità. Prima dei voti comunque ognuno esprimeva la propria opinione in modo da spiegare a tutto il team il proprio punto di vista, così da non dare solo un voto, ma anche per poter dare agli altri un punto di vista diverso a cui magari non si era pensato.

## 5 User Stories

Per gestire le user stories abbiamo utilizzato due strumenti: jira e trello.

In jira abbiamo inserito le epiche che rimandavano alle singole US inserite e gestite su trello. Quando si iniziava una nuova US se questa faceva parte di una nuova epica si spostava la epica in doing e la US di trello su back-end o front-end, se invece la epica era già stata avviata bisognava comunque controllare se fosse l'ultima US a comporla per poi spostare anche la epica in completata.

Gestendo in questa maniera le US e le epiche potevamo avere sia idea di quanto lavoro ci rimanesse, ma guardando jira potevamo anche sapere quanto altro lavoro collegato a quella US potesse rimanere.

Abbiamo cercato di partire con le epiche con priorità maggiore, e prima di aprire altre epiche cercavamo di finire le US che componevano quella precedente. Ci sono state comunque varie eccezioni, per esempio la prima US completata è stata la homepage nonostante non avesse una priorità alta, questo perché ci è servito per dare/decidere lo stile grafico del sito e non meno importante per darci fiducia, partire da qualcosa di più semplice per poter dire “chi ben comincia è a metà dell’opera”. Altre eccezioni sono state date dal tempo: casi in cui per finire l'ultima US di un'epica richiedeva più tempo di quello a disposizione, quindi in questi casi ci si è dati la regola di poter aprire altre epiche per evitare di dover lasciare un lavoro a metà o sprecare del tempo.

BACKLOG 11

Creare l'homepage

UN-7

Creare un login

UN-8

Visualizzazione informazioni personali docente

UN-14

ADMIN: creare account

UN-22

ADMIN: Modificare informazioni personali

UN-26

ADMIN: visualizza informazioni personali

UN-27

Visualizzare informazioni degli studenti Segreteria

UN-18

Visualizzazione informazioni personali studente

UN-10

Corsi studente

UN-9

Esami docente

UN-15

Corsi docente

UN-11

+ Crea

DOING 0

5

COMPLETATA 0