

# Tweet Analysis

Sprint 3

17 novembre 2022 – 1 dicembre 2022

**Cheikh Ibrahim · Zaid**

PO Operativo

Matricola: 0000974909

**Xia · Tian Cheng**

Scrum master

Matricola: 0000975129

**Lee · Qun Hao Henry**

Developer

Matricola: 0000990259

**Paris · Manuel**

Developer

Matricola: 0000997526

Anno accademico

2022 – 2023

Corso di Ingegneria del Software

Alma Mater Studiorum · Università di Bologna

## Sprint goal

Per lo sprint è stata pianificata l'implementazione delle epiche riguardanti i giochi televisivi (L'Eredità e Reazione a Catena) e l'inizio dell'epica riguardante lo scacchi.

In particolare sono state aggiunte le seguenti funzionalità:

- Visualizzare gli utenti che tentano a indovinare la parola del giorno
- Visualizzare la parola vincente
- Visualizzare gli utenti che indovinano la parola
- Visualizzare la posizione degli utenti che tentano di indovinare
- Possibilità di muovere le proprie pedine su una scacchiera

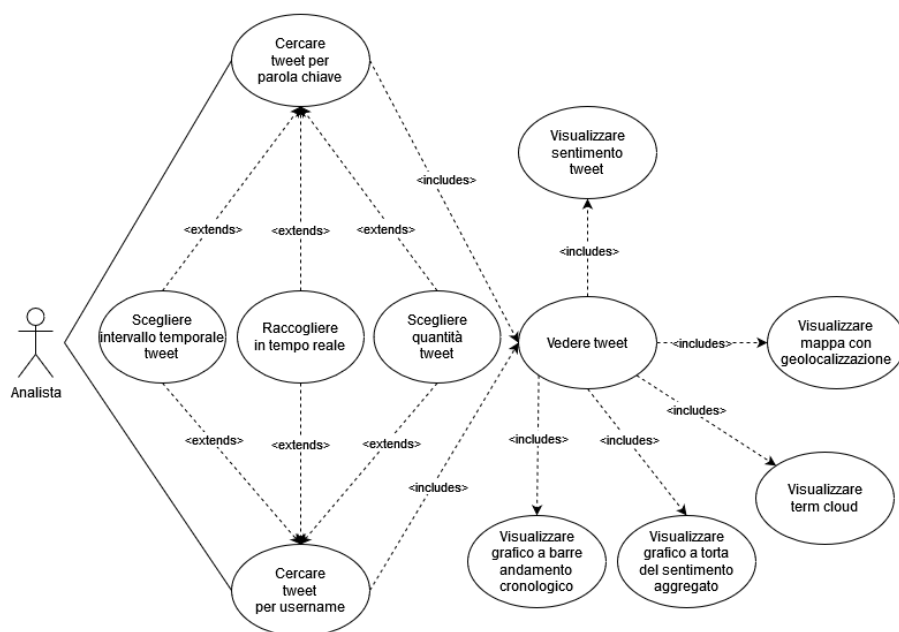


Figura 1: Use case dell'analisi di Tweet (invariato rispetto allo sprint 2)

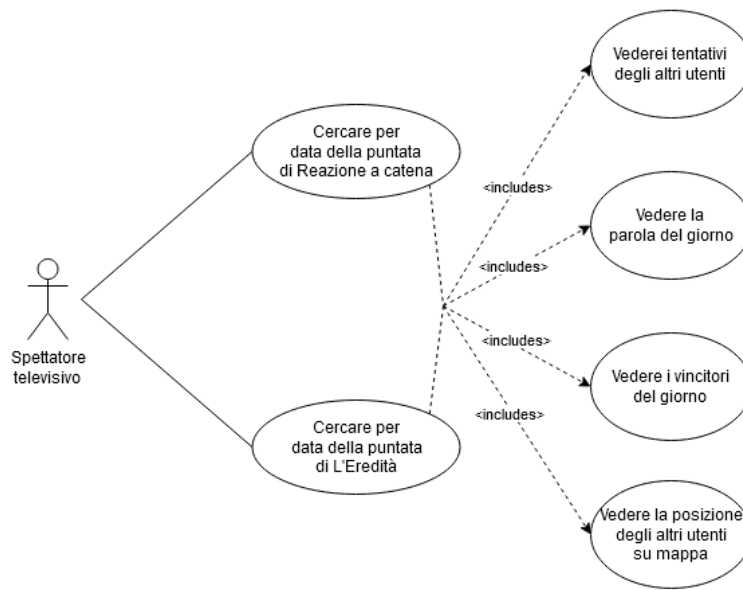


Figura 2: Use case dei giochi televisivi

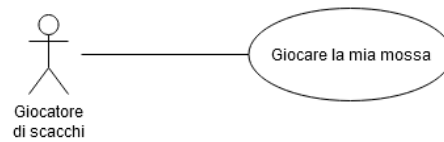


Figura 3: Use case degli scacchi

## Esito sprint

Lo sprint è terminato con la conclusione di tutte le user stories pianificate.

Il lavoro è stato però distribuito in maniera disomogenea, infatti nella prima metà dello sprint non sono stati fatti progressi significativi, mentre tutto il valore è stato portato nella seconda metà dello sprint.

Conseguentemente anche le ore di lavoro sono distribuite nel secondo periodo dello sprint.

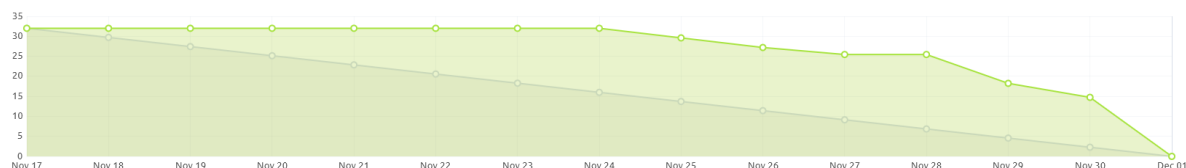


Figura 4: Burndown generato da Taiga

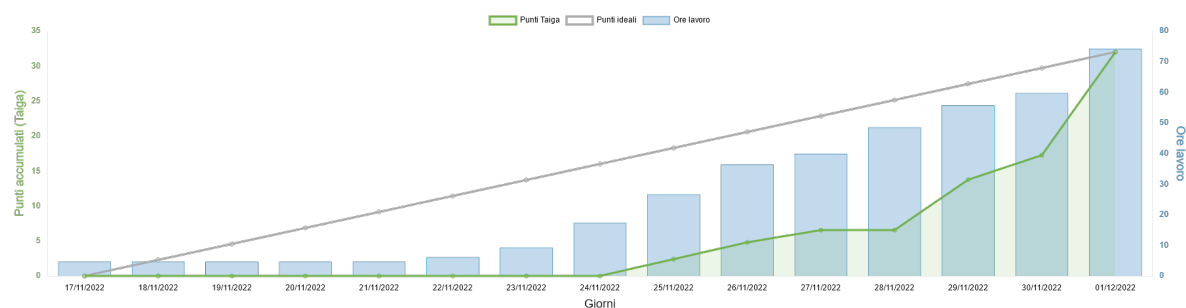


Figura 5: Progresso dei punti (asse a sinistra) e ore di lavoro (asse a destra)

## Sprint review

Allo sprint review il cliente ha richiesto una revisione del grafico a barre sulla frequenza dei tweet, soprattutto in situazioni in cui sono presenti solo tweet di una giornata.

# Retrospettiva

Dalla retrospettiva sono emerse le seguenti problematiche:

- Abbiamo sottovalutato lo sprint e lavorato poco di conseguenza
- La DoD di alcune user stories risultavano ambigue






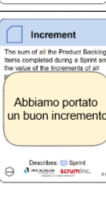
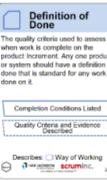


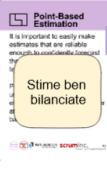

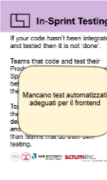


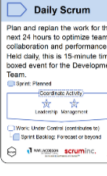
			
	 		
	   		
			

Figura 6: Carte Essence giocate alla retrospettiva