

# **Tweet Analysis**

Sprint 1

19 novembre 2022 – 2 novembre 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

L'obiettivo dello sprint è stato principalmente quello di studiare le API di Twitter e produrre le prime funzionalità per la visualizzazione e l'analisi dei tweet.

In particolare le funzionalità pianificate per lo sprint riguardano:

- La ricerca di tweet per username
- La ricerca di tweet per hashtag
- L'analisi dei tweet tramite componenti grafiche (grafico a torta per il sentiment analysis, grafico a barre per la frequenza dei tweet e word cloud)

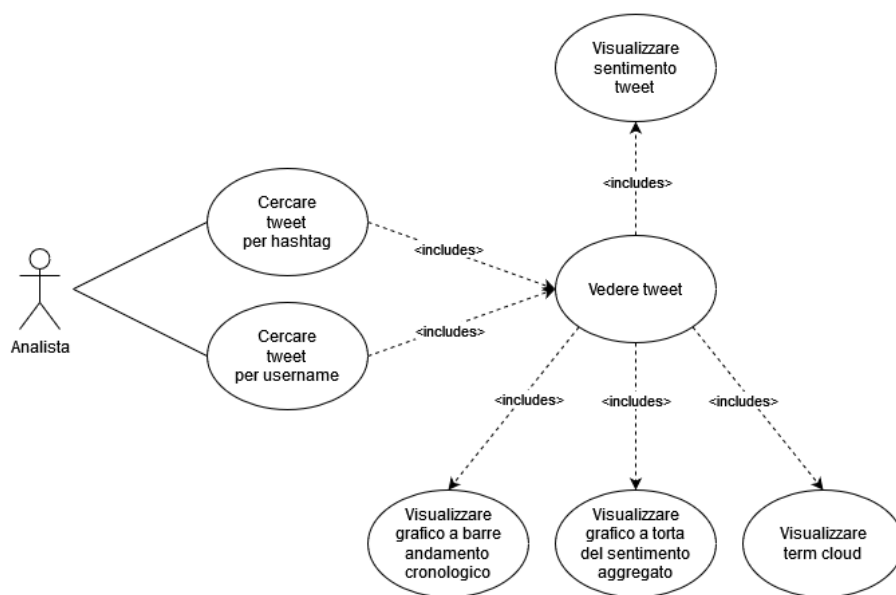


Figura 1: Use case previsto per lo sprint 1

## Esito sprint

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

Il lavoro è risultato omogeneo, con un piccolo scostamento rispetto all'andamento ideale che però non è stato causa di imprevisti o ritardi.

Anche il monte ore di lavoro (con il tempo di lavoro stimato in quanto non è stato effettuato il monitoraggio) risulta bilanciato e in linea rispetto ad un target di 100 ore per sprint.

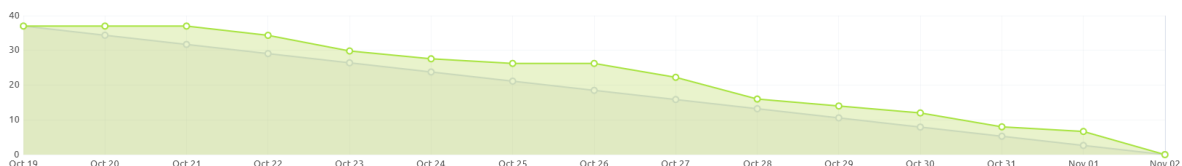


Figura 2: Burndown generato da Taiga

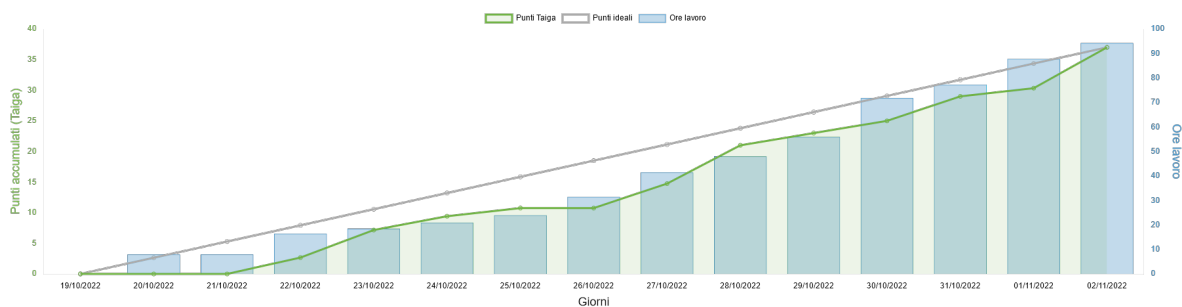


Figura 3: Progresso dei punti (asse a sinistra) e ore di lavoro (asse a destra)

## Sprint review

Allo sprint review è stato chiesto dal cliente l'implementazione delle seguenti feature:

- Ricerca di tweet per intervallo temporale
- Possibilità di selezionare il numero di tweet da estrarre con una singola richiesta

## Team building

Nel corso dello sprint è stata effettuata una sessione di team building con il gioco *Escape the Boom*. L'obiettivo era migliorare la comunicazione del team e consolidare i ruoli di ciascuno. La partita è stata valutata positivamente dal team ed è risultata utile per gli scopi per cui era stata pianificata.

## Retrospettiva

### Pre-retrospettiva

Alla pre-retrospettiva effettuata a metà sprint, sono emerse le seguenti problematiche:

- Tempo di lavoro non sufficiente
- Mancanza di comunicazione nel team
- Task e user stories hanno descrizioni poco dettagliate e facilmente fraintendibili

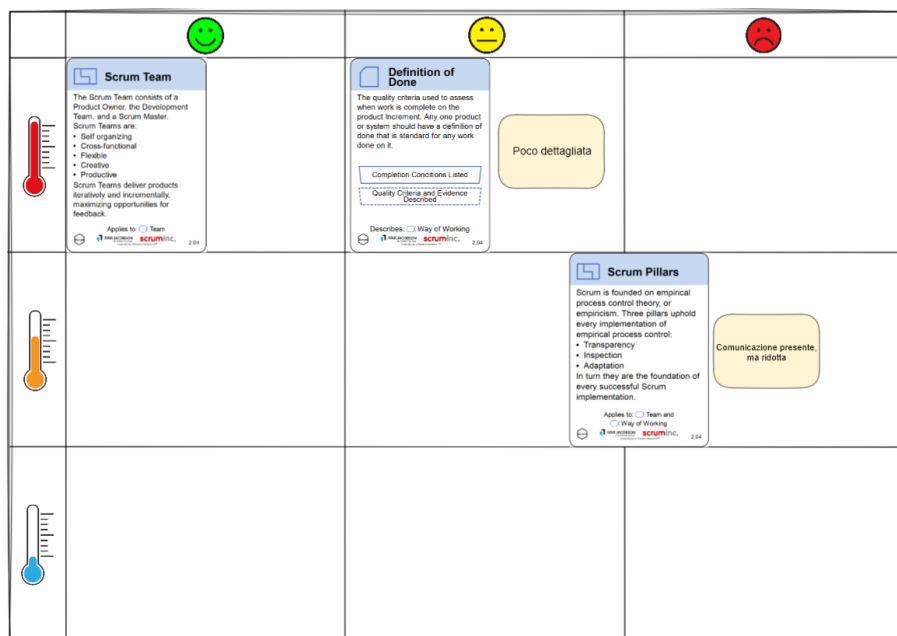


Figura 4: Carte Essence giocate alla pre-retrospettiva

## Retrospettiva

Alla retrospettiva di fine sprint, gli aspetti positivi evidenziati dal team sono:

- Il deliverable presentato alla sprint review è risultato adeguato e funzionante
- Il team e i ruoli di ciascuno sono ben definiti

Sono invece stati portati all'attenzione del team i seguenti problemi:

- Non è stato effettuato un monitoraggio delle ore di lavoro (che è stato quindi stimato sulla base sui daily scrum virtuali)
- I problemi evidenziali alla pre-retrospettiva non sono ancora stati risolti

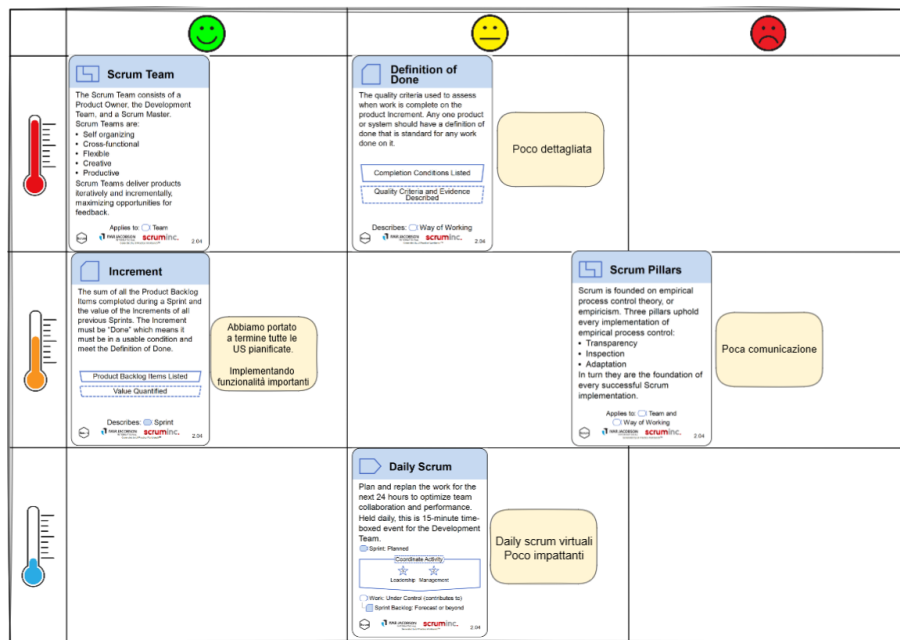


Figura 5: Carte Essence giocate alla retrospettiva