

Twitter Archive



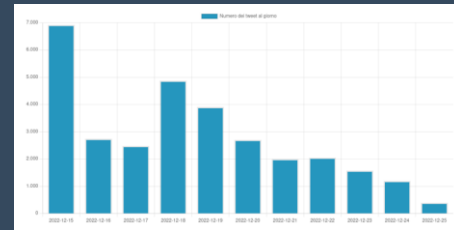
Progetto di Ingegneria del Software
Team 5

Descrizione del Prodotto

Twitter-Archive è un'applicazione che permette raccogliere i tweet di Twitter, organizzarli e analizzarli visualizzandoli in forma sintetica.

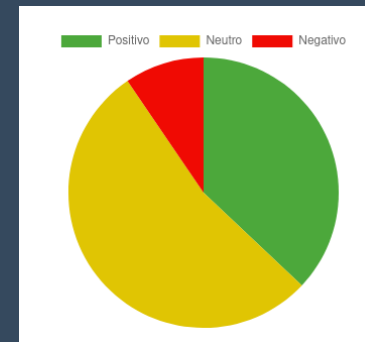
È possibile effettuare una ricerca di tweet tramite:

- Hashtag
- Parola chiave
- Utente specifico



Per qualsiasi ricerca si possono visualizzare le seguenti funzionalità:

- Lista dei tweet in ordine di tempo (con lo stream live)
- Mappa dei tweet geolocalizzati
- Diagramma a barre col n° di tweet nell'unità di tempo
- Sentiment (positivo, negativo o neutro) col grafico a torta
- Term cloud che mostra i termini più utilizzati



Descrizione del Prodotto

Twitter-Archive permette inoltre di:

- Analizzare l'andamento del gioco FantaCitorio
- Visualizzare la classifica delle persone che indovinano quale parola esce nel gioco della ghigliottina dell'Eredità
- Giocare a scacchi contro la community di Twitter



Abbiamo aggiunto anche la pagina [Home](#), dove vengono spiegati nel dettaglio tutti i servizi di Twitter-Archive, così da avere una panoramica generale dell'applicazione.

Backlog di Prodotto

Ricerca tweet:

- per utente specifico
- per hashtag
- per parola chiave
- in tempo reale
- stop ricerca in tempo reale
- carica altri tweet

Filtri di ricerca:

- filtro per periodo

Visualizzazioni tweet:

- lista tweet in ordine di tempo
- mappa tweet geolocalizzati
- numero di tweet nell'unità di tempo
- sentiment analysis
- term cloud

Ghigliottina

- filtro ricerca per data
- classifica vincitori della sera
- parola finale della serata

Scacchi:

- visualizzazione scacchiera
- pubblicazione partita corrente su Twitter
- gestione mosse dell'utente
- gestione mosse della community di Twitter

FantaCitorio:

- classifica cumulativa
- classifica settimanale
- visualizzazione squadre
- ricerca squadra per utente

Diagramma dei Casi d'Uso

Abbiamo costruito diverse versioni di diagrammi dei casi d'uso, a seconda delle specifiche che ci sono state richieste nel tempo e di come sono state interpretate all'interno del **Team**

È stata fatta una continua analisi sui casi d'uso del nostro prodotto con l'obiettivo di trovare una versione che ne rispettasse sempre meglio la realtà, fino a trovare la versione definitiva.

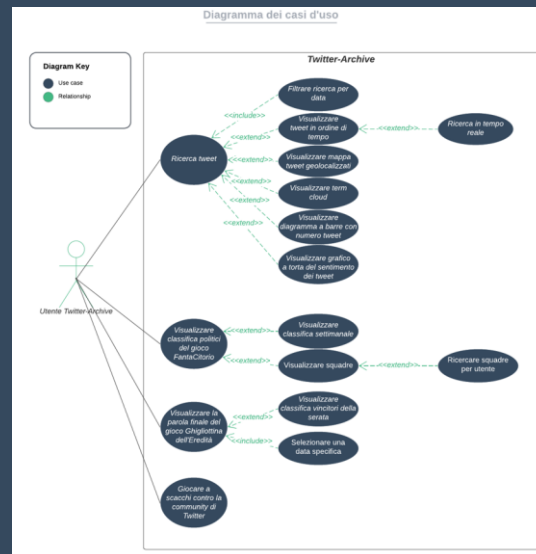
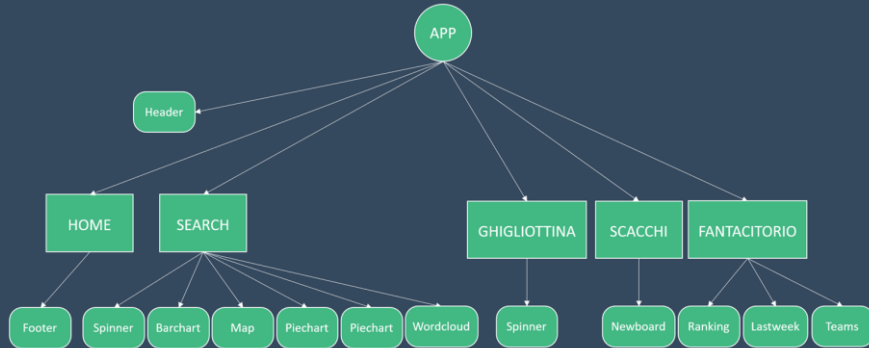


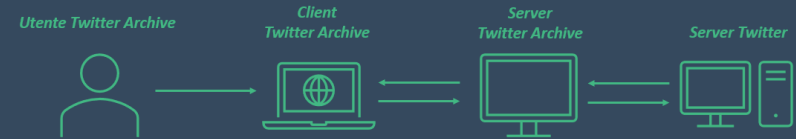
Diagramma casi d'uso – Versione finale

Struttura e Architettura dell'Applicazione

Descrizione della struttura del codice Vue



Descrizione dell'architettura dell'applicazione



Sprint 0

03/10 - 17/10

Sprint Goal:

- Formare il team
- Conoscersi meglio
- Studiare le caratteristiche dei team Scrum
- Giocare a Scrumble

Scelta dei Ruoli:

Ci siamo concessi del tempo per conoscerci tutti e per fare conoscere agli altri membri del team il proprio carattere. I ruoli sono stati decisi in gruppo, in base alle personalità individuali dei membri.

Scrumble Game:

- Inizio complicato. In difficoltà nel capire le regole e la dinamica stessa di gioco
- Giocando si ha iniziato a comprenderne i meccanismi
- La partita ha tirato fuori i nostri diversi caratteri
- Grazie alla partita è stata confermata la scelta dei ruoli dello Scrum Team
- **Scrum Master** ha guidato il gioco, indirizzando gli altri giocatori
- **Product Owner** ha definito bene le priorità
- Il gioco è stato concluso senza debito tecnico

GOAL	QUESTIONS	EVALUATION	Elisabetta	Simone	Federico	Francesca	Alessio
Learn	Q1	1 = no idea of the Scrum roles 5 = perfect knowledge of the roles and their jobs	3	4	4	3	4
	Q2	1 = couldn't repeat the game 5 = could play the game as a Scrum Master by himself	5	5	5	5	5
	Q3	1 = totally lost 5 = leads the game driving the other players	4	4	4	4	4
Practice	Q4	1 = feels the game is unrepeatable 5 = feels the game could be played in any situation	3	3	3	4	4
	Q5	1 = 0 to 3 stories 2 = 4 to 6 3 = 7 to 9 4 = 10 to 12 5 = 13 to 15	5	5	5	5	5
	Q6 ONLY DEV TEAM	1 = abnormal difference from the other players 5 = coherent and uniform with the group most of the time		5	5		5
Cooperation	Q7	1 = never speaks with the other players 5 = talks friendly to anyone in every situation	5	5	5	5	5
	Q8	1 = never puts effort in doing something 5 = every time is willing to understand what is going on	4	5	4	5	5
	Q9	1 = never asks for an opinion 5 = wants to discuss about every topic	4	3	5	4	4
Motivation	Q10	1 = not involved by the game 5 = always makes sure everyone is on point	5	5	5	5	5
	Q11 ONLY FOR PO	1 = poor/absent advices 5 = wise and helpful suggestions when is required	4				
	Q12	1 = doesn't express opinions during retrospective 5 = feels the retrospective fundamental to express opinions	3	3	3	3	3
Problem Solving	Q13	On the game board, if the debt pawn is on the lowest stage, the evaluation is 5, for every higher stage it decreases by 1	4	4	4	4	4
	Q14 ONLY DEV TEAM	Calculate the average of tasks left for each sprint: 1 = 21+ 2 = 16-20 3 = 11-15 4 = 6-10 5 = 0-5		4	4		4
	Q15 ONLY FOR PO	Same evaluation as Q14 for the PO	4				

Autovalutazione Scrumble Game

Sprint 1

18/10 - 02/11

Sprint Goal:

- Definire il Backlog di prodotto
- Scegliere la tipologia di applicazione e il framework
- Configurare tutti gli ambienti (Sonarqube, Taiga, GitLab e Mattermost)

Abbiamo scelto di sviluppare una web app utilizzando il framework **Vue** e di non utilizzare un database, in quanto non è stato considerato necessario.



Sprint 1 – Retrospettiva

18/10 - 02/11

Durante la fase di retrospettiva sono stati evidenziati i seguenti punti:

- Poco tempo dedicato all'aiuto e alla gestione della distribuzione del lavoro da parte dello **Scrum Master**
- I **developers** hanno dedicato troppo poco tempo allo sviluppo delle funzionalità scelte
- Pianificazione superficiale del lavoro durante lo **Sprint Planning**
- **Daily Scrum** fatto senza costanza
- **Sprint Goal** definito ad inizio sprint è stato poco chiaro
- Poca comunicazione durante il lavoro

CARDS	Elisabetta Contini PO	Federico Piozzi SM	Francesca Mazzetti DEV	Simone Gallinari DEV	Alessio Foka DEV	Motivazioni
Scrum Master						poco aiuto nella gestione della distribuzione del lavoro per le API
Product Owner						
Scrum Team						
Developers						poco impegno rispetto al lavoro svolto
Product Backlog						
Sprint Planning						Poca pianificazione
Daily Scrum						Non è stato fatto con costanza
Sprint Goal						Va definito all'inizio dello sprint
Self Management						Poca comunicazione durante il lavoro

Report scelte individuali

Sprint 2

03/11 - 16/11

Sprint Goal:

- Ottenere i tweet da Twitter, analizzarli e visualizzarli in tre tipologie diverse:
 - In una lista
 - Su una mappa
 - In un diagramma a barre
- Definizione di fatto

Definizione di fatto:

1. il **developer** svolge la task;
2. quando la ritiene completata, inizia i test considerando tutti i casi possibili di errore;
3. dopo i test, il **developer** posiziona la task in “**Ready for Tests**”;
4. un altro componente del **Team** testa la funzionalità con tutte le possibili combinazioni di input;
5. infine la task si viene messa in “**Done**”

Sprint Backlog:

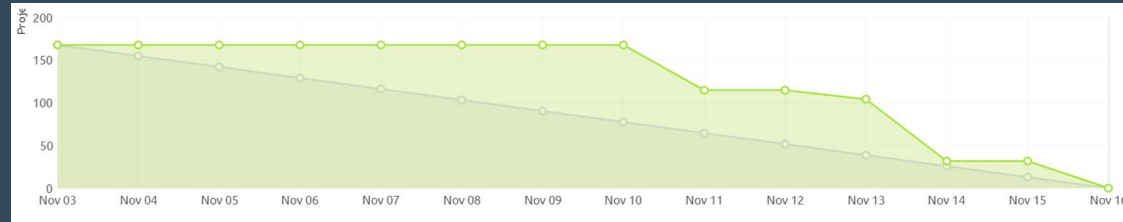
- Diagramma a barre
- Mappa
- Ricerca per utente specifico
- Ricerca per parola chiave
- Ricerca per hashtag

The screenshot shows a search interface with a dropdown menu set to 'Hashtag' and a search bar containing 'ronaldo'. Below the search bar, there are three filters: 'Hashtag', 'Parola chiave', and 'Utente specifico'. To the right, there are two date range selectors: 'Data di inizio' (start date) set to 'martedì 20 dicembre 2022' and 'Data di fine' (end date) set to 'domenica 25 dicembre 2022'. A 'Cerca' (Search) button and a filter icon are also visible.

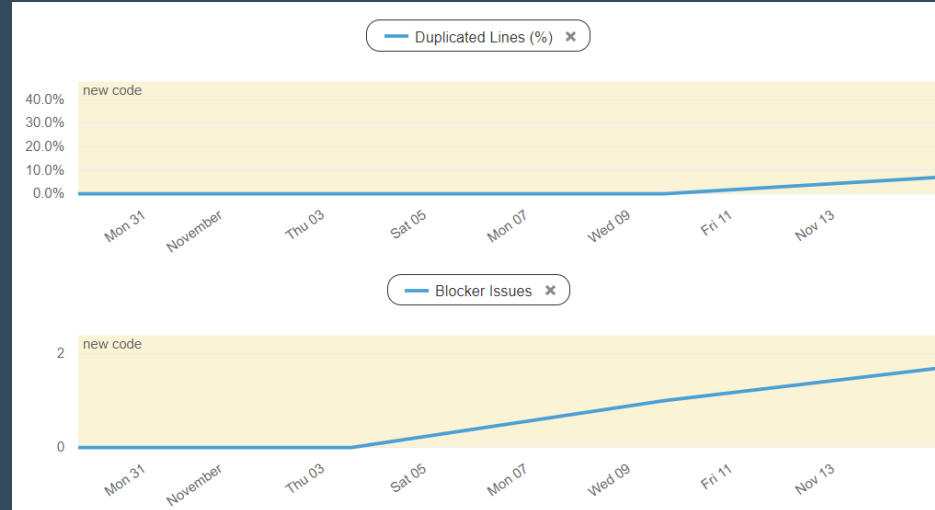
Sprint 2

03/11 - 16/11

Analisi della produttività e della qualità del lavoro svolto



Burndown dello Sprint



SonarQube

Sprint 2 – Retrospettiva

03/11 - 16/11

In questa fase di retrospettiva dello sprint 2 sono stati evidenziati i seguenti punti:

- Crescita positiva rispetto al proprio ruolo dello **Scrum Master**
- **Product Owner** ha dato poca importanza alla valutazione finale del prodotto
- **Developers** assenti nella comunicazione
- Poca chiarezza riguardo agli obiettivi specifici dello **Scrum Master**
- Poca attenzione nel periodo finale dello sprint

CARDS	Elisabetta Contini PO	Federico Piozzi SM	Francesca Mazzetti DEV	Simone Gallinari DEV	Alessio Foka DEV	Motivazioni/Riassunto
Scrum Master						Rivalutazione Scrum Master: Controllo e aggiornamento processo; Task; Gestione organizzazione / presentazione / descrizione sprint
Product Owner						Valutazione prodotto finale prima (almeno 2 giorni) della Sprint Review con il PO Docente
Developers						Più comunicazione con il resto del team sul lavoro svolto e le problematiche durante il coding
Scrum Team						Somma di tutte le problematiche affrontate nelle precedenti card
Product Backlog						User Stories non aggiornate durante il processo
Sprint Planning						Mancata definizione degli obiettivi dello Scrum Master
Sprint Goal						Non sono stati integrati in tempo le funzionalità introdotte
Self Management						

Report scelte individuali

Sprint 3

17/11 - 01/12

Sprint Goal:

- Sviluppo tasks dello Sprint Backlog
- Refactoring
- Risoluzione delle issues

Definizione di fatto:

manteniamo la stessa definizione di “Done” che avevamo già analizzato nello Sprint 2

Sprint Backlog:

- Mappa per utente specifico
- Sentiment Analysis
- Live timeline

Issues

Filters

subject or reference

Tags

+ NEW ISSUE

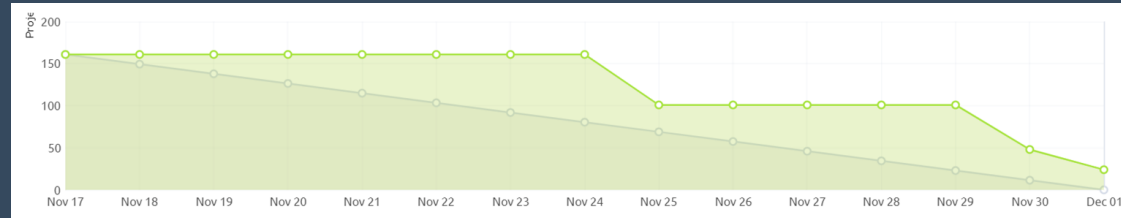
TYPE	SEVERITY	PRIORITY	ISSUE	STATUS	MODIFIED	ASSIGN TO
			#52 Grafica	Closed	22 Nov 2022	
			#54 Ricerca utente	Closed	22 Nov 2022	
			#57 Input ricerca non valido	Closed	22 Nov 2022	
			#55 Ricerca con input vuoto	Closed	22 Nov 2022	
			#67 Diagrammi a barre tutti uguali	Closed	22 Nov 2022	
			#60 Più mesi per diagramma a barre	Closed	24 Nov 2022	
			#59 Caricare altri dati	Closed	25 Nov 2022	
			#53 Diagramma a barre	Closed	25 Nov 2022	
			#56 Home vuota	Closed	27 Nov 2022	

Issues individuate

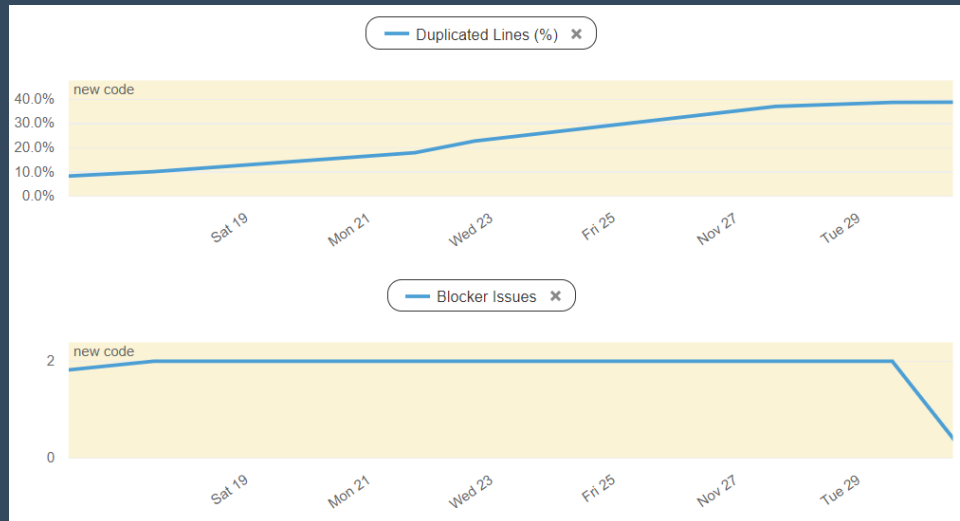
Sprint 3

17/11 - 01/12

Analisi della produttività e della qualità del lavoro svolto



Burndown dello Sprint



SonarQube

Sprint 3 – Retrospettiva

17/11 - 01/12

In questa fase di retrospettiva dello sprint 3 sono stati evidenziati i seguenti punti:

- I **developers** devono iniziare a porre maggiore attenzione al refactoring del codice
- Lo **Scrum Team** possiede ancora problemi di comunicazione e comprensione performante sugli obiettivi comuni sul prodotto di consegna. Da notare un miglioramento rispetto agli sprint precedenti
- Migliorare la modifica del **Backlog** in maniera più costante
- Il Team si è sottovalutato riguardo alla pianificazione dello sprint, ritenendo quindi necessaria una revisione dello **sprint Backlog** durante lo sprint

CARDS	Elisabetta Contini PO	Federico Piozzi SM	Francesca Mazzetti DEV	Simone Gallinari DEV	Alessio Foka DEV	Motivazioni/Riassunto
Scrum Master						
Product Owner						
Developers						Più attenzione sulla scrittura del codice in termini di pulizia e leggibilità
Scrum Team						Comunicazione frequente ma poco efficace verso il raggiungimento di obiettivo comuni sul prodotto finale
Product Backlog						Sottolineato l'uso flessibile e dunque positivo dello strumento ma anche mancanza di aggiornamenti sulle issue e miglioramenti ancora da apportare
Sprint Planning						Scelta delle User Stories da portare a termine si è rivelata sottovalutata rispetto alle capacità del team; è stato necessario revisionare il piano durante lo sprint ampliandolo
Sprint Goal						
Self Management						

Report scelte individuali

Sprint 4

02/12 - 16/12

Sprint Goal:

- Sviluppo e termine dello Sprint Backlog
- Sistemazione grafica
- Consegna del prodotto entro il termine dello sprint

Definizione di fatto:

Come negli sprint precedenti, con l'aggiunta di test automatizzati

Tests:

- Test svolti esclusivamente sul lato backend
- Controllo degli oggetti restituiti dalle chiamate all'API Twitter
- Controllo su alcuni casi di errore

Sprint Backlog:

- Fantacitorio
- Ghigliottina
- Scacchi
- Term Cloud

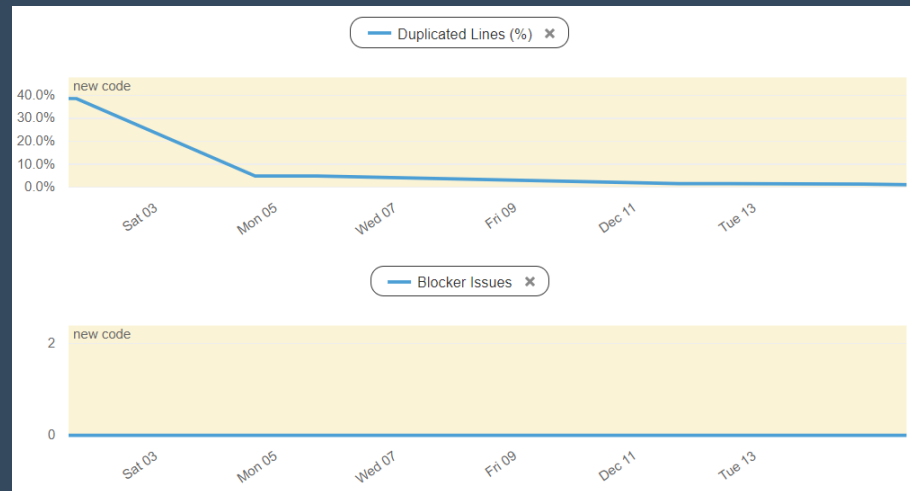
Sprint 4

02/12 - 16/12

Analisi della produttività e della qualità del lavoro svolto



Burndown dello Sprint



SonarQube

Sprint 4 – Retrospettiva

02/12 - 16/12

Punti salienti della retrospettiva finale:

- Crescita del tempo dedicato a questa fase (da meno di un'ora a più di 3 ore)
- Miglioramento generale nei voti assegnati. Le discussioni delle retrospettive precedenti hanno comportato un miglioramento tangibile
- Miglioramento nella gestione della fase di retrospettiva

CARDS	Elisabetta Contini PO	Federico Piozzi SM	Francesca Mazzetti DEV	Simone Gallinari DEV	Alessio Foka DEV	Motivazioni/Riassunto
Scrum Master						
Product Owner						
Developers						
Scrum Team						
Product Backlog						
Sprint Planning						
Sprint Goal						Obiettivo sovrastimato rispetto alla reale disponibilità del team
Self Management						

Report scelte individuali

Conclusioni

Epilogo:

- Percezione del progetto estremamente positiva
- Abbiamo sviluppato buone capacità di lavoro di gruppo
- Esperienza veritiera di lavoro in uno **Scrum Team**
- Primo periodo in difficoltà a livello di implementazioni, situazione migliorata col passare degli sprint
- Ultimo sprint molto stressante. È stata la prova della crescita del gruppo
- Abbiamo tutti lavorato con un obiettivo comune

Modalità di Accesso:

Codice sorgente: <https://git.hjkl.gq/team5/twitter-archive>

Report degli sprint: <https://taiga.hjkl.gq/project/team-5/timeline>

Chat Mattermost: <https://chat.hjkl.gq/team5ingsw/channels/off-topic>

Analisi del codice: https://qube.hjkl.gq/dashboard?id=team5_twitter-archive_AYQEfrHsKBqK44Gbt3Sf

Account Twitter demo: https://twitter.com/twitt_archive

Video demo: <https://taiga.hjkl.gq/project/team-5/wiki/demo>

Progetto online: <http://federico.piozzi.tw.cs.unibo.it/>

Grazie per l'attenzione!

Elisabetta Contini

Federico Piozzi

Simone Gallinari

Faussi Alessio Foka

Francesca Mazzetti