

LifeManager

Corso di Ingegneria del software

Luca Boschiero, Mauro Meneghello, Nicola Turniano

22 maggio 2023

Project idea

Questo progetto ha come obiettivo lo sviluppo di una WebApp per gestire i vari aspetti relativi alla vita quotidiana di una persona.

L'applicazione, denominata LIFEMANAGER, infatti permetterà ad un individuo di semplificare molti aspetti della propria routine, organizzando e gestendo attività quotidiane, impegni, informazioni e denaro.

Questa semplificazione si basa sull'esigenza di avere tutto ciò racchiuso in un unico servizio e facilmente accessibile in ogni momento della giornata, differenziandosi dalle applicazioni presenti attualmente sul mercato.

Gruppo T10
Deliverable 3
GitHub repository

Mauro Meneghello	217564	mauro.meneghello@studenti.unitn.it	GitHub
Luca Boschiero	217460	luca.boschiero@studenti.unitn.it	GitHub
Nicola Turniano	271457	nicola.turniano@studenti.unitn.it	GitHub

Indice

I	Sezione introduttiva	3
1	Documentazione API con Apiary	3
2	Deployment finale	3
II	Sezione generale	4
1	Organizzazione repository	4
2	Strategia di branching	4
3	Product backlog	5
4	Definizione di “ <i>done</i> ”	9
III	Sezione Sprint #1	10
1	Goal dello sprint	10
2	Sprint Planning	10
3	Test cases	12
4	Sprint review	13
5	Product backlog refinement	13
6	Sprint retrospective	14

Parte I

Sezione introduttiva

1 Documentazione API con Apiary

La documentazione delle nostre RestAPI sviluppate nel corso dello sprint è reperibile tramite in link riportato di seguito. Il linguaggio utilizzato è quello presentato a lezione, ovvero OpenApi Specification Language, mentre per quanto riguarda il tool abbiamo scelto di utilizzare Apiary.

[API documentation - Apiary](#)

2 Deployment finale

Per quanto riguarda il deployment finale di questo primo Sprint, vorremmo specificare una serie di informazioni utili:

- Il back-end del sistema realizzato nel corso di questo primo Sprint è completo e funzionante, e suggeriamo di testare il funzionamento utilizzando Postman e la documentazione riportata alla sezione precedente.
- La parte di front-end invece non è del tutto completa e ha un design minimo e poco estetico, ma abbiamo ritenuto comunque utile inserirla. In particolare, al link riportato sotto accederete alla pagina iniziale di login, dove potete autenticarvi con email `prova.prova@gmail.com` e password `123`, oppure effettuare la normale registrazione (le funzionalità di login e registrazione peccano di alcuni controlli e sulla sicurezza della password). Una volta effettuato l'accesso, verrete reindirizzati alla Homepage, che però non ha ancora implementate le funzionalità descritte nella User Story Visualizzazione Home Page e Accesso funzionalità, ma funge solo da pagina di benvenuto. Inoltre è possibile accedere alla funzionalità liste specificando nell'url `/liste`, dove per l'account citato sopra saranno visualizzate alcune liste precedentemente create, ma potrete aggiungerne di nuove a piacimento.

Per l'autenticazione con PostMan, si effettui una richiesta POST a `/api/v1/authentications` con il seguente body in formato json:

```
{
  "username": "prova.prova@gmail.com",
  "password": "123"
}
```

Dopodichè è necessario copiare il token che verrà fornito e inserire un nuovo campo nell'header delle richieste successive, con Key: `x-access-token` e come value il token copiato precedentemente.

[Link a deployment finale - back-end](#)

[Link a deployment finale - front-end](#)

Parte II

Sezione generale

1 Organizzazione repository

In questa sezione del documento verrà fornita una descrizione dettagliata della repository di GitHub utilizzata per il progetto in questione, includendo informazioni sulle sue funzionalità, la sua struttura e l'organizzazione dei file al suo interno.

La repository è reperibile attraverso il link nella prima pagina.

In particolare, il progetto è suddiviso in due parti:

- La parte front-end è contenuta nella cartella frontend e è stata implementata con React; frontend infatti contiene la struttura classica del framework React, con la cartella public (che non abbiamo usato) e la cartella src, che contiene tutti i file dei vari componenti funzione utilizzati (all'interno delle cartelle autenticazione, components e liste), oltre ai file index.js e App.js che gestiscono le routes e si occupano di mettere insieme il tutto.
- La parte back-end è composta principalmente dal file index.js (collegamento al db) e dalla cartella app, che al suo interno contiene l'implementazione delle nostre Api (autenticazione e token checker sono nella cartella authentication). All'interno di app è presente anche la cartella models, che contiene i file con cui abbiamo definito gli Schemas mongoose delle nostre risorse.

2 Strategia di branching

Per questo progetto, il team ha scelto di utilizzare la strategia **“feature branching”**.

Il feature branching è una strategia di branching comune in cui ogni nuova funzionalità viene sviluppata su un proprio branch separato dal branch principale. Ciò consente ai team di sviluppo di lavorare in modo isolato e parallelo su diverse funzionalità senza interferire con il lavoro degli altri membri del team.

Una volta che la funzionalità è stata sviluppata e testata con successo, il branch di feature viene integrato nel branch principale tramite una pull request, creando una nuova versione del software con la nuova funzionalità.

In particolare, abbiamo iniziato lavorando sulla parte di back-end e utilizzando il branch dev come branch principale; a partire da quello abbiamo aggiunto le varie funzionalità lavorando in parallelo sul branch budget e poi eseguendo il merge su dev. Dopodiché abbiamo iniziato, nell'ultima parte dello sprint, la parte di front-end, il cui branch principale è frontend e in cui mergevamo quanto fatto nei branch "di lavoro" frontendmau1, frontendliste e frontendbudget.

Tutto il codice della repository quindi è sul branch frontend (sul branch main non è presente nulla).

3 Product backlog

Il Product Backlog è uno strumento fondamentale per la gestione del progetto e l'organizzazione delle attività.

In particolare, il Product Backlog permette di tenere traccia degli elementi da sviluppare, della loro priorità e delle relative stime di tempo e di effort. Attraverso questo documento, il team di sviluppo può pianificare il lavoro da svolgere, definire le priorità e stabilire gli obiettivi per ogni iterazione di sviluppo. Inoltre, il Product Backlog rappresenta un importante strumento di comunicazione tra il team di sviluppo e il cliente o il responsabile del progetto, consentendo di mantenere una visione condivisa degli obiettivi e dei risultati attesi.

Tramite il file PDF che contiene il Product Backlog del progetto (a questo link), è possibile avere una visione completa e dettagliata delle funzionalità e dei requisiti che devono essere implementati per raggiungere gli obiettivi del progetto.

Product backlog					
id	Name	User story	How to demo	Importance	Estimate
Sezione 1 - Utente					
1	Log in	Come utente generico, voglio poter effettuare il login in modo da poter accedere al mio account e usare le funzionalità dell'applicazione	Nella prima schermata che appare, quando inserisco username/email e password e premo il bottone 'Accedi' dovrei poter accedere al mio account.	20	15
2	Log out	Come utente autenticato, vorrei potermi disconnettere dal sistema in modo da uscire dall'applicazione.	Da utente autenticato, entro nella funzionalità 'Impostazioni' tramite click sul relativo bottone presente nella Home page e seleziono 'Disconnetti'.	100	8
3	Registrazione	Come utente non autenticato, voglio poter creare il mio account in modo da usarlo per accedere al sistema.	Nella prima schermata che appare, clicco il bottone 'Registrati' e nella scheda che appare inserisco nome, cognome, email, username, password e confermo password, infine clicco su 'Registrati'	40	13
4	Registrazione con Google	Come utente non autenticato, voglio poter accedere al sistema con il mio account Google in modo da non dover creare credenziali.	Nella prima schermata che appare, seleziono 'Login con Google' e quindi accedo con l'account Google desiderato.	200	10
5	Recupero Password	Come utente non autenticato, voglio poter recuperare/ripristinare facilmente la password del mio account nel caso me la dimenticassi, in modo da non dover creare un altro account.	Nella prima schermata che appare seleziono 'Password dimenticata?' e inserisco l'indirizzo email associata alla password da recuperare, in questo modo riceverò una mail che permetterà il ripristino.	89	20
6		Come utente autenticato, voglio visualizzare la Home page del sistema e tutte le funzionalità sotto forma di menù iniziale, in modo da potervi accedere.	Dopo aver effettuato il login, la schermata Home Page comparirà in automatico.	35	7
7	Accesso funzionalità	Come utente autenticato, voglio poter accedere alle varie funzionalità del sistema, in modo da poter utilizzare tali funzionalità.	Nella schermata Home Page accedo alle varie funzionalità cliccando sui rispettivi bottoni o icone ('Budget', 'Liste', 'Eventi', 'Ricette', 'Carte Fedeltà', 'Mappa', 'Profilo', 'Impostazioni').	30	8
8	Profilo - Visualizzazione dati profilo	Come utente autenticato voglio poter entrare nella schermata Profilo e visualizzare le informazioni relative al mio profilo in modo da potermene ricordare quando ne ho bisogno.	Una volta entrato nella schermata Profilo, posso visualizzare direttamente i miei dati profilo (per visualizzare la password devo cliccare un bottone che permette di mostrarla in chiaro).	120	5
9	Profilo - Modifica Immagine	Come utente autenticato, voglio poter modificare l'immagine del profilo in modo da renderlo più personalizzato.	Nella schermata Profilo, quando clicco l'icona della matita posso modificare la foto profilo.	300	20
10	Profilo - Modifica dati profilo	Come utente autenticato, voglio poter modificare i dati relativi al mio profilo inseriti in fase di registrazione, in modo da apportare correzioni o cambiamenti se necessario.	Nella schermata Profilo, quando clicco il bottone 'Modifica profilo' posso modificare i miei dati relativi a nome, cognome, email, username, e password.	180	15
11	Impostazioni - visualizzazione impostazioni sistema	Come utente autenticato, voglio poter entrare nella schermata Impostazioni e tramite bottoni accedere/visualizzare le impostazioni di sistema.	Una volta entrato nella schermata Impostazioni, posso visualizzare un elenco di bottoni che permettono di mostrare/modificare le impostazioni relative a Notifiche, Privacy e Sicurezza, Lingua, Informazioni generali. E' compreso anche il bottone che permette la disconnessione dal sistema (vedi user story Log Out).	130	10
12	Impostazioni - notifiche	Come utente autenticato, voglio poter scegliere se ricevere o meno le notifiche dal sistema in modo da non essere disturbato quando non lo desidero.	Nella schermata Impostazioni clicco il bottone 'Notifiche' e scelgo se mantenerle attive o disattivarle.	210	20
13	Impostazioni - gestione cookies	Come utente autenticato, voglio poter scegliere i cookies da utilizzare in modo da utilizzare solo quelli necessari.	Nella schermata Impostazioni, nella sezione 'Cookies', segno con un tick le caselle di controllo dei cookies che desidero attivare o rimuovere.	220	5
14	Impostazioni - lingua	Come utente autenticato, voglio poter scegliere la lingua dell'applicazione tra una lista di lingue disponibili in modo da selezionare quella più comprensibile a me.	Nella schermata Impostazioni, cliccando su 'Lingua' viene mostrata una lista di lingue possibili. Scorrendo tra queste è possibile scegliere la lingua preferita cliccandoci sopra.	230	30
15	Impostazioni - informazioni	Come utente autenticato, voglio poter visualizzare le informazioni riguardanti il sistema e i contatti degli sviluppatori in modo da poterne sapere di più sull'applicazione.	Nella schermata Impostazioni, cliccando su 'Informazioni' vengono mostrate alcune informazioni riguardo il sistema e i contatti degli sviluppatori.	240	5

Product backlog					
id	Name	User story	How to demo	Importance	Estimate
Sezione 2 - Budget					
16	Budget - Visualizzazione Tutti i Movimenti	Come utente autenticato, voglio visualizzare tutti i miei movimenti, in modo da poter tenere sotto controllo il mio budget.	Una volta entrato nella schermata 'Budget' viene mostrato l'elenco di tutti i movimenti dell'utente, il resoconto delle entrate e uscite dell'ultimo mese e un grafico con le categorie dei movimenti e il saldo corrispondente.	60	12
17	Budget - Visualizzazione Movimenti per Categorie	Come utente autenticato, voglio visualizzare i movimenti relativi ad una specifica categoria, in modo da avere informazioni più precise riguardo ai movimenti.	Una volta entrato nella schermata 'Budget' viene visualizzato un grafico in cui sono rappresentate le categorie. Cliccando sulla categoria interessata si accede all'elenco di movimenti di quella categoria.	140	13
18	Budget - Inserimento Nuovo Movimento	Come utente autenticato, voglio poter inserire un nuovo movimento in modo da aggiungere movimenti ed aggiornare il budget.	Una volta entrato nella schermata 'Budget' è possibile cliccare il pulsante '+', che si trova nell'elenco dei movimenti. Una volta cliccato si viene reindirizzati in un'altra schermata dove inserire il titolo, l'importo, la tipologia (entrata o uscita), la categoria ed eventuali note relative al movimento. Inoltre, se si è all'interno della schermata di una specifica categoria con i relativi movimenti, cliccando sul tasto '+' il campo categoria è già impostato secondo tale categoria.	61	12
19	Budget - Inserisci Nuova Categoria	Come utente autenticato, voglio poter inserire una nuova categoria di movimenti in modo da poter assegnare ad ogni movimento una categoria.	Una volta entrato nella schermata 'Budget' viene visualizzato un grafico in cui sono rappresentate le categorie. Cliccando il tasto '+' si viene reindirizzati in un'altra schermata dove inserire il nome della categoria.	66	10
20	Budget - Modifica Movimento	Come utente autenticato voglio poter modificare i miei movimenti in modo da poter cambiare le informazioni del movimento.	Una volta entrato nella schermata dove è presente un elenco di movimenti, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco al movimento che voglio modificare e appare un menu da cui, scegliendo su 'modifica' si viene reindirizzati nella pagina di modifica dove posso cambiare le informazioni del movimento.	62	12
21	Budget - Modifica Categoria	Come utente autenticato voglio poter modificare il nome delle categorie in modo da poter cambiarle rinominare come preferisco.	Una volta entrato nella schermata 'Budget', è possibile cliccare sui puntini a fianco alla categoria che voglio modificare e vengo reindirizzati nella pagina di modifica dove posso cambiare il nome della categoria.	67	12
22	Budget - Elimina Movimento	Come utente autenticato, voglio poter eliminare un movimento perchè non ne ho più bisogno.	Una volta entrato nella schermata dove è presente un elenco di movimenti, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco al movimento che voglio eliminare e appare un menu da cui, scegliendo su 'elimina' comparirà il banner con la conferma dell'eliminazione.	63	10
23	Budget - Elimina Categoria	Come utente autenticato, voglio poter eliminare una categoria perchè non ne ho più bisogno.	Una volta entrato nella schermata 'Budget', è possibile cliccare sui puntini a fianco alla categoria che voglio eliminare. Apparirà un banner per la conferma dell'eliminazione.	68	10
24	Budget - Cerca Movimento	Come utente autenticato, voglio poter cercare un movimento per non dover scorrere tutto l'elenco prima di trovare quello che mi interessa.	Una volta entrato in una schermata dove è presente un elenco di movimenti, posso inserire il titolo o le note del movimento desiderato nella barra di ricerca presente e se presente verrà mostrato il movimento richiesto.	175	20
25	Budget - Visualizzazione Movimenti per Tipologia	Come utente autenticato, voglio visualizzare i movimenti relativi ad una specifica tipologia, in modo da dividere i movimenti per entrata o uscita.	Una volta entrato nella schermata 'Budget' viene visualizzato un resoconto di entrate e uscite dell'ultimo mese. Cliccando il pulsante 'Entrate' accedo all'elenco delle entrate, mentre cliccando il bottone 'Uscite' accedo all'elenco delle uscite.	141	12
Product backlog					
id	Name	User story	How to demo	Importance	Estimate
Sezione 3 - Liste					
26	Liste - Visualizzazione elenco liste	Come utente autenticato, voglio poter entrare nella schermata 'Liste' per visualizzare le mie liste.	Cliccando il bottone 'Liste' presente nella Home page entro nella schermata che visualizza l'elenco contenente le mie liste.	70	13
27	Liste - Visualizzazione lista specifica	Come utente autenticato, voglio poter visualizzare gli elementi contenuti in una specifica lista in modo da controllare cosa ho messo nella lista.	Nella schermata Liste è presente l'elenco delle mie liste, cliccando una di queste liste accedo alla schermata relativa alla singola lista e ne visualizzo gli elementi.	71	12
28	Liste - Aggiungi lista	Come utente autenticato, voglio poter aggiungere una nuova lista per poterci salvare i dati che mi interessano.	Nella schermata Liste è possibile cliccare sul bottone '+' per aggiungere una nuova lista, quindi nella schermata seguente devo associare un nome a tale lista e premere il bottone 'Aggiungi lista'.	72	12
29	Liste - Cerca lista	Come utente autenticato, voglio poter cercare una lista per non dover scorrere tutto l'elenco prima di trovare quella che mi interessa.	Nella schermata Liste è possibile inserire il nome della lista cercata nella barra di ricerca e se presente verrà mostrata la lista desiderata.	176	10
30	Liste - Modifica lista	Come utente autenticato, voglio poter modificare il nome delle mie liste in modo da rinominarle come preferisco.	Una volta entrato nella schermata dove è presente un elenco delle liste, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco alla lista che voglio modificare e appare un menu da cui, scegliendo su 'modifica' si viene reindirizzati nella pagina di modifica dove posso cambiare le informazioni della lista.	73	13
31	Liste - Elimina lista	Come utente autenticato, voglio poter eliminare una lista perchè non ne ho più bisogno.	Una volta entrato nella schermata 'Liste', è possibile cliccare sui puntini a fianco alla categoria che voglio modificare e vengo reindirizzati nella pagina di modifica dove posso cambiare il nome della categoria.	74	13
32	Liste - Aggiungi elemento alla lista	Come utente autenticato, voglio poter aggiungere un elemento ad una lista per poter salvare tale elemento.	Nella schermata relativa ad una singola lista, posso cliccare sul bottone 'Aggiungi elemento' per inserire un nuovo elemento alla lista, quindi nella schermata che appare inserisco il nome di tale elemento e confermo premendo su 'Aggiungi elemento'.	75	12
33	Liste - Modifica elemento della lista	Come utente autenticato, voglio poter modificare il nome degli elementi della lista in modo da rinominarli come preferisco.	Nella schermata della lista, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco dell'elemento che voglio modificare e appare un menu da cui, scegliendo su 'modifica' si viene reindirizzati nella pagina di modifica dove posso cambiare le informazioni.	76	12
34	Liste - Elimina elemento dalla lista	Come utente autenticato, voglio poter eliminare una lista perchè non ne ho più bisogno.	Nella schermata della lista, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco dell'elemento che voglio eliminare e appare un menu da cui, scegliendo su 'elimina' apparirà un banner di conferma dell'eliminazione.	77	11
35	Liste - Contrassegna elemento	Come utente autenticato, voglio poter segnare gli elementi della lista di cui non ho più bisogno per ricordarmi che tali elementi sono già stati "considerati".	Nella schermata relativa alla singola lista, posso contrassegnare un elemento apponendo una spunta sulla checkbox posta di fianco all'elemento stesso.	78	12
36	Liste - Svuota lista	Come utente autenticato, voglio poter svuotare la mia lista da tutti gli elementi di cui non ho più bisogno.	Nella schermata relativa alla singola lista, cliccando sul bottone 'Svuota Lista' posso eliminare tutti gli elementi della lista che ho contrassegnato.	79	15

Product backlog					
id	Name	User story	How to demo	Importance	Estimate
Sezione 4 - Carte fedeltà					
37	Carte Fedeltà - Visualizzazione elenco carte	Come utente autenticato, voglio poter entrare nella schermata 'Carte fedeltà' per visualizzare le mie carte.	Cliccando il bottone 'Carte Fedeltà' presente nella Home page entro nella schermata che visualizza l'elenco contenente le mie carte.	80	10
38	Carte Fedeltà - Visualizzazione singola carta	Come utente autenticato, voglio poter visualizzare i dettagli di una specifica carta in modo da poter scannerizzare il barcode.	Nella schermata Carte fedeltà è presente l'elenco delle mie carte, cliccando una di queste carte accedo alla schermata relativa alla singola carta e ne visualizzo i dettagli (in particolare il barcode generato automaticamente a partire dal numero di carta inserito).	81	25
39	Carte Fedeltà - Aggiungi carta	Come utente autenticato, voglio poter aggiungere una nuova carta fedeltà per poter salvare la carta di un altro supermercato o negozio.	Nella schermata Carte fedeltà è possibile cliccare sul bottone '+' per aggiungere una nuova carta, quindi nella schermata seguente devo associare un nome e un numero a tale carta e premere il bottone 'Aggiungi carta'.	82	15
40	Carte Fedeltà - Modifica carta	Come utente autenticato, voglio poter modificare i dati di una mia carta in modo da correggerne i dati come preferisco.	Nella schermata della carta fedeltà, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco della carta che voglio modificare e appare un menu da cui, scegliendo su 'modifica' apparirà la pagina in cui modificare nome o numero.	83	15
41	Carte Fedeltà - Elimina carta	Come utente autenticato, voglio poter eliminare una carta fedeltà perché non ne ho più bisogno.	Nella schermata della carta fedeltà, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco della carta che voglio eliminare e appare un menu da cui, scegliendo su 'elimina' apparirà un banner di conferma dell'eliminazione.	84	10
42	Carte Fedeltà - Cerca carta	Come utente autenticato, voglio poter cercare una specifica carta per non dover scorrere tutto l'elenco prima di trovare quella che mi interessa.	Nella schermata Carte Fedeltà è possibile inserire il nome della carta cercata nella barra di ricerca e se presente verrà mostrata la lista desiderata.	177	10
Sezione 5 - Eventi					
43	Eventi - Visualizzazione Calendario	Come utente autenticato, voglio poter entrare nella schermata 'Eventi' per visualizzare il calendario con i miei eventi nei giorni associati, in modo da visualizzare i miei impegni.	Cliccando il bottone 'Eventi' presente nella Home page entro nella schermata che visualizza un calendario e gli eventi nei giorni assegnati.	90	25
44	Eventi - Visualizzazione Evento	Come utente autenticato, voglio poter visualizzare i dettagli di un evento, in modo da ottenere più informazioni riguardo quell'evento.	Nella schermata 'Eventi', cliccando su un giorno in cui è presente un evento, si apre una schermata dove posso vedere i dettagli dell'evento, in particolare il titolo, le note, l'ora di inizio e l'ora di fine.	91	10
45	Eventi - Inserimento Nuovo Evento	Come utente autenticato, voglio poter aggiungere un nuovo evento, in modo da inserirlo nel calendario.	Nella schermata 'Eventi', cliccando sul tasto 'Nuovo Evento' vengo indirizzato in un'altra schermata dove inserire il titolo, le eventuali note, la data, l'ora di inizio, l'ora di fine. Inoltre posso spuntare la checkbox 'Tutto il Giorno' se l'evento dura per tutto il giorno indicato, e la checkbox 'Notifica' se desidero ricevere una notifica via mail per quell'evento.	92	15
46	Eventi - Modifica Evento	Come utente autenticato, voglio poter modificare le informazioni di un evento in modo da correggerne i dati come preferisco.	Nella schermata di uno specifico evento, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco del nome dell'evento che voglio modificare e appare un menu da cui, scegliendo su 'modifica' apparirà la pagina in cui modificare le informazioni.	93	15
47	Eventi - Elimina Evento	Come utente autenticato, voglio poter eliminare un evento perché non ne ho più bisogno.	Nella schermata del singolo evento, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco dell'evento che voglio eliminare e appare un menu da cui, scegliendo su 'elimina' apparirà un banner di conferma dell'eliminazione.	94	10

Product backlog					
id	Name	User story	How to demo	Importance	Estimate
Sezione 6 - Ricette					
48	Ricette - Visualizzazione ricette	Come utente autenticato, voglio poter entrare nella schermata 'Ricette' per visualizzare tutte le ricette che ho salvato in modo da visualizzarle complessivamente.	Cliccando il bottone 'Ricette' presente nella Home page entro nella schermata che visualizza la lista delle ricette.	100	10
49	Ricette - Inserimento nuova ricetta	Come utente autenticato, voglio poter aggiungere una nuova ricetta in modo da memorizzarla.	Nella schermata 'Ricette', cliccando sul tasto '+' vengo reindirizzato in un'altra schermata dove inserire il titolo, gli ingredienti ed il procedimento. Cliccando su 'Aggiungi ricetta', questa si salva.	101	15
50	Ricette - Eliminazione ricetta	Come utente autenticato, voglio poter eliminare una ricetta perchè non ne ho più bisogno.	Nella schermata della singola ricetta, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco della ricetta che voglio eliminare e appare un menu da cui, scegliendo su 'elimina' apparirà un banner di conferma dell'eliminazione.	102	10
51	Ricette - Modifica ricetta	Come utente autenticato, voglio poter modificare una ricetta, in modo da correggerne i dati.	Nella schermata di una specifica ricetta, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco del nome della ricetta che voglio modificare e appare un menu da cui, scegliendo su 'modifica' apparirà la pagina in cui modificare le informazioni.	103	15
52	Ricette - Aggiunta ingredienti alla spesa	Come utente autenticato, voglio poter aggiungere gli ingredienti di una ricetta alla lista della spesa, in modo da poterli comprare.	Nella schermata della singola ricetta, cliccando sul bottone 'Aggiungi ingredienti alla lista della spesa' la lista degli ingredienti si aggiungerà automaticamente alla lista della spesa.	104	20
53	Ricette - Cerca ricetta	Come utente autenticato, voglio poter cercare una ricetta tra quelle che ho memorizzato.	Nella schermata 'Ricette' è possibile inserire il nome della ricetta cercata nella barra di ricerca e se presente verrà mostrata la ricetta desiderata.	178	10
54	Ricette - Visualizzazione singola ricetta	Come utente autenticato voglio poter visualizzare una singola ricetta, in modo da vedere i suoi dettagli.	Nella schermata 'Ricette' è presente l'elenco delle mie ricette, cliccando una di queste accedo alla schermata relativa alla singola ricetta e ne visualizzo i dettagli.	105	10
Sezione 7 - Mappe					
55	Mappe - Visualizzazione mappa	Come utente autenticato, voglio poter entrare nella schermata 'Mappa' per visualizzare tutti i luoghi che ho salvato in modo da visualizzarli complessivamente.	Cliccando il bottone 'Mappa' presente nella Home page entro nella schermata che visualizza la mappa e la lista dei luoghi salvati.	110	25
56	Mappe - Cerca luogo	Come utente autenticato, voglio poter cercare un luogo tra quelli che ho memorizzato.	Nella schermata 'Mappa' è possibile inserire il nome del luogo da ricercare nella barra di ricerca e se presente verrà mostrato il luogo desiderato.	179	20
57	Mappe - Inserimento nuovo luogo	Come utente autenticato, voglio poter aggiungere un nuovo luogo in modo da memorizzarlo.	Nella schermata 'Mappa', cliccando sul tasto '+' vengo reindirizzato in un'altra schermata dove inserire il titolo, l'indirizzo, la città e la categoria. Cliccando su 'Aggiungi luogo', questo si salva.	111	15
58	Mappe - Modifica luogo	Come utente autenticato, voglio poter modificare un luogo, in modo da correggerne i dati.	Nella schermata di un luogo, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco del nome del luogo che voglio modificare e appare un menu da cui, scegliendo su 'modifica' apparirà la pagina in cui modificare le informazioni.	112	15
59	Mappe - Elimina luogo	Come utente autenticato, voglio poter eliminare un luogo perchè non ne ho più bisogno.	Nella schermata del singolo luogo, è possibile cliccare sull'icona dei tre punti a fianco del luogo che voglio eliminare e appare un menu da cui, scegliendo su 'elimina' apparirà un banner di conferma dell'eliminazione.	113	15
60	Mappe - Visualizza posizione	Come utente autenticato, voglio poter mostrare la propria posizione sulla mappa, per vedere dove sono o salvare tale posizione.	Nella schermata 'Mappa', cliccando sul bottone segnalibro, verrà mostrata la propria posizione sulla mappa.	160	20
61	Mappe - Visualizza singolo luogo	Come utente autenticato voglio poter visualizzare un singolo luogo, in modo da vedere i suoi dettagli.	Nella schermata 'Mappa' è presente l'elenco dei miei luoghi, cliccando uno di questi accedo alla schermata relativa al luogo e ne visualizzo i dettagli.	114	15
Product backlog					
id	Name	User story	How to demo	Importance	Estimate
Sezione 8 - Conclusivi					
62	NF - Password forti	Il sistema non deve permettere l'utilizzo password deboli e non deve salvare tali password in chiaro.		15	5
63	NF - Prestazioni	Il sistema deve garantire all'utente un'esperienza fluida, senza ritardi o tempi di attesa.		10	15
64	NF - Semplicità	Come utente, voglio poter utilizzare il sistema e imparare ad usarlo in modo autonomo per non perdere tempo nel cercare di capire cosa e come.		11	5
68	NF - Ricorda password	Come utente autenticato, voglio che il sistema si ricordi le mie credenziali in modo da non doverle inserire ogni volta.	Nella schermata Login, dopo aver inserito le credenziali, posso spuntare la checkbox che permette al sistema di ricordarsi tali credenziali.	220	15

Figura 1: Product backlog LifeManager

4 Definizione di “*done*”

Nel contesto dell'applicazione LIFEMANAGER, una task è considerata finita (“*done*”) quando:

- Tutti i requisiti della task sono stati soddisfatti.
- Sviluppo e test sono stati completati con successo.
- La funzionalità è integrata nel sistema.
- Il codice è stato committato nella repository.
- Il codice è stato revisionato da almeno un altro membro del team.

Parte III

Sezione Sprint #1

1 Goal dello sprint

Durante il primo sprint, l'obiettivo principale sarà quello di stabilire le fondamenta dell'applicazione, focalizzandoci sulle funzionalità chiave e sulla logica di base senza dedicare particolare attenzione alla grafica. Uno degli aspetti fondamentali sarà la creazione della funzionalità di registrazione e autenticazione dell'utente, definendo e implementando le api necessarie e utilizzando un token jwt per garantire un minimo di sicurezza. Questo processo permetterà agli utenti di creare un account e accedere all'applicazione. Sarà importante gestire la logica sottostante, come la validazione dei dati dell'utente e la gestione delle credenziali di accesso.

Oltre alla registrazione e all'autenticazione, ci concentreremo sull'implementazione dell'home page, che rappresenterà il punto di ingresso principale dell'applicazione. L'home page sarà progettata per fornire un'interfaccia intuitiva e di facile utilizzo, presentando le informazioni essenziali e le funzionalità principali in modo chiaro e accessibile. Ci concentreremo sulla struttura della pagina, assicurandoci che gli elementi siano disposti in modo coerente e che la navigazione tra le diverse sezioni dell'applicazione sia agevole.

Inoltre, dedicheremo tempo alla realizzazione della sezione relativa al budget. Questa funzionalità consentirà agli utenti di gestire e monitorare le proprie finanze, tenendo traccia delle entrate e delle uscite. Durante il primo sprint ci concentreremo sulla creazione della logica di base per il budget, ovvero la definizione delle api e la loro implementazione e documentazione. Questo permette ad esempio l'aggiunta e la visualizzazione delle transazioni, la creazione di categorie di spesa e il calcolo dei saldi.

Nonostante la nostra attenzione prioritaria sia sulla logica e sulle funzionalità dell'applicazione, è importante sottolineare che la parte estetica e grafica verrà affrontata successivamente, in fasi successive dello sviluppo. Durante il primo sprint, l'obiettivo principale sarà quello di gettare le basi solide dell'applicazione, lasciando gli aspetti estetici per fasi successive, al fine di garantire un progresso rapido ed efficace nello sviluppo complessivo del progetto.

Ci teniamo a sottolineare che la parte back-end relativa alle funzionalità inserite nello sprint backlog è completa e funzionante (suggeriamo di testare il funzionamento con Postman per la parte back-end), mentre la parte frontend che consegneremo potrebbe presentare malfunzionamenti e piccoli problemi, oltre a non essere per niente estetica.

2 Sprint Planning

Lo sprint planning è un evento nel framework Scrum in cui il team determina gli elementi del product backlog su cui lavorerà durante quel determinato sprint.

Nello sprint planning meeting effettuato ad inizio sprint, abbiamo affrontato e definito una serie di punti:

- **Goal dello sprint:** fare riferimento a punto 1.
- **Compiti necessari per raggiungere tali obiettivi:** definizione dello sprint backlog, selezione delle user stories da realizzare, suddivisione di tali user stories in tasks. In particolare, abbiamo scelto di realizzare le user stories con priorità più alta (login e registrazione), oltre a due delle

funzionalità del sistema definite negli obiettivi (budget e liste), per un totale di 256 story points (velocity).

- **Demo date:** abbiamo definito una data per fare una demo e provare insieme che tutto funzionasse, in modo da essere sicuri di consegnare un prodotto funzionante. La data scelta è 20/05/2023.
- **Daily meeting:** abbiamo definito quando e dove effettuare il meeting giornaliero, in particolare abbiamo scelto di svolgere questa attività il tardo pomeriggio nel nostro appartamento a Trento.

Sprint backlog

Lo sprint backlog rappresenta l'insieme delle attività selezionate dal team per essere completate durante uno sprint specifico. Questo elenco dettagliato delle attività fornisce una guida chiara e focalizzata su ciò che deve essere realizzato durante il periodo di lavoro, consentendo al team di concentrarsi sugli obiettivi e massimizzare la produttività.

Lo sprint backlog del primo sprint, con la lista delle attività eseguite e le corrispettive durate è disponibile al seguente link in quanto, data la larghezza delle tabelle, non è leggibile nel presente documento.

Burndown chart

Il burndown chart è un grafico che mostra l'avanzamento del lavoro nel corso del tempo, fornendo una visione chiara e immediata dei progressi compiuti e delle attività ancora da completare.

Il burndown chart del primo sprint, qui mostrato, espone l'andamento dei processi eseguiti durante lo sprint.

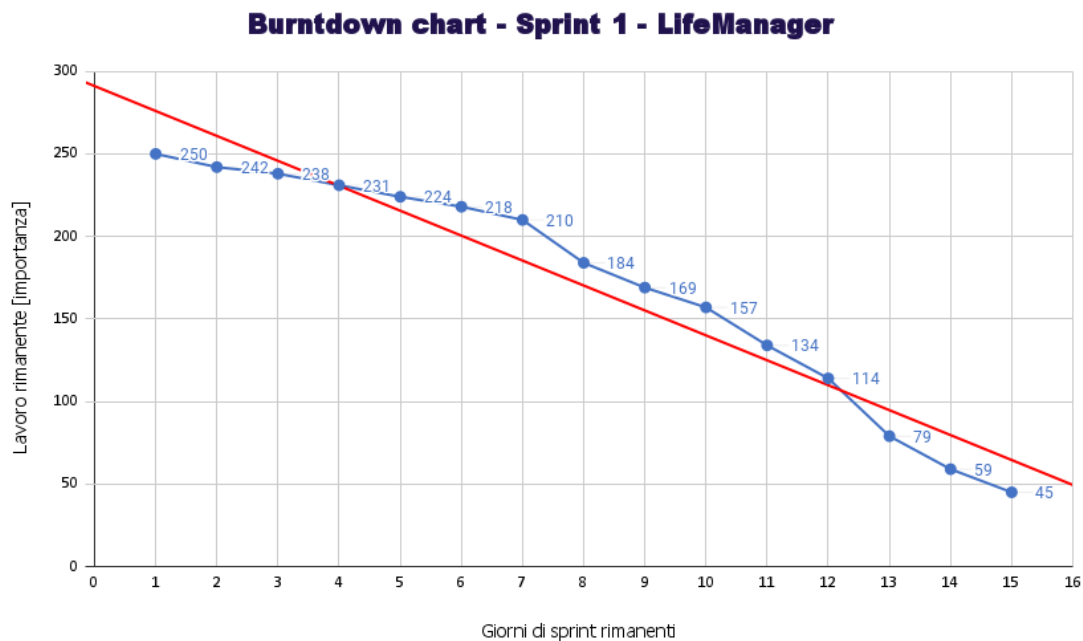


Figura 2: Product backlog LifeManager

3 Test cases

Per una migliore visualizzazione della tabella dei test cases, è possibile visionare il PDF a questo [link](#).

User story	Number	Description	Test case data	Preconditions	Dependencies	Expected result	Actual result	Notes
Registration	0	Registrazione di un nuovo utente con email e password validi	Andare in /users, inserire: <nome>: prova <cognome>:prova <username>: prova <email >: prova.prova@gmail.com <password>: pwd	Account prova.prova@gmail.com non ancora registrato		La registrazione va a buon fine. L'utente viene registrato nel database e viene reindirizzato nella pagina di login.		/
	1	Registrazione di un nuovo utente con indirizzo email non valido	Andare in /users, inserire: <nome>: prova <cognome>:prova <username>: prova <email >: prova.prova@gmail.com <password>: pwd			La registrazione non va a buon fine perchè l'indirizzo email non è valido e viene ritornato un messaggio di errore.		The field "email" must be a non-empty string, in email format'
	2	Registrazione di un nuovo utente con un indirizzo email già registrato	Andare in /users, inserire: <nome>: prova <cognome>:prova <username>: prova <email >: prova.prova@gmail.com <password>: pwd	Account prova.prova@gmail.com già registrato		La registrazione non va a buon fine perchè l'indirizzo email è già registrato nel database. Viene ritornato un messaggio di errore.		Email already exists
	3	Registrazione di un nuovo utente con un username già registrato	Andare in /users, inserire: <nome>: prova <cognome>:prova <username>: prova <email >: prova1.prova@gmail.com <password>: pwd	Account prova già registrato		La registrazione non va a buon fine perchè l'username è già registrato nel database. Viene ritornato un messaggio di errore.		Username already exists
	4	Registrazione di un nuovo utente con il campo password vuoto	Andare in /users, inserire: <nome>: prova <cognome>:prova <username>: prova <email >: prova.prova@gmail.com <password>: empty			La registrazione non va a buon fine perchè il campo password è vuoto e viene ritornato un messaggio di errore.		The field "password" must be non-empty
Login	5	Registrazione di un nuovo utente con il campo email vuoto	Andare in /users, inserire: <nome>: prova <cognome>:prova <username>: prova <email >: empty <password>: pwd			La registrazione non va a buon fine perchè il campo email è vuoto e viene ritornato un messaggio di errore.		The field "email" must be a non-empty string, in email format'
	6	Login di un utente registrato con email o username e password validi	Andare in /authentications, inserire <email o password>: prova.prova@gmail.com <password>: pwd	Account prova.prova@gmail.com già registrato	0	Il login va a buon fine. Viene generato un token di autenticazione associato all'utente e viene reindirizzato alla Home Page.		/
	7	Login di un utente registrato con email o username non corretti	Andare in /authentications, inserire <email o password>: prova1.prova@gmail.com <password>: pwd	Account prova.prova@gmail.com già registrato	0	Il login non va a buon fine perchè l'username o l'email inserita non trova corrispondenza nel database. Viene ritornato un messaggio di errore.		Authentication failed. User not found.
Budget - Visualizzazione Tutti i Movimenti	8	Login di un utente registrato con username o email corretti ma password sbagliata	Andare in /authentications, inserire <email o password>: prova.prova@gmail.com <password>: pwpdpwd	Account prova.prova@gmail.com già registrato	0	Il login non va a buon fine perchè la password inserita non trova corrispondenza nel database. Viene ritornato un messaggio di errore.		Authentication failed. Wrong password
	9	Visualizzazione dei movimenti di un utente autenticato	Andare in /movimenti	Essere autenticati	6	La visualizzazione va a buon fine perchè l'utente è autenticato e viene trovato il token di autorizzazione		/
Budget - Inserimento Nuovo Movimento	10	Visualizzazione dei movimenti di un utente non autenticato	Andare in /movimenti	Non essere autenticati		La visualizzazione non va a buon fine, perchè non viene trovato nessun token di autenticazione. Viene tornato un messaggio di errore.		No token provided
	11	Inserimento di un nuovo movimento da parte di un utente autenticato, con tutti i campi compilati correttamente	Andare in /movimenti, inserire: <titolo>: bolletta marzo<importo>: 100 <tipologia>: entrata <categoria>: bolletta	Essere autenticati	6	L'inserimento va a buon fine e il movimento viene registrato nel database.		/
	12	Inserimento di un nuovo movimento da parte di un utente autenticato, con il campo titolo vuoto	Andare in /movimenti, inserire: <titolo>: empty <importo>: 100 <tipologia>: entrata <categoria>: bolletta	Essere autenticati	6	L'inserimento non va a buon fine perchè il titolo del movimento non può essere vuoto. Viene ritornato un messaggio di errore.		The fields must be non-empty
Budget - Modifica Movimento	13	Inserimento di un nuovo movimento da parte di un utente autenticato, con tutti i campi compilati, ma nell'importo viene inserita una stringa	Andare in /movimenti, inserire: <titolo>: bolletta marzo<importo>: prova <tipologia>: entrata <categoria>: bolletta	Essere autenticati	6	L'inserimento non va a buon fine perchè l'importo deve essere un numero. Viene ritornato un messaggio di errore.		The field "importo" must be a number
	14	Modifica di un movimento da parte di un utente autenticato	Andare in /movimenti/id, inserire <titolo>: nuovotitolo	Essere autenticati, il movimento è stato inserito nel database	6,10	La modifica va a buon fine, perchè il movimento che si vuole modificare è presente nel database.		/
Budget - Elimina Movimento	15	Modifica di un movimento da parte di un utente autenticato, senza che il movimento venga prima inserito nel database	Andare in /movimenti/id, inserire <titolo>: nuovotitolo	Essere autenticati	6	La modifica non va a buon fine perchè il movimento con l'id fornito dall'utente non è presente nel database. Viene ritornato un codice di errore		404
	16	Cancellazione di un movimento da parte di un utente autenticato	Andare in /movimenti/id	Essere autenticati, il movimento è stato inserito nel database	6,10	La cancellazione va a buon fine,perchè il movimento che si vuole eliminare è presente nel database		/
Liste - Visualizzazione Elenco Liste	17	Cancellazione di un movimento da parte di un utente autenticato, senza che il movimento venga prima inserito nel database	Andare in /movimenti/id	Essere autenticati	6	La cancellazione non va a buon fine perchè il movimento con l'id fornito dall'utente non è presente nel database. Viene ritornato un codice di errore		404
	18	Visualizzazione delle liste di un utente non autenticato	Andare in /liste	Non essere autenticati		La visualizzazione non va a buon fine, perchè non viene trovato nessun token di autenticazione. Viene tornato un messaggio di errore.		No token provided
Liste - Inserimento Nuova Lista	19	Inserimento di una nuova lista da parte di un utente autenticato, con il campo nome compilato	Andare in /liste, inserire <nome>: prova	Essere autenticati	6	L'inserimento va a buon fine e la lista viene registrata correttamente nel database.		/
	20	Inserimento di una nuova lista da parte di un utente autenticato, con il campo nome vuoto	Andare in /liste, inserire <nome>: empty	Essere autenticati	6	L'inserimento non va a buon fine perchè il campo nome non può essere vuoto. Viene ritornato un messaggio di errore.		The field "nome" must be a non-empty string
Liste - Aggiungi elemento alla lista	21	Inserimento di un nuovo elemento in una lista da parte di un utente autenticato, con i campi compilati correttamente	Andare in /liste/nome/elementi e inserire: <items>: ["item1", "item2"]	Essere autenticati, la lista è stata inserita nel database	6, 7	L'inserimento va a buon fine e l'elemento viene registrato nel database nella lista associata.		/
	22	Inserimento di un nuovo elemento in una lista da parte di un utente autenticato, con i campi non compilati correttamente	Andare in /liste/nome/elementi e inserire: <items>: "item1", "item2"	Essere autenticati, la lista è stata inserita nel database	6, 7	L'inserimento non va a buon fine perchè il capo items deve essere un array di elementi. Viene ritornato un messaggio di errore.		The field "items" must be an array of string
Liste - Modifica Lista	23	Modifica di una lista da parte di un utente autenticato, senza che la lista venga prima inserita nel database	Andare in /liste/nome, inserire <titolo>: nuovotitolo	Essere autenticati	6	La modifica non va a buon fine perchè la con il nome fornito dall'utente non è presente nel database. Viene ritornato un codice di errore		404
Liste - Elimina Lista	24	Cancellazione di una lista da parte di un utente autenticato, senza che la lista venga prima inserita nel database	Andare in /liste/nome	Essere autenticati	6	La cancellazione non va a buon fine perchè la lista con il nome fornito dall'utente non è presente nel database. Viene ritornato un codice di errore		404

Figura 3: Test cases LifeManager

4 Sprint review

Lo Sprint Review meeting ha lo scopo di ispezionare il risultato dello Sprint e determinare eventuali aggiustamenti futuri. Non è un meeting con finalità di reporting ed è un evento informale, molto simile a una discussione, che coinvolge Scrum Team e Stakeholder.

Per facilitare questo meeting ci siamo serviti di una demo dimostrativa per valutare cosa è stato fatto e se quanto fatto era funzionante o meno. Questo ci ha permesso di analizzare le user stories definite nello sprint backlog e quindi di quali passi consideriamo “done” nel conseguimento dello Sprint Goal.

Nel corso della demo dimostrativa, abbiamo preso ogni user story inserita nel backlog e abbiamo testato che funzionasse (anche in questo caso ci siamo concentrati sul lato back-end); se tutto funzionava come previsto, la user story veniva accettata come incremento nel raggiungimento dello Sprint Goal (e i relativi Story Point considerati nel calcolo della velocity), altrimenti se ci rendevamo conto che qualcosa non funzionava o non rispettava i criteri della Definition of Done, tale user story non veniva considerata completata e veniva reinserita nuovamente nel backlog.

In particolare, dato che come più volte specificato nel documento la parte front-end è stata fatta in modo minimo e in alcuni casi non completamente funzionante, è emerso che le user stories Visualizzazione Home Page e Accesso Funzionalità non fossero del tutto “Done”, e di conseguenza non le abbiamo considerate nel calcolo della velocity. Inoltre per molte delle user stories presenti la task relativa al front-end non è stata completata, sempre per i motivi descritti precedentemente.

5 Product backlog refinement

Il product backlog refinement è l'insieme di azioni con lo scopo di perfezionare il product backlog per lo sprint successivo. In particolare, si passa in rassegna il product backlog (o le sezioni di interesse), per definirli ulteriormente, aggiungendo descrizioni, modificando priorità, dimensione, durata.

Durante la rifinitura del backlog del nostro progetto, abbiamo constatato che non è stato necessario apportare modifiche significative. La maggior parte delle scadenze è stata rispettata e gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti in modo per lo più soddisfacente.

Come precedentemente menzionato, abbiamo focalizzato i nostri sforzi principalmente sullo sviluppo del back-end durante il primo sprint. Ciò ci ha consentito di stabilire una solida base funzionale per il sistema. Tuttavia, abbiamo deciso di dedicare parte del secondo sprint alle attività relative al front-end. In questo modo, potremo concentrarci sulla progettazione e l'implementazione di un'interfaccia utente intuitiva e accattivante per gli utenti finali. Sono state aggiunte infatti 2 nuove User stories, riportate sotto.

La suddivisione del lavoro ci ha permesso di ottimizzare le risorse e garantire una maggiore efficienza nello sviluppo. Inoltre, ci ha consentito di affrontare in modo più mirato le sfide specifiche associate a ciascun aspetto del progetto.

Durante la rifinitura del backlog, abbiamo collaborato attivamente tra di noi per chiarire i requisiti, discutere le priorità e valutare le dimensioni degli elementi del backlog. Questo ci ha aiutato a garantire che ogni elemento sia ben definito e pronto per essere preso in considerazione durante la pianificazione degli sprint successivi.

68	NEW - Interfaccia utente	Come utente, voglio poter interagire con il sistema tramite un'interfaccia pulita, semplice ed estetica per rendere più bella la mia esperienza. NOTA: questa user story nasce dall'esigenza di completare la parte di front-end iniziata nel primo sprint.	156	30
69	NEW - Controlli e sicurezza	Come utente, voglio che siano presenti maggiori controlli per quanto riguarda l'inserimento dei miei dati in fare di registrazione (controlli sulla password) e nell'utilizzo delle varie funzionalità (maggiori controlli sugli input).	265	15

6 Sprint retrospective

Obiettivo dello Sprint retrospective è quello di riflettere sullo sprint appena concluso e identificare miglioramenti per il progetto.

Sono stati discussi i seguenti punti:

Cosa è andato bene:

- Abbiamo completato la maggior parte delle attività pianificate entro i tempi previsti.
- La collaborazione tra i membri del team è stata efficace e costruttiva.

Cosa non è andato bene:

- Sono emersi alcuni ostacoli imprevisti che hanno rallentato il progresso.
- La pianificazione iniziale non ha tenuto conto di alcune dipendenze critiche tra le attività.
- É stato necessario imparare a utilizzare React per la stesura di parte del codice, rallentando quindi l'effettiva stesura del codice.

Miglioramenti identificati:

- Migliorare la pianificazione degli sprint, considerando le dipendenze tra le attività.
- Capire come affrontare gli ostacoli imprevisti in modo più rapido ed efficiente.

Azioni da intraprendere:

- Pianificare gli sprint futuri tenendo conto dei miglioramenti identificati.
- Monitorare regolarmente l'andamento dello sprint e affrontare prontamente eventuali problematiche.

La sprint retrospective è stata un'opportunità preziosa per identificare le aree di miglioramento e assicurarsi che il progetto progredisca in modo efficace.

Mauro Meneghello - matricola 217564 - mauro.meneghello@studenti.unitn.it

Luca Boschiero - matricola 217460 - luca.boschiero@studenti.unitn.it

Nicola Turniano - matricola 217457 - nicola.turniano@studenti.unitn.it