

SECONDO SPRINT PLANNING

Le user stories, i technical debt e i bug fixing designati per il secondo sprint, con annessi story points, sono le seguenti:

TEAM VELOCITY STIMATA: 17

ID	NOME	DESCRIZIONE	CRITERIO DI ACCETTAZIONE	PRIORITÀ	S.P.
US12	Over di un operando	Come utente voglio poter copiare il penultimo operando memorizzato	Dato che ho inserito almeno due operandi, quando effettuo l'over di un operando attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora viene inserito in memoria e visualizzato sull'interfaccia grafica un nuovo operando che è la copia del penultimo memorizzato	<u>P2</u>	3
US13	Assegnazione di un operando ad una variabile	Come utente voglio poter salvare l'ultimo operando memorizzato in una variabile, rappresentata attraverso la lettera dell'alfabeto x, con l'operatore ">x",	Dato che ho inserito almeno un operando, quando effettuo l'assegnazione di un operando ad una variabile attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora la variabile viene inizializzata con il valore dell'ultimo operando	<u>P3</u>	2
US14	Memorizzazione del valore di una variabile	Come utente voglio poter memorizzare il valore di una variabile, rappresentata attraverso la lettera dell'alfabeto x, con l'operatore "<x"	Dato che ho inizializzato almeno una variabile, quando effettuo la memorizzazione del valore di una variabile attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora viene memorizzato il valore assegnato ad essa	<u>P3</u>	2

US15	Addizione al valore di una variabile	Come utente voglio poter sommare il valore dell'ultimo operando al valore di una variabile, rappresentata attraverso la lettera dell'alfabeto x, con l'operatore "+x",	Dato che ho inserito almeno un operando, quando effettuo l'addizione al valore di una variabile attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora viene aggiornato il valore della variabile con il valore della somma	<u>P3</u>	2
US16	Sottrazione al valore di una variabile	Come utente voglio poter sottrarre il valore dell'ultimo operando al valore di una variabile, rappresentata attraverso la lettera dell'alfabeto x, con l'operatore "-x"	Dato che ho inserito almeno un operando, quando effettuo la sottrazione al valore di una variabile attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora viene aggiornato il valore della variabile con il valore della differenza	<u>P3</u>	2
A1	Inserimento degli operandi da tastiera	Come utente voglio poter inserire e memorizzare un operando direttamente da tastiera, senza dover premere alcun bottone	Quando inserisco un operando attraverso un'area di testo tramite tastiera, allora questo viene memorizzato e posso visualizzarlo attraverso un'interfaccia grafica	<u>P1</u>	2
A2	Inserimento delle operazioni tramite bottoni dell'interfaccia grafica	Come utente voglio poter inserire le 6 operazioni principali da effettuare sugli operandi tramite appositi bottoni e non tramite choice box	Quando seleziono un'operazione attraverso un bottone dell'interfaccia grafica, allora il risultato viene memorizzato e visualizzato attraverso l'interfaccia	<u>P1</u>	2

TD1	Creare fixture nelle classi CalculatorTest e StackTest	Aggiustare classi CalculatorTest e StackTest, spostando l'inizializzazione degli elementi all'interno dei metodi con l'annotazione @Before	Gli oggetti necessari ai test vengono creati una sola volta prima di lanciare ogni metodo di test	<u>P1</u>	1
B1	Divisione per 0 di un operando	Gestire il caso in cui un utente voglia effettuare la divisione per 0 di un operando	Quando un utente effettua la divisione per 0 di un operando, viene visualizzato un popUp di warning	<u>P1</u>	1