

PRIMO SPRINT PLANNING

Le user stories designate per il primo sprint, con annessi story points, sono le seguenti:

TEAM VELOCITY STIMATA: 18

ID	NOME	DESCRIZIONE	CRITERIO DI ACCETTAZIONE	PRIORITÀ	S.P.
US1	Aggiunta di un operando	Come utente voglio poter inserire e memorizzare un operando per poter eseguire operazioni su di esso	Quando inserisco un operando attraverso una text area, allora questo viene memorizzato e posso visualizzarlo attraverso un'interfaccia grafica	<u>P1</u>	1
US2	Addizione di due operandi	Come utente voglio poter inserire un operatore di addizione "+" da applicare agli ultimi due operandi memorizzati	Dato che ho inserito almeno due operandi, quando seleziono l'operazione di addizione attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora il risultato viene memorizzato e visualizzato attraverso l'interfaccia	<u>P1</u>	2
US3	Sottrazione di due operandi	Come utente voglio poter inserire un operatore di sottrazione "-" da applicare agli ultimi due operandi memorizzati	Dato che ho inserito almeno due operandi, quando seleziono l'operatore di sottrazione attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora il risultato viene memorizzato e visualizzato attraverso l'interfaccia	<u>P1</u>	2
US4	Moltiplicazione di due operandi	Come utente voglio poter inserire un operatore di moltiplicazione "*" da applicare agli ultimi due operandi memorizzati	Dato che ho inserito almeno due operandi, quando seleziono l'operatore di moltiplicazione attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora il risultato viene memorizzato e visualizzato attraverso l'interfaccia	<u>P1</u>	2
US5	Divisione di due operandi	Come utente voglio poter inserire un operatore di divisione "/" da applicare agli ultimi due operandi memorizzati	Dato che ho inserito almeno due operandi, quando seleziono l'operatore di divisione attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora il risultato viene memorizzato e visualizzato attraverso l'interfaccia	<u>P1</u>	2
US6	Radice quadrata di un operando	Come utente voglio poter inserire un operatore di radice quadrata "sqrt" da applicare all'ultimo operando memorizzato	Dato che ho inserito almeno un operando, quando seleziono l'operatore di radice quadrata attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora il risultato viene memorizzato e visualizzato attraverso l'interfaccia	<u>P1</u>	2

US7	Inversione di segno di un operando	Come utente voglio poter inserire un operatore di inversione di segno "+" da applicare all'ultimo operando memorizzato	Dato che ho inserito almeno un operando, quando seleziono l'operatore di inversione di segno attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora il risultato viene memorizzato e visualizzato attraverso l'interfaccia	<u>P1</u>	1
US8	Clear della memoria	Come utente voglio poter eliminare tutti gli operandi memorizzati fino a quel momento	Dato che ho inserito almeno un operando, quando effettuo la clear della memoria attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora tutti gli operandi memorizzati vengono eliminati e quindi non è più possibile visualizzarli sull'interfaccia	<u>P2</u>	1
US9	Drop di un operando	Come utente voglio poter eliminare l'ultimo operando memorizzato	Dato che ho inserito almeno un operando, quando effettuo la drop di un operando attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora l'ultimo operando memorizzato viene eliminato e quindi non è più possibile visualizzarlo sull'interfaccia	<u>P2</u>	1
US10	Dup di un operando	Come utente voglio poter duplicare in memoria l'ultimo operando memorizzato	Dato che ho inserito almeno un operando, quando effettuo la dup di un operando attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora l'ultimo operando memorizzato viene duplicato ed otterrò quindi che l'ultimo operando visualizzato sull'interfaccia è quello appena duplicato	<u>P2</u>	1
US11	Swap di due operandi	Come utente voglio poter scambiare gli ultimi due operandi memorizzati	Dato che ho inserito almeno due operandi, quando effettuo la swap di due operandi attraverso un componente dell'interfaccia grafica, allora gli ultimi due operandi memorizzati vengono scambiati ed otterrò quindi che l'ultimo operando visualizzato sull'interfaccia è il penultimo inserito e viceversa	<u>P2</u>	3