

Second delivery – Primo sprint

28/11/2021

Relazione conclusiva del primo sprint del Gruppo 6

Membri del gruppo: Eugenio Carpentieri, Adolfo Casaburi, Roberto Falcone, Luigi Ferraioli

Primo Sprint - Review

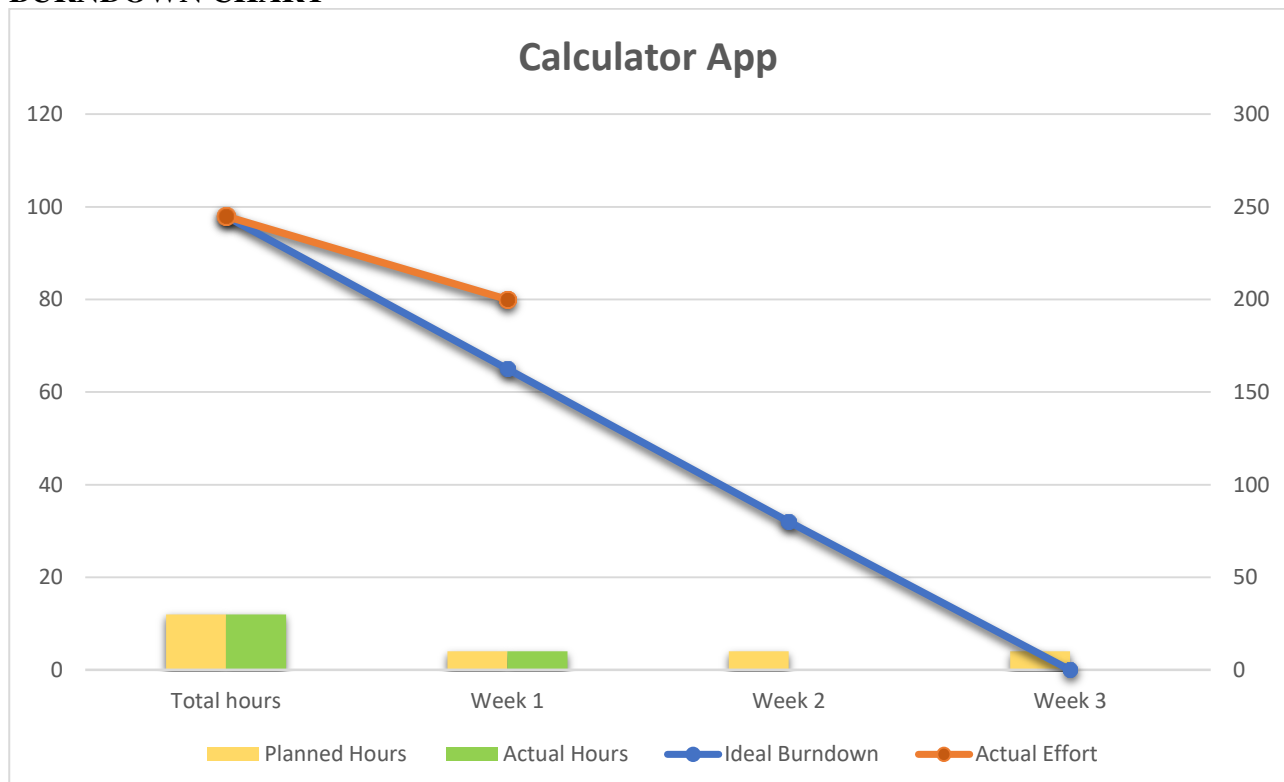
User stories complete alla fine di questo Sprint:

- US1
- US2
- US3
- US4
- US5
- US6
- US7
- US8
- US9
- US10
- US11

Measured velocity/Planned velocity : 18/18

Durante lo sviluppo della release abbiamo riscontrato alcuni problemi tecnici riguardo all'utilizzo del tool GIT, in quanto, nel momento in cui ci siamo ritrovati ad eseguire i principali comandi (push, pull), ci ritrovavamo spesso in difficoltà nel risolvere conflitti tra parti di codice sviluppate da membri del team diversi. Più volte si è verificato che un membro del team fosse costretto a clonare di nuovo il progetto dal repository GIT, portando ad un notevole rallentamento nel progresso generale dello sviluppo.

BURNDOWN CHART



Primo Sprint - Retrospective

Le decisioni prese nella retrospective di questo Sprint sono:

Stop (cose da smettere di fare):

- Interrompere spesso e all'istante il lavoro di tutto il team, per eventuali problemi e/o imprevisti riscontrati durante lo sviluppo;
- Assegnare i task ai membri del team in base a come sono state divise le user stories.

Less of (cose da fare di meno):

- Dividere i meeting in più giorni e di durata minore.

Keep doing (cose da continuare a fare):

- Dettagliare i task;
- Essere minuziosi nella revisione del codice e nei suoi dettagli, nonché nell'attenzione per l'uniformità del processo di sviluppo;
- Lavorare in parallelo, ma senza trascurare la comunicazione tra i membri del team.

More of (cose da fare di più):

- Fare meno meeting, ma di durata maggiore;
- Migliorare la coordinazione;
- Consultare le descrizioni dei task regolarmente per controllare il corretto sviluppo di essi.

Start (cose da cominciare a fare)

- Assegnare i task ai membri del team in modo che il loro sviluppo in parallelo minimizzi i conflitti all'interno del progetto;
- Attendere un aiuto da parte del team, ma senza fermare lo sviluppo proprio e del team.