

Sprint 3

Gruppo: SilverBullets

Inizio: 23/11/2023

Fine: 7/12/2023

Membri del Team

- **PO:** Patrick Alfieri 0001030013
- **SM:** Giulia Torsani 0001020194
- **T:** Davide Luccioli 0001028403
- **T:** Sofia Zanelli 0001019690
- **T:** Kaori Jiang 0001019903

Contenuti

- Sprint Goal
- Sprint Backlog - Inizio Sprint
- Definition of Ready
- Definition of Done
- Sprint Backlog - Fine Sprint
- Burndown Chart

Sprint Goal

- Implementazione multiplayer online.
- Collegamento con social network.
- Scelta dei diversi bot con cui giocare alla variante ReconChess.

Sprint Backlog - Inizio Sprint

- Come utente, voglio poter sfidare altri players online, per migliorare le mie abilità. **Stima 23.**
- Come utente, voglio usufruire di un social network, poter condividere le mie giocate. **Stima 7.**
- Come utente, voglio poter salvare i risultati delle mie partite, per poterli rivedere in seguito **Stima 11.**
- Come utente, voglio poter sfidare diversi bot, per potermi misurare con loro e affinare le mie abilità. **Stima 10.**
- Come utente, voglio visualizzare le mie informazioni personali, per potermi distinguere dagli altri giocatori. **Stima 7.5.**
- Come utente, vorrei poter visualizzare una classifica globale, per comprendere la mia posizione attuale sul sito rispetto agli altri giocatori. **Stima 10.**

Definition of Ready

Per essere "**Ready**" una user story riteniamo che debba avere le seguenti caratteristiche:

- Ben definita, oltre che compresa e accettata da tutto il team.
- La priorità della US deve essere definita dal PO, mentre gli story points assegnati dal team.
- Chi porta a termine la user story, generando un incremento al prodotto é ben definito.
- Deve essere correttamente testabile.

Definition of Done

Per essere "**Done**" una user story riteniamo che debba avere le seguenti caratteristiche:

- Tutto il codice di implementazione è stato scritto e revisionato da almeno un altro membro del team.
- Il lavoro svolto è stato presentato al Product Owner ed è stato compreso, valutato ed infine accettato.
- Ogni membro del team non direttamente coinvolto nell'implementazione di una US, ha fornito feedback esterni.

Sprint Backlog - Fine Sprint

STORIA UTENTE	NUOVO	IN VIA DI SVILUPPO	PRONTO PER IL TEST	CONCLUSO	NECESSITA DI INFORMAZ...
<p>#11 Sfidare Altri Utenti + *₂</p> <p>33 punti PRONTO</p>				<p>#35 Possibilità di interrompere la partita.</p> <p>#33 Creazione stanza di gioco multiplayer.</p> <p>#34 Implementazione delle possibilità di rematch.</p>	
<p>#14 Collegamento a social + *₂</p> <p>7 punti PRONTO</p>		<p>#70 Condividere il codice stanza attraverso i social</p>	<p>#26 Inserimento nel database dei risultati delle partite dell'utente</p>	<p>#71 Login attraverso social (Google, X,...)</p>	
<p>#13 Salvataggio partite + *₂</p> <p>11 punti PRONTO</p>		<p>#27 Visualizzazione dei risultati della partite dell'utente</p>			
<p>#10 Giocatore software + *₂</p> <p>10 punti NUOVO</p>				<p>#32 Implementazione di un giocatore IA</p> <p>#72 Possibilità di selezionare il bot con cui giocare.</p>	
<p>#13 Informazioni utenti + *₂</p> <p>13 punti PRONTO</p>				<p>#53 Inviare profilo a frontend.</p> <p>#54 Inviare nome utente a frontend.</p> <p>#57 Modificare informazioni ricevute da backend.</p> <p>#56 Richiedere informazioni utente a backend.</p>	
<p>#12 Leaderboard + *₂</p> <p>10 punti PRONTO</p>				<p>#25 Creare un'interfaccia per visualizzare la classifica dei giocatori WLD</p>	

Burndown Chart

