

Sprint 2

Gruppo: SilverBullets

Inizio: 9/11/2023

Fine: 22/11/2023

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

- Perfezionamento dell'implementazione della variante ReconnaissanceBlindChess.
- Inserimento timer nel contesto delle regole ReconChess.
- Integrazione dell'arbitro della partita.

Sprint Backlog - Inizio Sprint

- Come utente, voglio un timer per le mie partite di scacchi, per giocare in modo celere. **Stima 16.**
- Come utente, voglio poter visualizzare le peculiarità di ReconChess sulla scacchiera, per capire come giocare ad una nuova variante di scacchi eterodossi. **Stima 18.5.**
- Come utente, voglio poter ricevere comunicazioni da parte di un'arbitro ReconChess, per comprendere mosse legali e illegali. **Stima 19.**
- Come utente, voglio poter effettuare un'operazione di sensing su una scacchiera oscurata, per vedere correttamente i pezzi avversari e poter elaborare strategie. **Stima 19.**
- Come utente, voglio visualizzare le regole di gioco della variante ReconChess, per poterle consultare all'occorrenza. **Stima 6**

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
^ #49 Timer di gioco 16 punti FATTO				#52 Causare sconfitta quando giunge il time-up. #50 Stampare tempo rimasto al giocatore per il turno. #51 Sincronizzazione timer backend-frontend.
^ #58 Funzione di nebbia 18.5 punti FATTO				#59 Nascondere la parte avversaria della scacchiera. #60 Nascondere i pezzi della scacchiera avversari.
^ #61 Arbitrer 19 punti FATTO				#63 Comunicare il turno. #62 Comunicare il sensing di turno (a chi spetta). #64 Comunicare che è avvenuta una cattura.

Sprint Backlog - Fine Sprint

STORIA UTENTE		NUOVO	IN VIA DI SVILUPPO	PRONTO PER IL TEST	CONCLUSO
					<div>#64 Comunicare che è avvenuta una cattura. </div> <div>#65 Comunicare che è avvenuta una mossa illegale. </div>
^ #66 Sensing  19 punti	+ 				<div>#67 Selezionare zona da rivelare. </div> <div>#68 Illuminare zona selezionata. </div>
^ #9 Regole di gioco  6 punti	+ 				<div>#29 Inserimento delle regole di gioco. </div> <div>#30 Interfaccia per visualizzare le regole lato utente </div>
^ Compiti senza storie	+ 				<div>#69 Collegare frontend a giocatore software backend. </div>

Burndown Chart

