RELAZIONE FINALE DI GRUPPO SMART LOG

GRUPPO 2022T2

Sciadi El Natour, Lucrezia Sitta, Luca Carnevale, Emilio Vecchi, Elia Tolin

Indice:

Indice:	0
Descrizione Prodotto	2
Scope	2
Backlog Prodotto	2
Casi d'uso	4
Deployment	6
II Team	7
Formazione	7
Descrizione processo di progettazione	8
Scrumble iniziale	9
Commit di Git	10
Retrospettiva finale	14
Sprint 1	16
ARTEFATTI	16
Sprint Goal	16
Sprint Backlog	16
Definition of Done	17
User Stories	18
Retrospettiva finale	19
Sprint 2	21
ARTEFATTI	21
Sprint Goal	21
Sprint Backlog	21
Definition of Done	21
Burndown Chart	21
User Stories	22
Essence	23
Team	23
Sprint 3	25

ARTEFATTI	25
Sprint Goal	25
Sprint Backlog	25
Definition of Done	26
Burndown Chart	26
User Stories	27
Essence	36
DEMO	36
ARTEFATTI	37
Conclusioni	37
Bene	37
Male	37
Cosa cambieremmo	37
Suggerimenti	38

Descrizione Prodotto

Scope

Il prodotto consiste in una web app usufruibile via internet, destinata ad operatori con conoscenze base in ambito informatico; offre anche la possibilità ad utenti più esperti di conoscere maggiori dettagli.

Smart Log è quindi una web app che si occupa di visualizzare, in un formato semplice e facilmente comprensibile, i log generati dal traffico web all'interno di un server.

Inoltre, implementa una funzionalità di notifica via mail che:

- in base ad analisi statistiche effettua previsioni sul traffico futuro;
- comunica periodicamente lo stato del traffico sui server.

Infine, grazie ad un sistema di geolocalizzazione degli IP, l'app effettua una mappatura geografica delle richieste così da riassumere al meglio la provenienza di queste.

Backlog Prodotto

Epiche:

- Come utente tecnico vorrei vedere tutti i log di errore in formato tabellare
- Come utente tecnico vorrei poter vedere lo stato dei server in modo comprensibile

Di seguito è riportata una tabella contenente tutte le user stories e una valutazione che il team ha elaborato in punti e in priorità.

La priorità è in scala da 1 (massima) a 3 (minima):

Tabella US e priorità

USER STORY	PUNTI	PRIORITÀ
Come utente tecnico voglio vedere i dettagli delle richieste che hanno generato l'errore	10	2
Come utente tecnico vorrei poter vedere il tipo di richiesta che ha generato l'errore	10	2

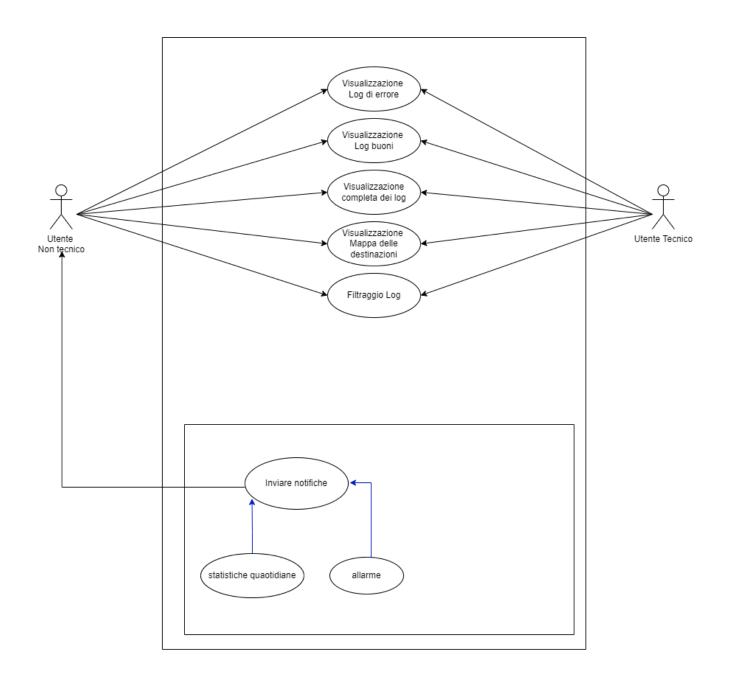
Come utente tecnico vorrei poter vedere l'orario della richiesta che ha generato l'errore	10	2
Come utente tecnico vorrei vedere tutti i log di errore in formato tabellare	40	1
Come utente tecnico vorrei poter vedere il codice di risposta alla richiesta	10	2
Come utente tecnico vorrei vedere il tipo di richiesta dei log	10	2
Come utente tecnico vorrei poter vedere l'orario in cui è avvenuta la richiesta	10	1
Come utente tecnico vorrei vedere l'indirizzo sorgente della richiesta	10	1
Come utente tecnico vorrei vedere la destinazione del log	10	1
Come utente tecnico vorrei vedere i log con esito positivo in una tabella	60	1
Come utente tecnico vorrei poter vedere lo stato dei server in modo comprensibile	53	1
Come utente voglio una rappresentazione grafica su mappa per vedere le sorgenti del traffico	60	2
Come utente non tecnico voglio che il sw predica il traffico per avere una previsione sul futuro.	10	3
Come utente voglio ricevere notifiche riguardo eventuali problemi	60	3
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla sorgente nella tabella degli errori	16	1
Come utente tecnico voglio vedere i log filtrati per data	40	1
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul tipo di richiesta nella tabella degli errori	16	3
Come utente voglio eseguire ricerca testuali nei log	25	3

Come utente non tecnico vorrei visualizzare le informazioni in base alle date precedenti	40	2
Come utente vorrei vedere il numero di richieste effettuate ad un server	15	2
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul tipo di richiesta nella tabella dei log	10	3
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla sorgente nella tabella dei log	10	3
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla destinazione nella tabella dei log	16	3
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul codice di risposta nella tabella dei log	10	2

Casi d'uso

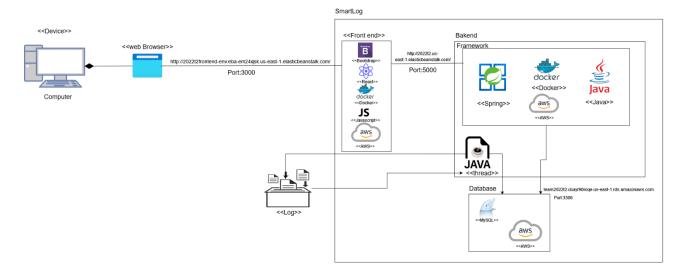
La web app è stata concepita secondo l'eventuale verificarsi di possibili scenari di cui l'utente è protagonista:

- L'utente vuole vedere tutti i log intabellati in una schermata unica;
- L'utente vuole vedere in modo distinto i log in stato di errore e quelli senza errori;
- L'utente vuole consultare una mappatura dei log per conoscerne la provenienza geografica;
- L'utente vuole consultare i log di una data precedente rispetto alla data odierna;
- L'utente vuole filtrare i campi della tabella in cui si trovano i log;
- L'utente vuole essere notificato via mail dall'applicazione con le statistiche quotidiane o settimanali.
- L'utente essere notificato dall'app ricevendo previsioni sul traffico futuro.



Deployment

Di seguito è riportato lo schema architetturale progettato per realizzare la web app.



Il backend è stato realizzato tramite l'utilizzo del framework Java Spring, e un database mySQL.

Il Frontend invece è stato realizzato tramite il framework JavaScript ReactJS; il tutto è hostato grazie ad una docker su un server AWS.

Il server Frontend e il server Backend non sono dipendenti l'uno dall'altro, e comunicano tramite API Rest.

L'installazione non richiede particolari accorgimenti, in quanto è stata facilitata dalla creazione di una Docker.

Tramite l'avvio della Docker Compose è possibile far eseguire i software di Backend e Frontend direttamente sul pc d'avvio.

Per il database (SQL) è stato utilizzato un server apposito:

mysql://team2022t2.cixayr90roqe.us-east-1.rds.amazonaws.com:3306/smartlogdb

Per accedere alla web app basta collegarsi al seguente link: http://2022t2frontend-env.eba-em24xjsk.us-east-1.elasticbeanstalk.com/

II Team

Formazione

Il team è formato da:

Sciadi El Natour: Product Owner (PO) & Tester

Lucrezia Sitta: Scrum Master (SM)& Frontend

Emilio Vecchi: Backend

Elia Tolin: Backend

Luca Carnevale: Frontend

Taiga: https://tree.taiga.io/project/obaf-2022t2

Per la formazione del team abbiamo consultato la bacheca di Trello e ci siamo divisi i ruoli di conseguenza; tutti hanno descritto, in modo appropriato, le proprie caratteristiche individuali di ciascuno.

Dopo una attenta valutazione il team ha cercato di dividersi i ruoli in modo che ognuno potesse lavorare al meglio a secondo delle competenze di ciascuno e a partire dalla propria preparazione di base.

Inizialmente il team si era diviso i compiti in Product Owner, Scrum Master e tre diversi teamer, nei quali c'erano due membri che lavoravano nel Backend e un membro che lavorava nel Frontend.

Dopo aver assegnato i vari compiti ci siamo preparati a scrivere le stories e a suddividerle in base alle diverse richieste fatte dal cliente.

All'inizio dello Sprint 1, a causa del ridotto numero di partecipanti nel gruppo, ci siamo accorti che la divisione dei compiti non era abbastanza equilibrata: il Frontender da solo non avrebbe mai finito il grande lavoro e quindi Sitta si è messa a disposizione per aiutarlo. El Natour ha dato disposizione per fare da tester e iniziare a pensare alla mappa per geolocalizzare e la provenienza del traffico. Quindi diversi membri del team hanno dovuto svolgere ruoli "ibridi".

Descrizione processo di progettazione

Il progetto è stato realizzato in 4 sprint, ognuno di durata effettiva di due

settimane.

All'inizio di ogni Sprint ci siamo suddivisi il lavoro e assegnati i vari task grazie

al supporto della piattaforma Taiga.

Abbiamo fissato incontri a cadenza regolare di due o tre giorni per cercare di

tenerci aggiornati sull'andamento dei lavori e per produrre la documentazione

in modo adeguato.

La SM ha coordinato i lavori e stabilito le tempistiche, mentre il PO si è

occupato di comunicare le richieste del cliente al team e di tenere aggiornata

la documentazione.

Infine i componenti di quest'ultimo con il supporto della SM si sono occupati

di completare tasks e User Stories (US).

Sprint0: abbiamo elaborato le prime US, giocato la partita di Scrumble,

abbozzato i mockup e disegnato i primi schemi architetturali e dei casi

d'uso.

- Sprint1: abbiamo realizzato la struttura principale della web app e la

homepage.

- Sprint2: abbiamo proseguito nell'implementazione di parte dei filtri.

Sprint3: abbiamo completato i lavori e prodotto la documentazione

richiesta.

Alla fine di ogni sprint il gruppo ha revisionato il lavoro e, se necessario, ha

portato modifiche migliorando la qualità del lavoro stesso.

Repository: https://dw.gnet.it/Sciadi/2022t2

Taiga: https://tree.taiga.io/project/obaf-2022t2/timeline

8

Scrumble iniziale

Di seguito riportiamo la tabella riassuntiva della partita di Scrumble:

Q6 ONLY DEV TEAM	1 = abnormal difference from the other players 5 = coherent and uniform with the group most of the time	Sciadi	Lucrezia	Emilio	Luca	Elia	
Q7	1 = never speaks with the other players 5 = talks friendly to anyone in every situation	5	5	5	5	5	
Q8	1 = never puts effort in doing something 5 = every time is willing to understand what is going on	4	5	4	4	4	
Q9	1 = never asks for an opinion 5 = wants to discuss about every topic	4	4	4	5	4	
Q10	1 = not involved by the game 5 = always makes sure everyone is on point	4	5	4	4	4	
Q11 ONLY FOR PO	1 = poor/absent advices 5 = wise and helpful suggestions when is required	4					
Q12	1 = doesn't express opinions during retrospective 5 = feels the retrospective fundamental to express opinions	4	5	5	4	5	
Q13	On the game board, if the debt pawn is on the lowest stage, the evaluation is 5 , for every higher stage it decreases by 1	5	4	4	5	4	
Q14 ONLY DEV TEAM	Calculate the average of tasks left for each sprint: 1 = 21+ 2 = 16-20 3 = 11-15 4 = 6-10 5 = 0-5			5	5	5	
Q15 ONLY FOR PO	Same evaluation as Q14 for the PO	5					
	ONLY DEV TEAM Q7 Q8 Q9 Q10 Q11 ONLY FOR PO Q12 Q13 Q14 ONLY DEV TEAM Q15	ONLY DEV TEAM 5 = coherent and uniform with the group most of the time 1 = never speaks with the other players 5 = talks friendly to anyone in every situation 1 = never puts effort in doing something 5 = every time is willing to understand what is going on 1 = never asks for an opinion 5 = wants to discuss about every topic 1 = not involved by the game 5 = always makes sure everyone is on point ONLY FOR PO 1 = poor/absent advices 5 = wise and helpful suggestions when is required 1 = doesn't express opinions during retrospective 5 = feels the retrospective fundamental to express opinions On the game board, if the debt pawn is on the lowest stage, the evaluation is 5, for every higher stage it decreases by 1 Calculate the average of tasks left for each sprint: 1 = 21 + 2 = 16-20 3 = 11-15 4 = 6-10 5 = 0-5	ONLY DEV TEAM 1 = never speaks with the other players 5 = talks friendly to anyone in every situation 1 = never puts effort in doing something 5 = every time is willing to understand what is going on 1 = never asks for an opinion 5 = wants to discuss about every topic 4 Q10 1 = not involved by the game 5 = always makes sure everyone is on point Q11 Q11 Q12 1 = poor/absent advices 5 = wise and helpful suggestions when is required 1 = doesn't express opinions during retrospective 5 = feels the retrospective fundamental to express opinions On the game board, if the debt pawn is on the lowest stage, the evaluation is 5, for every higher stage it decreases by 1 Calculate the average of tasks left for each sprint: 1 = 21 + 2 = 16-20 3 = 11-15 4 = 6-10 5 = 0-5	ONLY DEV TEAM Tea	ONLY DEV TEAM 1 = never speaks with the other players 5 = talks friendly to anyone in every situation 1 = never puts effort in doing something 5 = every time is willing to understand what is going on 1 = never asks for an opinion 5 = wants to discuss about every topic 1 = not involved by the game 5 = always makes sure everyone is on point 1 = poor/absent advices ONLY FOR PO 1 = doesn't express opinions during retrospective 1 = doesn't express opinions during retrospective On the game board, if the debt pawn is on the lowest stage, the evaluation is 5, for every higher stage it decreases by 1 OLIA ONLY DEV TEAM 1 = not involved by the game 4	ONLY DEV TEAM 1 - abnormal algreence from the other players 5 = coherent and uniform with the group most of the time 1 - never speaks with the other players 5 = talks friendly to anyone in every situation 1 - never puts effort in doing something 5 = every time is willing to understand what is going on 1 - never asks for an opinion 5 = wants to discuss about every topic 1 - not involved by the game 5 = always makes sure everyone is on point 1 - poor/absent advices 5 = wise and helpful suggestions when is required 1 - doesn't express opinions during retrospective 5 = feels the retrospective fundamental to express opinions On the game board, if the debt pawn is on the lowest stage, the evaluation is 5, for every higher stage it ONLY DEV TEAM Calculate the average of tasks left for each sprint: 1 - 21+ 2 - 16-20 3 - 11-15 4 - 6-10 5 - 0-5 Same evaluation as O14 for the PO 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 5 - 5 - 5 - 5 -	ONLY DEV TEAM 1 - Abnormal alignments of the time 5 - coherent and uniform with the group most of the time 1 - never speaks with the other players 5 - talks friendly to anyone in every situation 1 - never puts effort in doing something 5 - every time is willing to understand what is going on 1 - never asks for an opinion 5 - wants to discuss about every topic 4 4 4 5 4 Q10 1 - not involved by the game 5 - always makes sure everyone is on point 4 5 4 4 4 Q11 1 - poor/absent advices ONLY FOR PO 5 - wise and helpful suggestions when is required 1 - doesn't express opinions during retrospective Q12 5 - feels the retrospective fundamental to express On the game board, if the debt pawn is on the lowest Stage, the evaluation is 5, for every higher stage it ONLY DEV TEAM. Calculate the average of tasks left for each sprint: 1 - 21 + 2 - 16-20 3 - 11-15 4 - 6-10 5 - 0-5 Same evaluation as Q14 for the PO 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5 - 5

Commit di Git

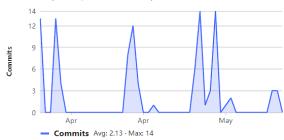
Commits to main

Excluding merge commits. Limited to 6,000 commits.



Sciadi El Natour

102 commits (256725@studenti.unimore.it)



emilio

41 commits (273523@studenti.unimore.it)



Elia Tolin

39 commits (eliatolin@gmail.com)



LucaCarnevale

24 commits (lucacarnevale1999gmail.com)



Lucrezia Sitta

19 commits (lallu2@hotmail.it)



Lucrezia Sitta

10 commits (272483@studenti.unimore.it)



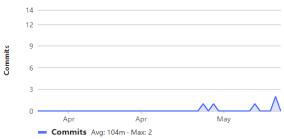
Piffy@home

6 commits (prof.missiroli@gmail.com)



slimsciadi

5 commits (slimsciadi@gmail.com)



EliaTolin

2 commits (60351315+eliatolin@users.noreply.github.com)



Elia Tolin

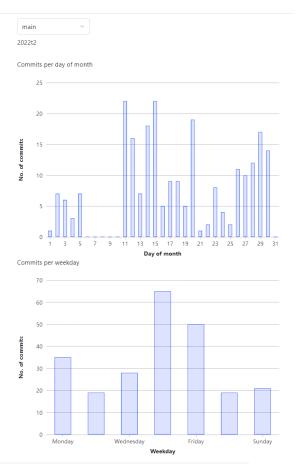
2 commits (260162@studenti.unimore.it)



Commit statistics for main Apr 11 - May 27

Excluding merge commits. Limited to 2,000 commits.

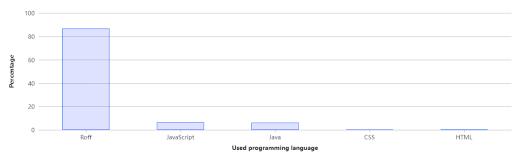
- Total: 237 commits Average per day: 5.0 commits Authors: 11



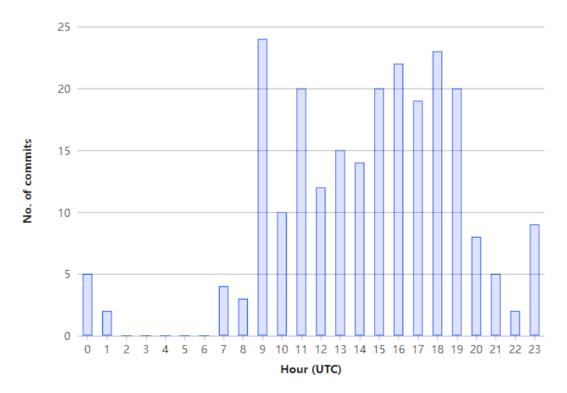
Repository Analytics

Programming languages used in this repository

Measured in bytes of code. Excludes generated and vendored code.



Commits per day hour (UTC)



MOCKUP



Retrospettiva finale

Team

Nell'ultimo sprint, il gruppo si è ritrovato in maniera assidua, costante e quotidiana. Si è lavorato per migliorare le relazioni all'interno del gruppo stesso ed in particolare per favorire una comunicazione più fluida e sistematica all'interno del Development Team, anche per superare la difficoltà di procedere in modo autonomo e non troppo collegata. In particolare, prima di operare, ci siamo trovati per coordinarci e per organizzare ogni singolo passaggio; cosa che evidentemente avevamo trascurato prima.

Il Product Owner e lo Scrum Master hanno lavorato a stretto contatto tra di loro, supervisionando e confrontandosi spesso, coinvolgendo e condividendo con tutto il gruppo le varie situazioni e le possibili soluzioni per migliorare le prestazioni di tutti. Il team ha saputo collaborare e accogliere i suggerimenti e

i consigli di tutti. In queste ultime settimane è vistosamente aumentata la necessità di incontrarsi e di lavorare insieme.

Daily scrum

Siamo riusciti a pianificare e programmare il lavoro ogni 24 ore per ottimizzare la collaborazione e le prestazioni del team. Ogni giorno, abbiamo tenuto un time boxed per circa 15 minuti per organizzare e sviluppare il lavoro del team.

Improvement

In quest'ultimo sprint finale abbiamo visto un certo miglioramento; questa azione è stata intrapresa per migliorare il modo in cui uno Scrum Team svolge il lavoro.

Un altro significativo miglioramento lo abbiamo notato nell'organizzazione del tempo e, in generale nel modo di lavorare più collaborativo di tutto il team.

Sprint Goal

In quest'ultimo sprint siamo riusciti a correggere le richieste dal Product Owner e dallo Scrum Master.II team, dopo essersi confrontato, e aver organizzato il tempo, ha portato a termine le richieste del cliente.

Self Organization

Il team è riuscito ad auto organizzarsi ed è stato in grado di svolgere al meglio il lavoro, senza avere bisogno di altre indicazioni al di fuori del team.

Abbiamo anche constatato che attraverso la cooperazione, la divisione dei ruoli e dei compiti, l'assunzione di una responsabilità individuale ci ha resi tutti più flessibili, creativi e produttivi.

Cross-Functional Team

Il nostro team è formato da un gruppo inferiore, rispetto anche ad altri gruppi; questo ci ha resi "interfunzionali" cioè più di noi sono stati capaci di ricoprire più ruoli e svolgere diversi compiti. Questo ci ha permesso, nella progressione dei vari step, di sviluppare diverse competenze, che ci hanno poi permesso di portare a termine il lavoro.

Siamo quindi diventati più flessibili, più creativi e produttivi.

Sprint 1

ARTEFATTI

Sprint Goal

La web app deve:

- Essere in grado di mostrare tutte le richieste con esito positivo
- Essere in grado di mostrare tutte le richieste con esito negativo
- Mostrare tutte le richieste del log corrente in un'unica schermata.

Sprint Backlog

USER STORY	PUNTI	PRIORITÀ
Come utente tecnico voglio vedere i dettagli delle richieste che hanno generato l'errore	10	2
Come utente tecnico vorrei poter vedere il tipo di richiesta che ha generato l'errore	10	2
Come utente tecnico vorrei poter vedere l'orario della richiesta che ha generato l'errore	10	2
Come utente tecnico vorrei vedere tutti i log di errore in formato tabellare	40	1
Come utente tecnico vorrei poter vedere il codice di risposta alla richiesta	10	2
Come utente tecnico vorrei vedere il tipo di richiesta dei log	10	2
Come utente tecnico vorrei poter vedere l'orario in cui è avvenuta la richiesta	10	1
Come utente tecnico vorrei vedere l'indirizzo sorgente della richiesta	10	1
Come utente tecnico vorrei vedere la destinazione del log	10	1

Come utente tecnico vorrei vedere i log con esito positivo	60	1
in una tabella		

Definition of Done

Di seguito è riportata la Definition of Done:

- Codifica della funzionalità richiesta: completata
- Test Manuali: effettuati
- Test di integrazione: superato
- Test prestazionale: superato
- Documentazione (minimale): scritta
- Merge dei sorgenti nel branch main di GitLab

Burndown Chart



User Stories

Come utente tecnico voglio vedere i dettagli delle richieste che hanno generato l'errore

Come utente tecnico vorrei poter vedere il tipo di richiesta che ha generato l'errore

Come utente tecnico vorrei poter vedere l'orario della richiesta che ha generato l'errore

Come utente tecnico vorrei vedere tutti i log di errore in formato tabellare

Come utente tecnico vorrei poter vedere il codice di risposta alla richiesta

Come utente tecnico vorrei vedere il tipo di richiesta dei log

Come utente tecnico vorrei poter vedere l'orario in cui è avvenuta la richiesta

Come utente tecnico vorrei vedere l'indirizzo sorgente della richiesta

Come utente tecnico vorrei vedere la destinazione del log

Come utente tecnico vorrei vedere i log con esito positivo in una tabella

L'insieme di queste US può essere riassunto da questa schermata





Retrospettiva finale

Cosa ha funzionato:

- Collaborazione e disponibilità tra i partecipanti del gruppo
- Buona divisione dei ruoli

- Efficienza nelle assegnazioni delle task
- Il gruppo si è sentito giornalmente per mettersi d'accordo sui lavori rimasti
- Unione tra i membri del team

Cosa non ha funzionato:

- Molto tempo speso per risolvere problemi tecnici
- Alcuni task non completati in tempo
- Non tutti i membri sono sempre stati presenti
- Il team si è ridotto all'ultimo nella scrittura del codice

Cosa può essere migliorato:

- Sitta si occupa di sistemare la schermata iniziale di Frontend
- Carnevale e Tolin si occupano di sistemare la comunicazione tra Backend e Frontend
- Vecchi si occupa di completare le funzionalità del Backend
- El Natour sarà più presente fisicamente durante gli incontri
- Tolin si occupa di coding review
- Sitta, Carnevale e El Natour si occuperanno di sistemare le tabelle di riepilogo rimaste incomplete dallo Sprint1
- Divisione task più specifica
- Sistemare e aggiornare schemi vari
- Il team si impegna a distribuire meglio il tempo di lavoro nella settimana prima della fine dello Sprint
- Dallo sprint precedente manca lo sviluppo della parte backend, gestione dei log d'errore, che ci impegneremo a sviluppare nei prossimi step.

- Abbiamo riscontrato difficoltà nella parte di comunicazione tra frontend e backend e ci impegneremo a migliorare quella parte.
- In seguito il gruppo si dedicherà alla terminazione della parte dei log d'errore.

Sprint 2

ARTEFATTI

Sprint Goal

La web app deve:

- Mostrare tutte le richieste del log corrente in un'unica schermata

Sprint Backlog

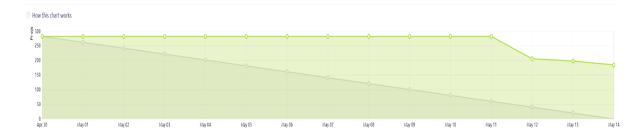
USER STORY	PUNTI	PRIORITÀ
Come utente tecnico vorrei poter vedere lo stato dei server in modo comprensibile	53	1

Definition of Done

Definition of Done:

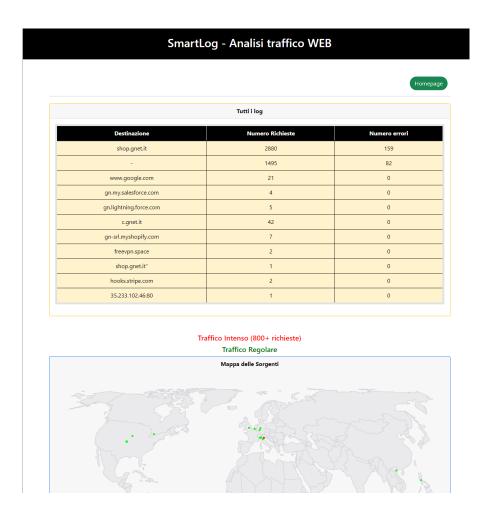
- Codifica della funzionalità richiesta: completata
- Documentazione (minimale): scritta
- Ogni codice che fa parte dei progetto deve avere il suo codice di test, indicativamente con un coverage minimo del 40%

Burndown Chart

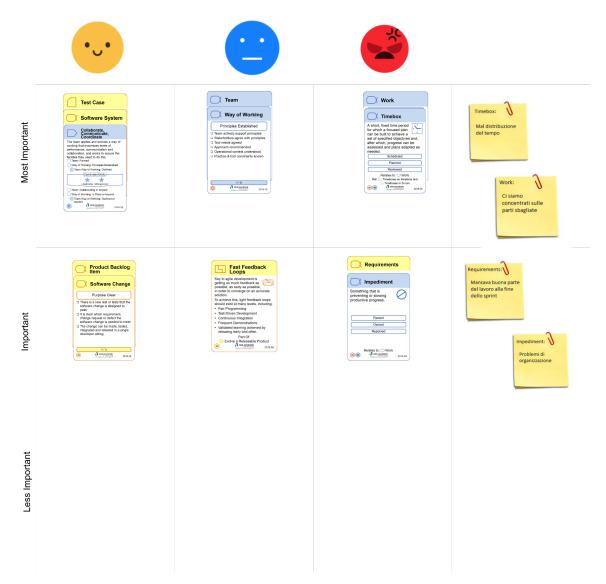


User Stories

Come utente tecnico vorrei poter vedere lo stato dei server in modo comprensibile.



Essence



Team

Per quanto riguarda la collaborazione, la comunicazione e il coordinamento del Team, in questo ultimo sprint, possiamo affermare che sono migliorati notevolmente.

Infatti ogni membro del Team si è reso più disponibile cercando di collaborare e di portare il proprio contributo, favorendo così anche un maggiore scambio di informazioni e di come ciascuno, a seconda del proprio ruolo, stava procedendo.

Il Product Owner ha cercato di gestire il lavoro del team durante il progetto, dando consigli e cercando di dare risposte alle richieste del cliente.

La presenza assidua e costante dello Scrum Master è stata indispensabile per questo team in quanto ha contribuito ad organizzare tutti i momenti di

condivisione dei lavori, dando cadenze regolari per gestire i lavori rimasti, spronando ogni componente del team a dare il massimo per terminare le consegne.

Il team, al termine del lavoro è diventato molto più affiatato e si è unito notevolmente.

Product Backlog Item

Per quanto riguarda il Product Backlog è stato necessario portare diverse modifiche rispetto a quanto si era accordato e progettato all'inizio e sono stati inseriti dei nuovi Product Backlog Item dopo l'ultima analisi.

Questo è servito per garantire che il prodotto finale fosse pienamente realizzato.

Timebox

Per quanto riguarda il Timebox possiamo affermare che non sono stati ben organizzati dal team i tempi stabiliti per confrontarsi, decidere, organizzare il lavoro, si doveva per ogni attività fare il punto della situazione per raggiungere gli obiettivi designati. Questo avrebbe aiutato a valutare i progressi del lavoro di ognuno di noi. Non essendo abituati al lavoro in team dovevamo probabilmente distribuire meglio i tempi di lavoro.

Work

Per quanto riguarda il work è necessaria un'organizzazione più attenta e una maggiore comunicazione.

Lavorando spesso in modo autonomo, senza confronto, abbiamo perso molto tempo concentrandoci su parti sbagliate e non necessarie.

Non sono stati completati in tempo i task.

Cosa può essere migliorato:

- Vecchi fornirà le coordinate a partire dagli indirizzi IP dal beckend
- Sitta finirà i filtri e il form per le mail del frontend
- Tolin creerà thread per l'invio delle mail e si occuperà dell'analisi del traffico
- Carnevale si occuperà di filtrare le tabelle tramite comunicazione con il backend
- El Natour si occuperà della creazione della mappa delle richieste dei log
- Tutti si impegneranno a lavorare in modo coordinato e preciso, prestando maggiore attenzione alla comunicazione tra i membri del gruppo. Dovrà esserci maggiore precisione e chiarezza tra frontend e backend su come sviluppare determinate parti del codice.

Sprint 3

ARTEFATTI

Sprint Goal

La web app deve essere completata:

- Deve offrire tutte le funzionalità richieste nelle US.

Il progetto deve avere tutta la documentazione pronta.

Sprint Backlog

USER STORY	PUNTI	PRIORITÀ
Come utente voglio una rappresentazione grafica su mappa per vedere le sorgenti del traffico	60	2
Come utente non tecnico voglio che il sw predica il traffico per avere una previsione sul futuro.	10	3
Come utente voglio ricevere notifiche riguardo eventuali problemi	60	3
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla sorgente nella tabella degli errori	16	1
Come utente tecnico voglio vedere i log filtrati per data	40	1
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul tipo di richiesta nella tabella degli errori	16	3
Come utente voglio eseguire ricerche testuali nei log	25	3
Come utente non tecnico vorrei visualizzare le informazioni in base alle date precedenti	40	2
Come utente vorrei vedere il numero di richieste effettuate ad un server	15	2
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul tipo di richiesta nella tabella dei log	10	3

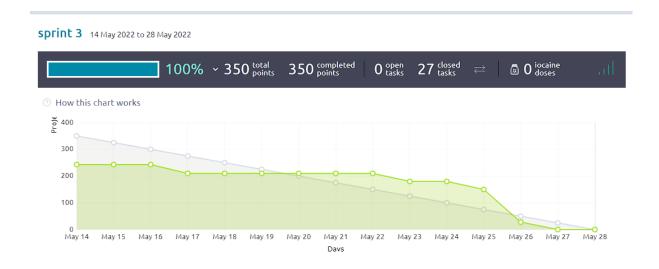
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla sorgente nella tabella dei log	10	3
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla destinazione nella tabella dei log	16	3
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul codice di risposta nella tabella dei log	10	2

Definition of Done

Definition of Done:

- Codifica della funzionalità richiesta: completata.
- Documentazione: scritta.
- Ogni codice che fa parte dei progetto deve avere il suo codice di test, indicativamente con un coverage minimo del 40%.

Burndown Chart

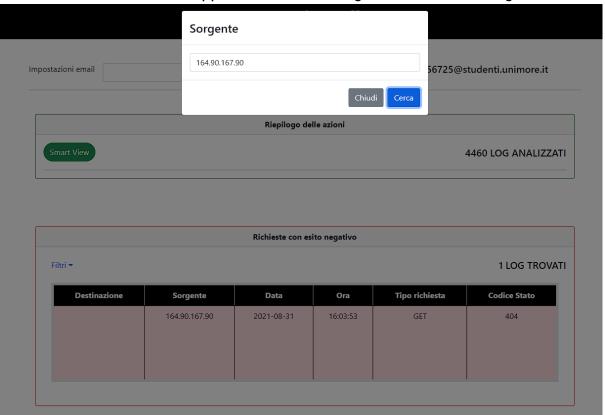


User Stories

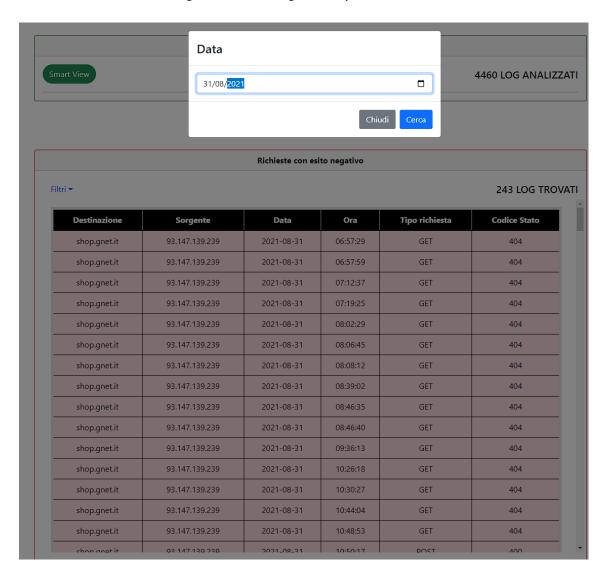
Come utente voglio una rappresentazione grafica su mappa per vedere le sorgenti del traffico



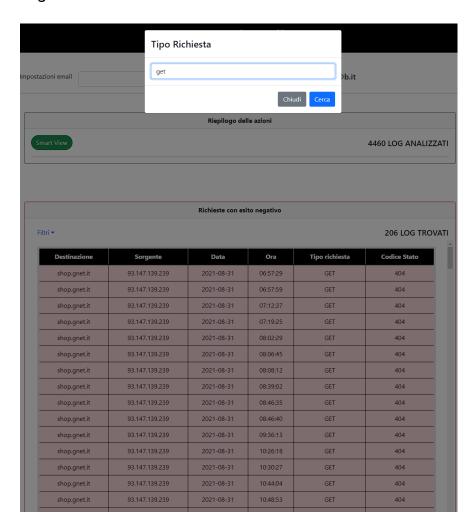
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla sorgente nella tabella degli errori



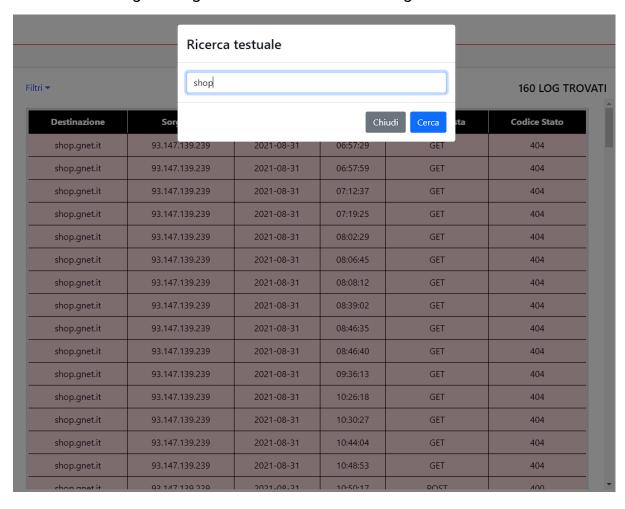
Come utente tecnico voglio vedere i log filtrati per data



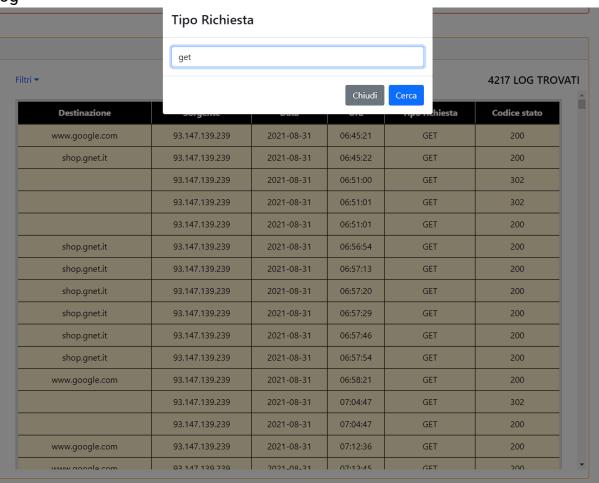
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul tipo di richiesta nella tabella degli errori



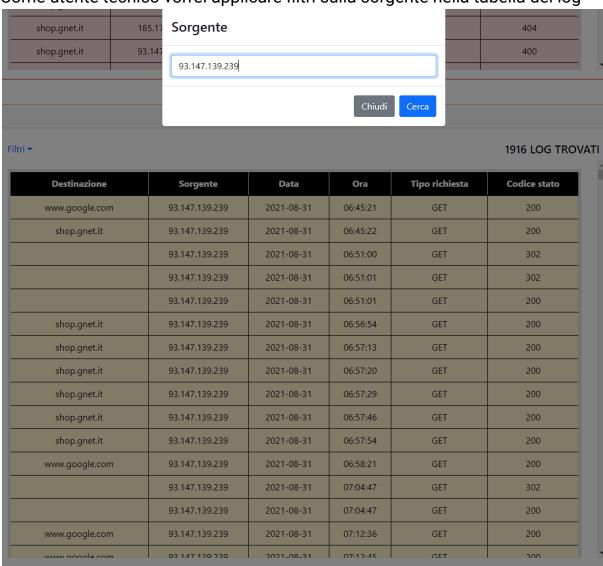
Come utente voglio eseguire ricerche testuali nei log



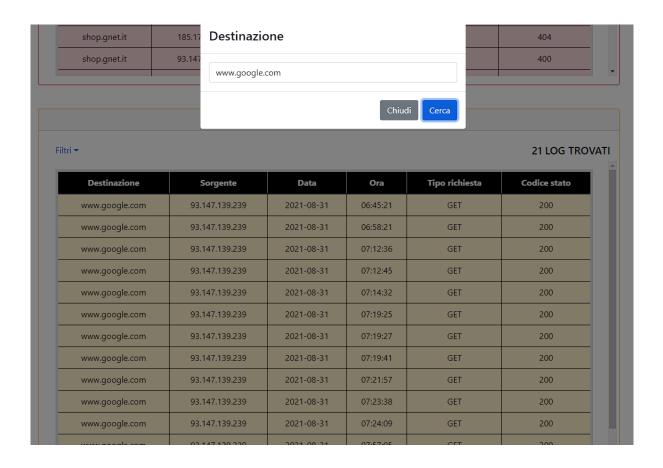
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul tipo di richiesta nella tabella dei log



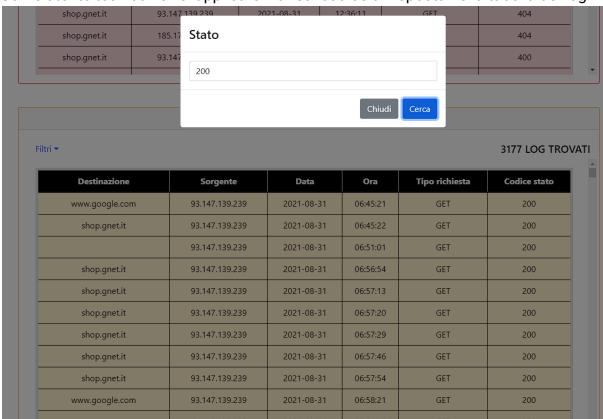
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla sorgente nella tabella dei log



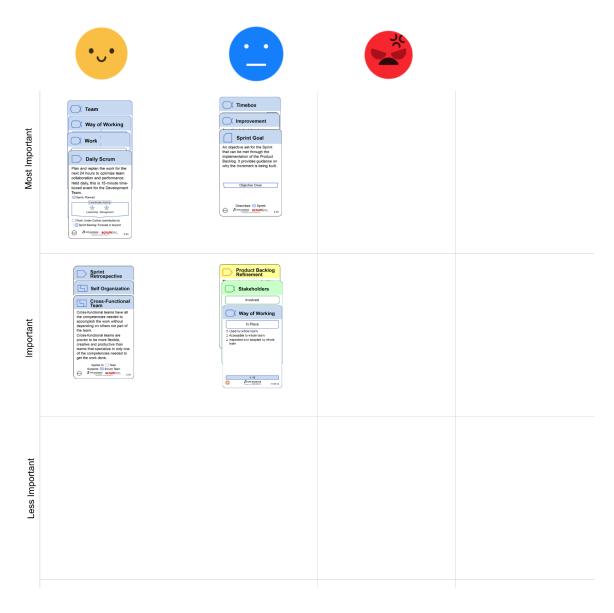
Come utente tecnico vorrei applicare filtri sulla destinazione nella tabella dei log.



Come utente tecnico vorrei applicare filtri sul codice di risposta nella tabella dei log



Essence



La retrospective finale in descrizione dell'essence è riportata a pagina 14.

DEMO

Link al video: https://streamable.com/8cijzy

ARTEFATTI

File rar con tutti gli artefatti prodotti durante la progettazione

Link: https://www.mediafire.com/file/sikxbllw2o62ql1/Artefatti.rar/file

Conclusioni

Bene

Il tipo di esperienza mette a confronto il percorso di studi con una simulazione della realtà. Abbiamo imparato l'importanza di coordinare i lavori e di condividere le informazioni.

Abbiamo avuto un riscontro realistico sullo sviluppo di un progetto in un contesto realistico, ci siamo messi in gioco ed ognuno ha provato a dare la propria idea e il proprio contributo.

La riflessione metacognitiva sul percorso, che ci è stata richiesta al termine di ogni Sprint, ci ha permesso di creare gruppo e di migliorare le singole prestazioni a favore del lavoro di tutto il gruppo.

Male

Le maggiori difficoltà le abbiamo incontrate nel far combaciare i tempi di partecipazione di tutti i membri del gruppo; c'è stato uno sbilanciamento nella ideazione e suddivisione dei ruoli iniziali, dato dal fatto che non ci conoscevamo prima. Solo il lavorare insieme, in modo assiduo e costante, ci ha permesso di rimodulare compiti, ruoli e tempi di lavoro.

Anche II fattore tempo è stato un ostacolo e una difficoltà da riportare all'interno del lavoro di gruppo: probabilmente all'inizio abbiamo perso tempo perché ci siamo concentrati su certe parti non richieste dal cliente, rendendocene conto solamente alla fine dei diversi Sprint.

Cosa cambieremmo

- la divisione dei ruoli iniziale
- distribuzione del lavoro
- organizzazione delle riunioni

Suggerimenti

- Questa modalità di lavoro è decisamente da riproporre anche in futuro perché ci ha fatto sperimentare la ricchezza e la positività del lavorare in gruppo e insieme.
- I software (taiga, Mattermost...) dovrebbero essere più facilmente utilizzabili/integrabili.
- Molte skill richieste per la realizzazione del progetto non erano mai state affrontate in nessun corso quindi la maggior parte del tempo è stato impiegato per la ricerca, e poco restava per il resto