

Second Sprint Planning

Velocità stimata del team per la Sprint: 30 story points

User Stories scelte per la Sprint

Al seguente link nel foglio *User Stories 2nd Sprint Planning* è allegata la tabella contenente tutte le User Stories scelte per la seconda sprint.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1jYiJdclKfv4hlbiJVQQ3ZSFj0A611gO-KJ7naodZIP0/edit?usp=sharing>

Task per ciascuna User Story pianificata

User story 1.5 Salvataggio e caricamento disegno su file

1.5.1 Creazione bottoni carica e salva file

Aggiornamento della toolbar presente nella View con un'area dedicata al salvataggio e al caricamento su/da file in cui sono inclusi due bottoni, uno per ogni azione, in ambiente Scene Builder.

1.5.2 Implementazione della logica del salvataggio

Implementazione della logica necessaria a eseguire il salvataggio su file del disegno prodotto nel momento in cui il bottone viene premuto e viene scelta la cartella di destinazione.

1.5.3 Implementazione della logica di caricamento

Implementazione della logica necessaria a eseguire il caricamento da file del disegno scelto nel momento in cui il bottone viene premuto e viene scelta la cartella in cui è presente il disegno da caricare.

1.5.4 Logica di salvataggio nelle classi

Implementare all'interno delle classi: Ellisse, Rettangolo e Linea l'implementazione del metodo fornito dall'interfaccia comune FiguraPersonalizzabile per l'ottenimento delle informazioni necessarie al caricamento su file.

1.5.5 Scrittura test unitario metodi per salvataggio file

Testing dei metodi delle classi che implementano FiguraPersonalizzabile per l'ottenimento delle informazioni necessarie al caricamento su file.

1.5.6 Test funzionale salva e carica file

Eseguire il functional test delle operazioni di salvataggio e caricamento implementate.

User story 2.3 Modifica colore di riempimento della forma selezionata

2.3.1 Aggiunta componente grafico modifica colore riempimento

Aggiungere il componente grafico nel menu contestuale della forma per la modifica del colore di riempimento.

2.3.2 Implementazione logica modifica colore riempimento

Implementazione della logica necessaria a eseguire la modifica del colore di riempimento della forma selezionata nel momento in cui viene scelto il colore dall'apposito componente grafico.

2.3.3 Scrittura test unitari modifica colore riempimento

Scrivere i test unitari per verificare il corretto funzionamento dell'operazione di modifica del colore di riempimento.

2.3.4 Esecuzione test funzionale modifica colore riempimento

Eseguire functional test cases rispetto alla funzionalità di modifica del colore di riempimento implementata.

User story 2.4 Modifica colore di bordo della forma selezionata

2.4.1 Aggiunta componente grafico modifica colore bordo

Aggiungere il componente grafico nel menu contestuale della forma per la modifica del colore di bordo.

2.4.2 Implementazione logica modifica colore bordo

Implementazione della logica necessaria a eseguire la modifica del colore di bordo della forma selezionata nel momento in cui viene scelto il colore dall'apposito componente grafico.

2.4.3 Scrittura test unitari modifica colore bordo

Scrivere i test unitari per verificare il corretto funzionamento dell'operazione di modifica del colore di bordo.

2.4.4 Esecuzione test funzionale modifica colore bordo

Eseguire functional test cases rispetto alla funzionalità di modifica del colore di bordo implementata.

User story 2.7 Copia e incolla forma

2.7.1 Aggiornamento componente grafico bottone copia e bottone incolla

Aggiornamento del menu contestuale della forma con due bottoni rispettivamente dedicati alle operazioni di copia e incolla in ambiente Scene Builder.

2.7.2 Implementazione della logica dell'operazione copia

Implementazione della logica dell'operazione copia forma.

2.7.3 Implementazione della logica dell'operazione incolla

Implementazione della logica dell'operazione incolla forma.

2.7.4 Esecuzione test funzionale operazioni copia e incolla forma

Eseguire functional test cases rispetto alle funzionalità di copia e incolla forma implementate.

User story 2.8 Reversibilità delle operazioni

2.8.1 Aggiunta bottone reversibilità

Aggiornamento della toolbar presente nella View con un bottone dedicato alla reversibilità delle operazioni in ambiente Scene Builder.

2.8.2 Aggiornamento del design

Aggiornamento del design per includere le classi necessarie all'implementazione della reversibilità delle operazioni.

2.8.3 Implementazione logica per la reversibilità

Implementazione della logica all'interno di ogni classe progettata per eseguire l'operazione che già era stata implementata e supportando la reversibilità di quest'ultima.

2.8.4 Integrazione tra comandi reversibili e bottone

Implementazione della logica di reversibilità dei comandi, permettendo di eseguire l'annullamento progressivo degli ultimi comandi eseguiti, risalendo fino al primo comando della sequenza tramite l'elemento nella view progettato.

2.8.5 Scrittura test unitari reversibilità

Scrivere i test unitari per verificare il corretto funzionamento per l'operazione di reversibilità

2.8.6 Test funzionali reversibilità

Eseguire i test funzionali per verificare il corretto funzionamento della reversibilità delle operazioni, seguendo anche i criteri di accettazione delineati per la user story.

Sprint Goal

L'obiettivo di questa seconda Sprint è di consentire all'utente di salvare i disegni creati e di poterli ricaricare in futuro o condividerli. Inoltre, si intende facilitare la creazione dei disegni introducendo strumenti come l'annullamento delle operazioni e la modifica dei colori di bordo e riempimento. Infine, è prevista l'integrazione delle funzionalità classiche di copia e incolla per le forme create.