

Sprint Planning

Versione	Data	Descrizione
1.0	12 Dicembre 2025	Prima versione dello SprintPlanning, relativo agli Sprint #0,1,2
1.1	27 Dicembre 2025	Inserimento piano Sprint #3
1.2	8 Gennaio 2026	Inserimento piano Sprint #4
1.3	15 Gennaio 2026	Inserimento piano Sprint #5
1.4	22 Gennaio 2026	Inserimento piano Sprint #6

Sprint #6

- Inizio: 22/1/26
- Fine: 28/1/26
- Durata: 7 giorni

1. Stato del prodotto, priorità e obiettivo

- Lo sviluppo è al termine:
 - finire la GUI
 - scrivere gli ultimi casi di test
- La modellazione UML è quasi finita

2. Selezione e scissione in task degli item dal Product Backlog

- Alessandro Cardillo Ottaviano
 - Debug logica client/server
- Marian Stefan Dolete
 - Documentazione UML
- Leonardo Forchini
 - Documentazione UML
- Oleh Kalkovets Cestonaro
 - GUI
- Documentazione
 - Presentazione
 - GestioneDelProdotto 1.6
 - SprintPlanning 1.4
 - Design 1.1
 - UML
 - Sequence 1.1
 - Component 1.1
 - Package 1.0

3. Ordine di esecuzione

I task potranno essere completati in parallelo poiché non dipendono l'uno dall'altro.

4. Sprint Retrospective

Sprint #5

- Inizio: 15/1/26
- Fine: 21/1/26
- Durata: 7 giorni

1. Stato del prodotto, priorità e obiettivo

- Lo sviluppo è iniziato, e con questo la conoscenza dei nuovi elementi necessari al codice è stata chiarita:
 - la logica Client/Server è implementata fino alla fase di invito
 - Player è quasi completa
 - GUI e Database sono ancora da fare
- La modellazione UML è da portare avanti

2. Selezione e scissione in task degli item dal Product Backlog

In riferimento al Product Backlog 1.1:

- Alessandro Cardillo Ottaviano
 - Client e Server: tutti
- Marian Stefan Dolete
 - Documentazione UML
- Leonardo Forchini
 - DataBase: tutti
 - Documentazione UML
- Oleh Kalkovets Cestonaro
 - GUI: tutti
- Documentazione
 - GestioneDelProdotto 1.5
 - Requisiti 1.1
 - ProductBacklog 1.1
 - SprintPlanning 1.3
 - UML
 - UseCase 1.0
 - Sequence 1.0
 - Communication 1.0
 - Activity 1.0
 - Component 1.0
 - Package 1.0

3. Ordine di esecuzione

Sono stati creati tre branch per lo sviluppo dei diversi componenti del gioco in parallelo:

- logica di gioco: Alessandro Cardillo Ottaviano
- GUI: Oleh Kalkovets Cestonaro indipendente
- database: Leonardo Forchini indipendente

4. Sprint Retrospective

In questa sprint tutti i membri hanno portato a termine i propri requisiti.

Sprint #4

- Inizio: 8/1/26
- Fine: 14/1/26
- Durata: 7 giorni

1. Stato del prodotto, priorità e obiettivo

La Sprint #3 non è stata eseguita, quindi viene riproposta nella Sprint #4.

La documentazione fondamentale per il progetto è completa, quindi il team può iniziare con il processo di stesura del codice sorgente.

I giorni dal 16 Dicembre 2025 all'1 Gennaio 2026 il team non era disponibile per lavorare, per motivi didattici e di famiglia.

2. Selezione e scissione in task degli item dal Product Backlog

In riferimento al Product Backlog 1.0:

- Documentazione
 - GestioneDelProdotto 1.4
 - Sprint Planning 1.2
- Alessandro Cardillo Ottaviano
 - Poker 1-10
- Marian Stefan Dolete
 - Player 1-14
- Leonardo Forchini
 - Database 1-10
- Oleh Kalkovets Cestonaro
 - GUI 1-11

3. Ordine di esecuzione

I task potranno essere completati in parallelo poiché non dipendono l'uno dall'altro

4. Sprint Retrospective

- Database e GUI non sono ancora state sviluppati
- Classe Player e Poker non sono state concluse poiché si sono scoperte diverse dipendenze tra loro

Sprint #3

- Inizio: 2/1/26
- Fine: 7/1/26
- Durata: 5 giorni

1. Stato del prodotto, priorità e obiettivo

La documentazione fondamentale per il progetto è completa, quindi il team può iniziare con il processo di stesura del codice sorgente.

I giorni dal 16 Dicembre 2025 all'1 Gennaio 2026 il team non era disponibile per lavorare, per motivi didattici e di famiglia.

2. Selezione e scissione in task degli item dal Product Backlog

In riferimento al Product Backlog 1.0:

- Documentazione
 - SprintPlanning 1.1
 - GestioneDelProdotto 1.3
- Alessandro Cardillo Ottaviano
 - Poker 1-10
- Marian Stefan Dolete
 - Player 1-14
- Leonardo Forchini
 - Database 1-10
- Oleh Kalkovets Cestonaro
 - GUI 1-11

3. Ordine di esecuzione

I task potranno essere completati in parallelo poiché non dipendono l'uno dall'altro

4. Sprint Retrospective

Il team non ha avuto il tempo di lavorare per motivi familiari e universitari.

Sprint #2

- Inizio: 1/12/25
- Fine: 14/12/25
- Durata: 2 settimane

1. Stato del prodotto, priorità e obiettivo

Il team non ha ancora iniziato a sviluppare il software, poiché l'obiettivo principale è quello di creare la documentazione fondamentale per il processo.

2. Selezione e scissione in task degli item dal Product Backlog

- Documentazione
 - GestioneDelProdotto 1.2
 - ProductBacklog 1.0
 - Sprint Planning 1.0

3. Ordine di esecuzione

I task potranno essere completati in parallelo poiché non dipendono l'uno dall'altro

4. Sprint Retrospective

La Sprint #2 ha rispettato le tempistiche, il team non riscontra nulla da migliorare

Sprint #1

- Inizio: 24/11/25
- Fine: 30/11/25
- Durata: 1 settimana

1. Stato del prodotto, priorità e obiettivo

Il team non ha ancora iniziato a sviluppare il software, poiché l'obiettivo principale è quello di creare la documentazione fondamentale per il processo.

2. Selezione e scissione in task degli item dal Product Backlog

- Documentazione
 - Requisiti 1.0
 - GestioneDelProdotto 1.1
 - FinalStateMachine 1.0

3. Ordine di esecuzione

I task potranno essere completati in parallelo poiché non dipendono l'uno dall'altro

4. Sprint Retrospective

La Sprint #1 ha rispettato le tempistiche, il team non riscontra nulla da migliorare

Sprint #0

- Inizio: 17/11/25
- Fine: 23/11/25
- Durata: 1 settimana

1. Stato del prodotto, priorità e obiettivo

Il team non ha ancora iniziato a sviluppare il software, poiché l'obiettivo principale è quello di creare la documentazione fondamentale per il processo.

2. Selezione e scissione in task degli item dal Product Backlog

- Documentazione
 - ProjectPlan 1.0
 - GestioneDelProdotto 1.0

3. Ordine di esecuzione

I task potranno essere completati in parallelo poiché non dipendono l'uno dall'altro

4. Sprint Retrospective

La Sprint #0 ha rispettato le tempistiche, il team non riscontra nulla da migliorare