

# 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

## Sprint #5

- Inizio: 15/1/26
- Fine: 22/1/26
- 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 Doletè
  - 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

## 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 Dolet
  - 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 Dolet
  - 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