

Diario del progetto

Gruppo: Alessio Arcara, Alessia Crimaldi, Davide Fermi, Matteo Sacco

Progetto SWENG - a.a. 2022/2023

1 SPRINT 01

- Inizio sprint: *08/01/2023*
- Fine sprint: *14/01/2023*
- **Sprint Goal (SG):**

Permettere ad un visitatore di utilizzare tutte le funzionalità base dell'app, ossia di avere una corretta ed efficace importazione e gestione del catalogo carte con le relative ricerche e visualizzazione dei dettagli della carta.

- **Ruoli:**
Product Owner: Davide Fermi
Scrum Master: Alessia Crimaldi
Development team: Alessio Arcara, Matteo Sacco

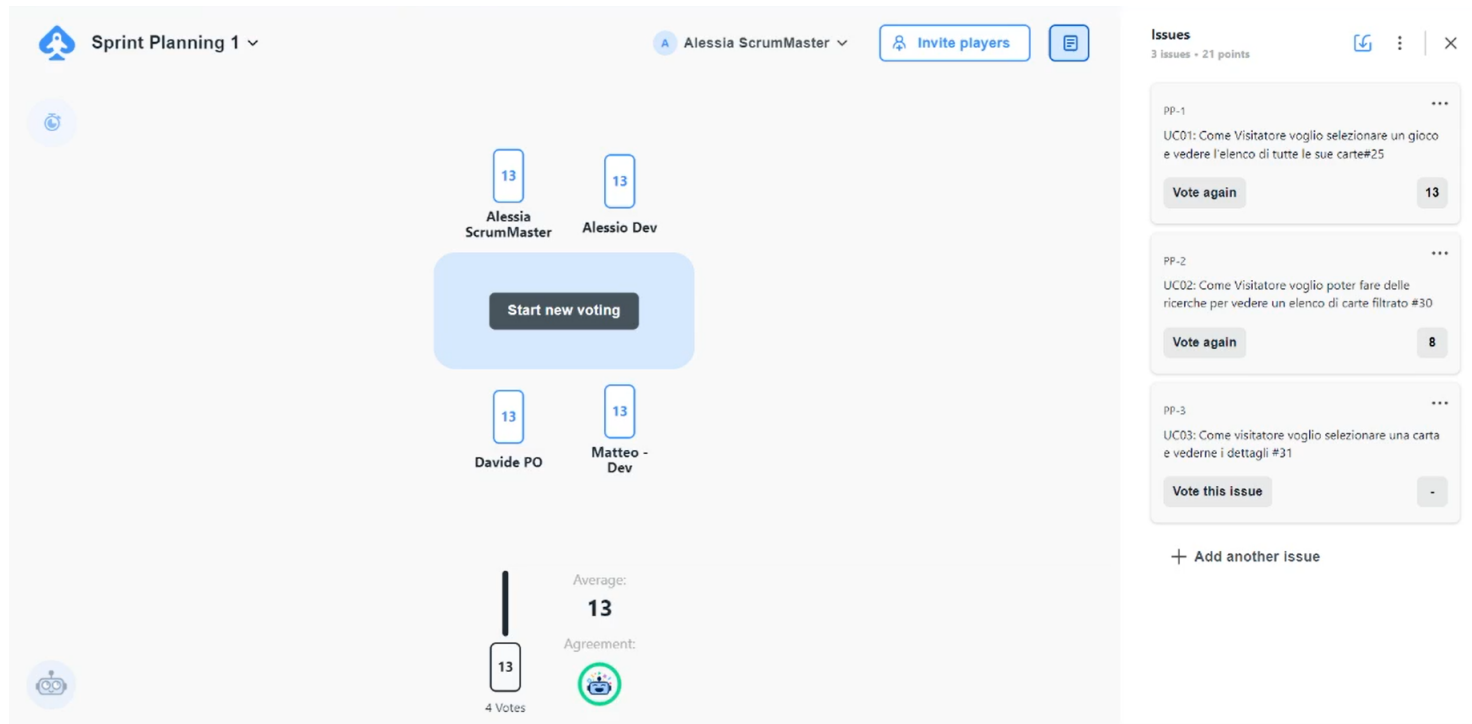
1.1 Sprint Planning (S01)

Data: 08/01/2023

Durata: 95 min.

Partecipanti: Product Owner (Davide Fermi), Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).

La riunione inizia con la presentazione da parte del Product Owner del Product Backlog, introducendo le User Stories con le relative priorità. Viene proposto dallo Scrum Master di utilizzare il metodo "Planning Poker" per stabilire gli Story Points per ogni User Story e viene selezionato uno strumento online per facilitare l'utilizzo del metodo. Viene concordato dal team, tra le scale disponibili, di utilizzare la sequenza di Fibonacci modificata (0 1/2 1 2 3 5 8 13 20 40 100 ? -tazzina di caffè-). Successivamente si è passato a stimare l'effort per ogni User Story per poi definire l'effort totale settimanale per lo sviluppo. E' stato successivamente popolato lo Sprint Backlog a cura degli sviluppatori e dello Scrum Master, fino al raggiungimento dell'effort totale precedentemente stimato. Ogni singola User Story presente nello Sprint Backlog è stata successivamente raffinata in tasks di sviluppo, per ognuno dei quali è stato stimato un effort per l'implementazione. Si concorda sul fatto che l'applicazione e i documenti pubblici saranno prodotti in lingua inglese per facilitarne la diffusione e migliorarne l'accessibilità. Mentre la documentazione interna, come il presente documento, verrà redatto in lingua italiana.



Screenshot utilizzo Planning Poker



Scala scelta per il Planning Poker

1.2 Stato board dopo lo Sprint Planning (S01):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte		Task1 [UC01]#2: Creare il modello per le carte di tutti i giochi		
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato		Task2 [UC01]#3: Importare dai JSON le carte dei giochi		
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli		Task3 [UC01]#4: Inizializzare il DB con i JSON caricati		
		Task4 [UC01]#5: Creare RemoteService per fetch delle carte di quel gioco		
		Task5 [UC01]#6: Creare HomeView per la visualizzazione delle carte		
		Task6 [UC01]#7: Creare Composite Card per la visualizzazione carta		
		Task1 [UC02]#10: Creare filtri specifici di quel gioco		
		Task2 [UC02]#11: Filtrare l'array delle carte in base ai filtri specificati		
		Task3 [UC02]#12: Rimuovere dalla pagina HomeView le carte che non corrispondono ai filtri		
		Task1 [UC03]#14: Creazione CardPlace		
		Task2 [UC03]#15: Connessione RemoteService FetchCard nel caso l'assunzione sia errata		
		Task3 [UC03]#16: Creazione CardView e popolamento delle informazioni		
		Task4 [UC03]#17: Gestione del cambio di pagina da HomeView a CardView		

1.3 Daily Scrum (S01):

- **Data:** 09/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1)
- **Data:** 10/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 11/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 12/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 13/01/2023
Durata: 12 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 14/01/2023
Durata: 10 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)

Note: Si è cercato di mantenere i daily entro i 10 minuti, nei quali il team di sviluppo, condotti dallo Scrum Master, espongono quanto fatto, quanto hanno in progetto di fare e i principali problemi riscontrati. Al termine, lo Scrum master chiede una percezione dello Sprint Goal e mostra il BurnDown Chart aggiornato.

1.4 Stato Board finale (S01):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte	UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte	Task1 [UC03]#14: Creazione CardPlace	Task2 [UC02]#11: Filtrare l'array delle carte in base ai filtri specificati	Task1 [UC01]#2: Creare il modello per le carte di tutti i giochi
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato	UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute	Task2 [UC03]#15: Connessione RemoteService FetchCard nel caso l'assunzione sia errata	Task3 [UC02]#12: Rimuovere dalla pagina HomeView le carte che non corrispondono ai filtri	Task4 [UC01]#5: Creare RemoteService per fetch delle carte di quel gioco
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli	UC06: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute	Task3 [UC03]#16: Creazione CardView e popolamento delle informazioni	Task6 [UC01]#7: Creare Composite Card per la visualizzazione carta	Task5 [UC01]#6: Creare HomeView per la visualizzazione delle carte
	UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate	Task4 [UC03]#17: Gestione del cambio di pagina da HomeView a CardView		Task2 [UC01]#3: Importare dai JSON le carte dei giochi
				Task1 [UC02]#10: Creare filtri specifici di quel gioco
				Task3 [UC01]#4: Inizializzare il DB con i JSON caricati

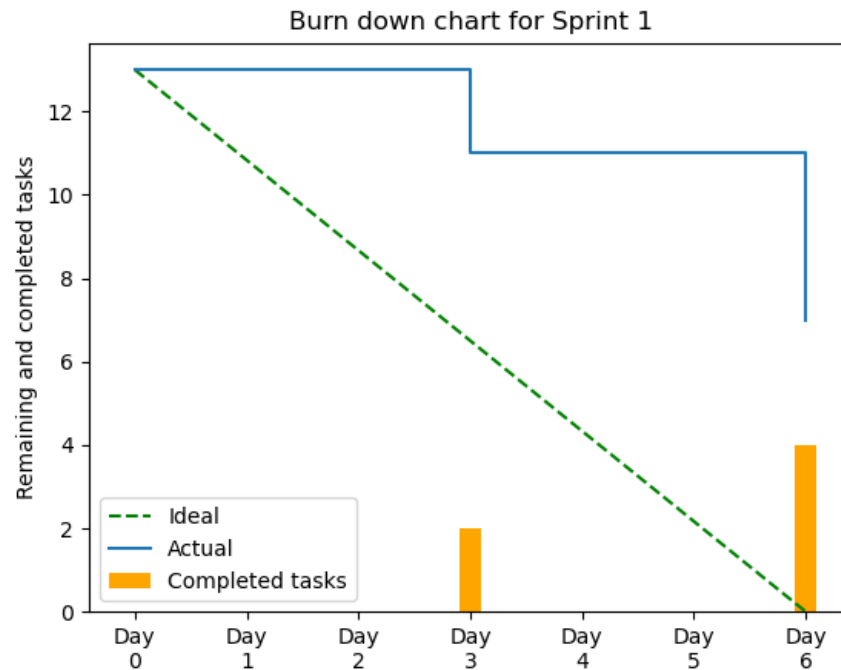
1.5 Sprint Review (S01):

- **Data:** 15/01/2023

Durata: 105 min.

Partecipanti: Product Owner (Davide Fermi), Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).

I developers mostrano al Product Owner una Demo di quanto finora prodotto. Si evidenzia come non sia stato possibile sviluppare tutte le funzionalità richieste dallo Sprint Goal. Si analizzano quindi le principali cause che hanno portato a questo problema, evidenziando come il framework GWT abbia introdotto della complessità nell'implementazione. Il Product Owner decide quindi che non ci sono le condizioni sufficienti per procedere ad un rilascio, comprendendo comunque le difficoltà riscontrate, ma chiedendo uno sforzo maggiore per lo sprint successivo, al fine di poter presentare un prodotto rilasciabile. Non vengono evidenziati particolari problematiche di collaborazione e comunicazione all'interno del team.



1.6 Sprint Retrospective (S01):

- **Data:** 15/01/2023

Durata: 70 min.

Partecipanti: Product Owner (Davide Fermi), Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).

Lo Scrum Master chiede a tutti i membri di evidenziare gli aspetti positivi dello sprint appena concluso. Si sottolinea come il Planning Poker abbia permesso al team di lavorare insieme e dinamicamente, confrontandosi e discutendo, per giungere a una decisione condivisa, nonostante il fatto che le opinioni individuali iniziali fossero a volte distanti. Si riconosce come il lavoro di formazione durante la fase di inception abbia reso più veloce lo sviluppo, ma non abbastanza. Per quanto riguarda gli aspetti negativi, emerge, oltre a quanto già discusso nello Sprint Review, che nonostante la percezione sia quasi da subito parsa negativa, non è stata applicata nessuna azione correttiva. Si decide quindi per il futuro, qualora si ripresentasse una situazione simile, di richiedere un confronto con il Product Owner e valutare se sia necessario rivedere lo Sprint Backlog, nel tentativo di migliorare dinamicamente il flusso di lavoro.

2 SPRINT 02

- Inizio sprint: *15/01/2023*
- Fine sprint: *22/01/2023*
- **Sprint Goal (SG):**

Permettere ad un visitatore di autenticarsi come utente e permettere ad un visitatore di effettuare una ricerca di carte dal catalogo potendo applicarne dei filtri.

- **Ruoli:**
 - Product Owner:** Matteo Sacco
 - Scrum Master:** Davide Fermi
 - Development team:** Alessio Arcara, Alessia Crimaldi

2.1 Sprint Planning (S02)

Data: 15/01/2023

Durata: 85 min.

Partecipanti: Product Owner (Matteo Sacco), Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).

Il Product Owner presenta il Product Backlog aggiornato, descrivendo dettagliatamente gli UC presenti. Lo Scrum Master introduce il Planning Poker e vengono quindi assegnati gli Story Points dinamicamente e in maniera condivisa. Il team stima l'effort per ogni User Story e successivamente l'effort totale settimanale disponibile. Esse vengono quindi inserite nello Sprint Backlog, fino al raggiungimento dell'effort disponibile. Gli sviluppatori effettuano la suddivisione delle singole User Stories in task più dettagliati, per una maggiore comprensione e pianificazione. Lo Scrum master concorda con il team la pianificazione dei daily e li inserisce a calendario.

2.2 Stato board dopo lo Sprint Planning (S02):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte	UC06: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute	Task1 [UC03]#14: Creazione CardPlace	Task2 [UC02]#11: Filtrare l'array delle carte in base ai filtri specificati	
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato	UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate	Task2 [UC03]#15: Connessione RemoteService FetchCard nel caso l'assunzione sia errata	Task3 [UC02]#12: Rimuovere dalla pagina HomeView le carte che non corrispondono ai filtri	
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli		Task3 [UC03]#16: Creazione CardView e popolarlo delle informazioni	Task6 [UC01]#7: Creare Composite Card per la visualizzazione carta	
UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte		Task4 [UC03]#17: Gestione del cambio di pagina da HomeView a CardView		
UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute		Task1 [UC04]#32: Creare Authentication view per Login/registrazione		
		Task2 [UC04]#33: Creare RPC SignUp		
		Task3 [UC04]#34: Creare RPC SignIn		
		Task4 [UC04]#35: Gestire la sessione		
		Task1 [UC05]#36: Creare modello per strutturare i mazzi predefiniti (possedute/desiderate) e il loro contenuto		
		Task2 [UC05]#54: Creare mappa dei mazzi su MapDB (ex #37) (*)		
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
		Task3 [UC05]#63: Creare metodo statico in AuthService per controllare validità token e restituire email utente (ex #38) (*)		
		Task4 [UC05]#55: Modificare RPC signup per aggiungere il mazzo delle possedute alla creazione dell'utente (ex #39) (*)		
		Task5 [UC05]#56: Creare RPC per inserire una carta fisica nel mazzo delle possedute dell'utente (ex #40) (*)		
		Task6 [UC05]#57: Modificare CardView per poter aggiungere la carta al mazzo delle possedute (ex #41) (*)		

(*) Vedi nota pagina successiva.

2.3 Daily Scrum (S02):

- **Data:** 16/01/2023
Durata: 20 min.
Partecipanti: Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 17/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 18/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 19/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)
Note: Viene richiesta convocazione PO per rivalutazione Sprint Backlog
- **Data:** 20/01/2023
Durata: 45 min.
Partecipanti: Product Owner (Matteo Sacco), Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Positiva (Dev 2)
Note: Viene ridiscusso sprint backlog con PO in base a problematiche emerse(*).
- **Data:** 21/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Positiva (Dev 2)

Note: Si è cercato di mantenere i daily entro i 10 minuti, nei quali il team di sviluppo, condotti dallo Scrum Master, espongono quanto fatto, quanto hanno in progetto di fare e i principali problemi riscontrati. Al termine, lo Scrum master chiede una percezione dello Sprint Goal e mostra il BurnDown Chart aggiornato.

(*) Valutando che non era possibile portare a termine tutti i task assegnati nello Sprint Backlog per sopraggiunti problematiche bloccanti per limiti implementativi, durante lo sprint è stato rimodulato il carico di lavoro.

2.4 Stato Board finale (S02):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte	[UC06]: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute		Task3 [UC03]#16: Creazione CardView e popolamento delle informazioni	Task6 [UC01]#7: Creare Composite Card per la visualizzazione carta
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato	UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate			Task2 [UC02]#11: Filtrare l'array delle carte in base ai filtri specificati
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli	UC08: Come utente voglio poter rimuovere le carte reali che non desidero più dal mazzo delle desiderate			Task3 [UC02]#12: Rimuovere dalla pagina HomeView le carte che non corrispondono ai filtri
UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte	UC09: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali possedute da un altro utente			Task2 [UC03]#15: Connessione RemoteService FetchCard nel caso l'assunzione sia errata
UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute	UC10: Come utente voglio poter accettare una richiesta di scambio di un altro utente			Task4 [UC03]#17: Gestione del cambio di pagina da HomeView a CardView
				Task1 [UC03]#14: Creazione Card-Place
				Task1 [UC04]#32: Creare Authentication view per Login/registrazione
				Task2 [UC04]#33: Creare RPC SignUp
				Task3 [UC04]#34: Creare RPC SignIn
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
				Task4 [UC04]#35: Gestire la sessione
				Task1 [UC05]#36: Creare modello per strutturare i mazzi predefiniti (possedute/desiderate) e il loro contenuto

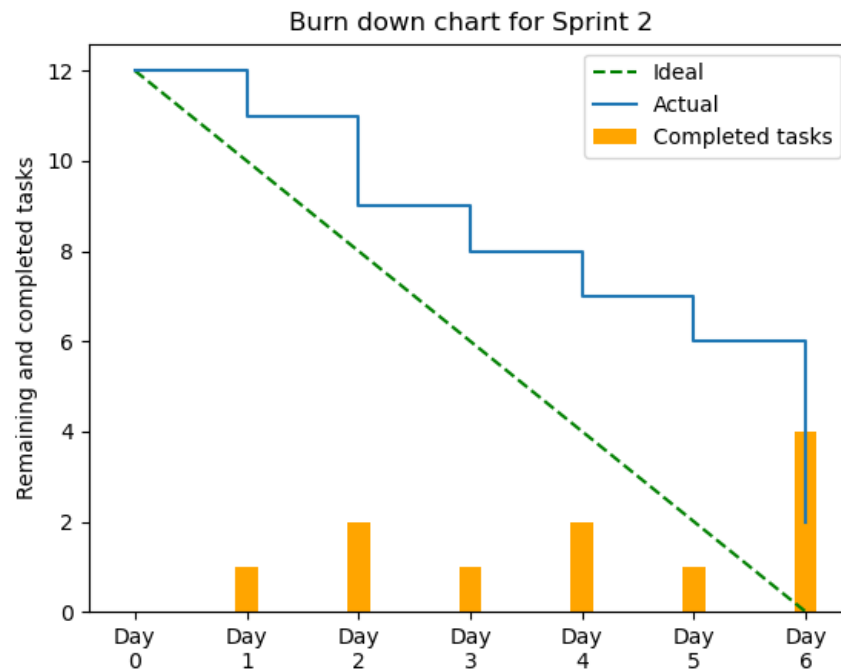
2.5 Sprint Review (S02):

- **Data:** 22/01/2023

Durata: 105 min.

Partecipanti: Product Owner (Matteo Sacco), Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).

Viene prima effettuata la Demo da parte dei developers. Nella discussione sull'andamento dello Sprint, emerge come sia necessario migliorare la definizione dei tasks, aumentandone il dettaglio e quindi suddividendo i task grandi in molti sub-tasks più piccoli. Questo anche per evitare Pull Request troppo grosse (e quindi più complicate da gestire, con un pericoloso effetto cascata sul Team). Si evidenzia che il Product Backlog andrebbe continuamente popolato e raffinato durante tutto lo sprint. Ci sono critiche e chiarimenti riguardo effort di alcuni elementi del team. Viene chiesta in generale anche più precisione nella definizione dello Sprint Backlog, in quanto anche questa settimana si stava rischiando di non rilasciare. Da alcuni membri viene sottolineato come il livello di dettaglio dell'attuale manuale dello sviluppatore sia troppo profondo, richiedendo sforzi per taluni eccessivi rispetto a quanto preventivato. Il Product Owner al termine della riunione, decide che lo sprint si è concluso positivamente ed è possibile rilasciare, incaricando i developers delle pratiche formali di rilascio e della definizione delle Release Notes.



2.6 Sprint Retrospective (S02):

- **Data:** 22/01/2023

Durata: 70 min.

Partecipanti: Product Owner (Matteo Sacco), Scrum Master (Davide Fermi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Alessia Crimaldi).

Lo Scrum Master chiede a tutti i membri di evidenziare gli aspetti positivi dello sprint appena concluso. Si sottolinea come una più profonda conoscenza del framework abbia agevolato e velocizzato gli sviluppi e viene confermata l'importanza e i vantaggi dell'approccio Test Driven Development, nonostante l'ingente quantità di effort che richiede nell'implementazione iniziale. Viene poi proposto un nuovo ordine e dettaglio della Definition of Done (tutti si concorda a riguardo e viene subito implementato nelle actions di GitHub). Viene proposto di utilizzare la tecnica del "Pair Programming" per agevolare e accelerare l'autonomia dei nuovi sviluppatori e per diffondere più velocemente conoscenza. Infine si concorda di utilizzare il metodo "velocity" per la definizione dello Sprint Backlog, al fine di cercare di organizzare più efficacemente la pianificazione dello Sprint successivo. Viene proposto di sviluppare uno script automatico per la generazione del BurnDown chart attraverso l'interrogazione dei dati su GitHub e si concorda che, per uniformità, verrà sempre riportato questo anche per gli sprint conclusi.

3 SPRINT 03

- Inizio sprint: *22/01/2023*
- Fine sprint: *29/01/2023*
- **Sprint Goal (SG):**

Il sistema deve permettere all'utente di aggiungere carte da gioco che possiede nella realtà al proprio account e deve permettere all'utente di visualizzare carte da gioco che possiede nella realtà aggiunte al proprio account.

- **Ruoli:**
Product Owner: Alessio Arcara
Scrum Master: Matteo Sacco
Development team: Alessia Crimaldi, Davide Fermi

3.1 Sprint Planning (S03)

Data: 22/01/2023

Durata: 75 min.

Partecipanti: Product Owner (Alessio Arcara), Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).

La riunione inizia con la spiegazione del Product Backlog aggiornato da parte del Product Owner, con definizione delle priorità delle singole User Stories. Viene come di consueto applicata la strategia del Planning Poker tra i membri del team, utilizzando come scala la stessa già impiegata nei planning precedenti e con il consueto flusso di pianificazione (stima l'effort per ogni user stories, definizione effort totale settimanale, popolamento dello Sprint Backlog, raffinamento User Stories e produzione tasks di sviluppo, con stima effort). Come deciso precedentemente, l'approccio di pianificazione per questo nuovo sprint si baserà sulla "velocity".

Come proposto nello Sprint Retrospective, per la durata dello Sprint e in particolar modo nelle fasi iniziali, verrà adottata una strategia di Pair Programming di tipo "Navigator-Driver", al fine di facilitare il passaggio di conoscenza.

3.2 Stato board dopo lo Sprint Planning (S03):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte	UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate	Task4 [UC06]#61: Creare pagina per visualizzare il mazzo delle possedute (Place, Activity e View)	Task1 [UC03]#16: Creazione CardView e popolamento delle informazioni	
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato	UC08: Come utente voglio poter rimuovere le carte reali che non desidero più dal mazzo delle desiderate	Task2 [UC05]#54: Creare mappa dei mazzi su MapDB		
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli	UC09: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali possedute da un altro utente	Task3 [UC05]#55: Modificare RPC signup per aggiungere il mazzo delle possedute alla creazione dell'utente		
UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte	UC10: Come utente voglio poter accettare una richiesta di scambio di un altro utente	Task4 [UC05]#56: Creare RPC per inserire una carta fisica nel mazzo delle possedute dell'utente		
UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute		Task5 [UC05]#57: Modificare CardView per poter aggiungere la carta al mazzo delle possedute		
UC06: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute		Task6 [UC05]#63: Creare metodo statico in AuthService per controllare validità token e restituire email utente		
		Task7 [UC05]#71: Modificare modello PhysicalCard in modo che status sia un valore numerico da 1 a 5 e non una stringa		
		Task1 [UC06]#58: Creare modello carta fisica che al posto di cardId restituirà sia il titolo della carta che cardId		
		Task2 [UC06]#59: Creare RPC per poter visualizzare la lista di carte reali contenute nel mazzo delle possedute		
		Task3 [UC06]#60: Inserire hyperlink nel menù laterale (visibile solo se autenticato)		

3.3 Daily Scrum (S03):

- **Data:** 23/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 24/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 25/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 26/01/2023
Durata: 20 min.
Partecipanti: Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 27/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 28/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)

Note: Si è cercato di mantenere i daily entro i 10 minuti, nei quali il team di sviluppo, condotti dallo Scrum Master, espongono quanto fatto, quanto hanno in progetto di fare e i principali problemi riscontrati. Al termine, lo Scrum master chiede una percezione dello Sprint Goal e mostra il BurnDown Chart aggiornato.

3.4 Stato Board finale (S03):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte	UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate		Task5 [UC05]#57: Modificare CardView per poter aggiungere la carta al mazzo delle possedute	Task1 [UC03]#16: Creazione Card-View e popolamento delle informazioni
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato	UC08: Come utente voglio poter rimuovere le carte reali che non desidero più dal mazzo delle desiderate		Task2 [UC06]#59: Creare RPC per poter visualizzare la lista di carte reali contenute nel mazzo delle possedute	Task2 [UC05]#54: Creare mappa dei mazzi su MapDB
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli	UC09: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali possedute da un altro utente		Task4 [UC06]#61: Creare pagina per visualizzare il mazzo delle possedute (Place, Activity e View)	Task3 [UC05]#55: Modificare RPC signup per aggiungere il mazzo delle possedute alla creazione dell'utente
UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte	UC10: Come utente voglio poter accettare una richiesta di scambio di un altro utente			Task4 [UC05]#56: Creare RPC per inserire una carta fisica nel mazzo delle possedute dell'utente
UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute	UC11: Come utente voglio poter rimuovere le mie carte reali dal mazzo delle possedute			Task3 [UC06]#60: Inserire hyperlink nel menù laterale (visibile solo se autenticato)
UC06: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute	UC12: Come utente voglio poter rifiutare una richiesta di scambio di un altro utente			Task6 [UC05]#63: Creare metodo statico in AuthService per controllare validità token e restituire email utente
	UC13: Come utente voglio poter modificare le proprietà di una mia carta reale aggiunta al mazzo delle possedute			Task7 [UC05]#71: Modificare modello PhysicalCard in modo che status sia un valore numerico da 1 a 5 e non una stringa
		—continua—		Task1 [UC06]#58: Creare modello carta fisica che al posto di cardId restituirà sia il titolo della carta che cardId

3.5 Stato Board finale (S03):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
	UC14: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali desiderate da un altro utente			Task5 [UC06]#77: Refactor da Set a Map in RPCs [addDeck(), addPhysicalCardToDeck()] per prendere un deck con il nome
				Task6 [UC06]#78: RRefactor PhysicalCard id da int a string con preprend del char indicante il tipo di gioco ("m", "p", "y")

3.6 Sprint Review (S03):

- **Data:** 29/01/2023

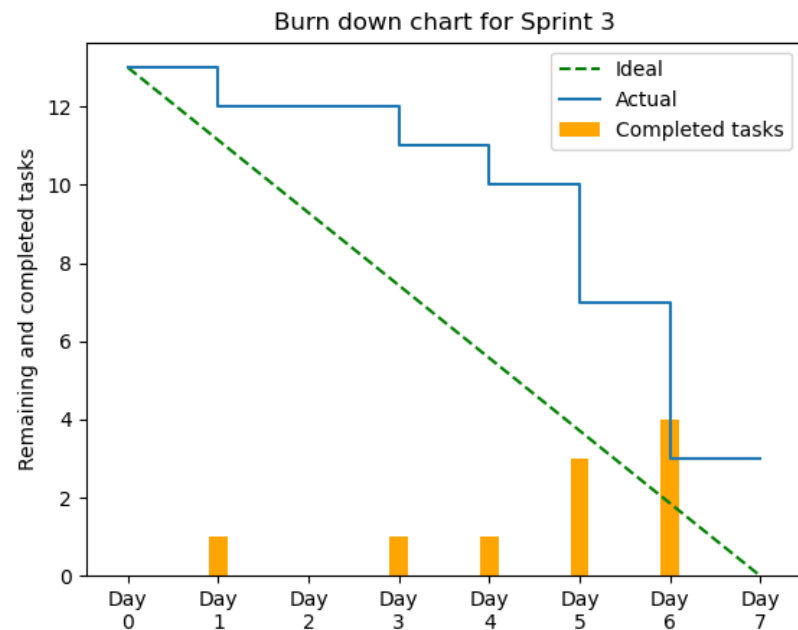
Durata: 95 min.

Partecipanti: Product Owner (Alessio Arcara), Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).

Viene prima effettuata la Demo da parte dei developers. Il Product Owner decide di non rilasciare viste le poche funzionalità aggiunte rispetto alla precedente versione: si considera quindi fallito lo sprint.

Vengono evidenziate soprattutto difficoltà ad implementare il codice da parte dei developers all'interno di un progetto così fortemente strutturato. Allo stesso modo è messo in risalto che il Test Driven Development risulta a volte quasi bloccante, soprattutto quando si rende necessario creare molti mock. Inoltre viene fatto presente che durante la settimana si sono resi necessari diversi refactor rispetto a pattern e modelli scelti in precedenza, i quali però non hanno rallentato i developers poiché non impattanti sui task che stavano sviluppando. Viene evidenziata una problematica legata al GsonSerializer e analizzate alcune proposte per la risoluzione del problema.

Si concorda che spesso vengono travisati gli obiettivi definiti nei task, andando ad ampliare le funzionalità descritte perché ritenute troppo poche e troppo semplici; questo ha portato a una complicazione "auto imposta" dagli stessi developers.



3.7 Sprint Retrospective (S03):

- **Data:** 29/01/2023

Durata: 55 min.

Partecipanti: Product Owner (Alessio Arcara), Scrum Master (Matteo Sacco), Dev 1 (Alessia Crimaldi), Dev 2 (Davide Fermi).

Si concorda che l'approccio Test Driven Development risulta efficiente soprattutto nel fare refactor del codice, quindi si decide di proseguire con questa metodologia, nonostante il costo iniziale. Inoltre si decide di continuare a fare Pair Programming e di introdurre in parte minore anche XP, poiché si è rivelato utile negli ultimi giorni di Sprint per fare il refactor di alcune porzioni di codice estese.

Si concorda che l'approccio di Pair Programming nella fase iniziale dello Sprint ha contribuito in modo significativo alla velocizzazione sia di produzione di codice per i nuovi developer, che di diffusione della conoscenza acquisita.

Viene ridiscusso l'ordine di dettaglio della Definition of Done. e viene concordato che la chiusura della Documentazione sarà spostata prima dell'accettazione della Pull Request. E' stato utilizzato lo strumento per creare in automatico via script il Burndown Chart, recuperando le informazioni di stato direttamente da GitHub, via API.

4 SPRINT 04

- Inizio sprint: *30/01/2023*
- Fine sprint: *5/02/2023*
- **Sprint Goal (SG):**

Il sistema deve permettere ad un utente di aggiungere le sue carte fisiche al proprio mazzo delle possedute e visualizzarle nella rispettiva sezione dei mazzi, oltre a proporre uno scambio di carte verso altri utenti del sistema e rimuovere le proprie carte fisiche dal mazzo delle possedute e dal mazzo delle desiderate.

- **Ruoli:**
 - Product Owner:** Alessia Crimaldi
 - Scrum Master:** Alessio Arcara
 - Development team:** Davide Fermi, Matteo Sacco

4.1 Sprint Planning (S04)

Data: 29/01/2023

Durata: 95 min.

Partecipanti: Product Owner (Alessia Crimaldi), Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).

La riunione non è stata caratterizzata da particolari cambiamenti rispetto al flusso collaudato dei precedenti Sprint Planning, basati su Planning Poker e con metodologia di stima basata sulla "velocity".

4.2 Stato board dopo lo Sprint Planning (S04):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte	UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate	Task7 [UC06]#105: Refactor di GsonSerializer e MapDB	Task5 [UC05]#57: Modificare Card-View per poter aggiungere la carta al mazzo delle possedute	
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato	UC08: Come utente voglio poter rimuovere le carte reali che non desidero più dal mazzo delle desiderate	Task13 [UC09]#117: Popolare la lista "Owned by" degli utenti in CardView	Task2 [UC06]#59: Creare RPC per poter visualizzare la lista di carte reali contenute nel mazzo delle possedute	
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli	UC10: Come utente voglio poter accettare una richiesta di scambio di un altro utente	Task12 [UC09]#111: Creare RPC per popolare la lista "Owned by" in Card Details view	Task4 [UC06]#61: Creare pagina per visualizzare il mazzo delle possedute (Place, Activity e View)	
UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte	UC12: Come utente voglio poter rifiutare una richiesta di scambio di un altro utente	Task1 [UC09]#82: Creare NewExchangePlace e pensare alla gestione dell'URI		
UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute	UC13: Come utente voglio poter modificare le proprietà di una mia carta reale aggiunta al mazzo delle possedute	Task2 [UC09]#83: Creare NewExchangeActivity, NewExchangeView inizialmente vuote		
UC06: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute	UC14: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali desiderate da un altro utente	Task3 [UC09]#85: Creare collegamento tra CardPlace e NewExchangePlace (ha un'id della proposta che può essere null inizialmente)		
UC09: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali possedute da un altro utente		Task4 [UC09]#84: Creare RPC per prendere le informazioni dei deck owned dell'utente mittente e utente destinatario		
UC11: Come utente voglio poter rimuovere le mie carte reali dal mazzo delle possedute		Task5 [UC09]#87: Creare UI per definire la proposta di scambio tra utente mittente e utente destinatario		
		Task6 [UC09]#86: Selezionare la carta fisica selezionata nella pagina precedente come già selezionata		
		— continua —		

4.3 Stato board dopo lo Sprint Planning (S04):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
		Task7 [UC09]#88: Creare multi-selezione o nel caso sia già stata fatta, implementare la logica, per poi contattare il server con le liste delle carte selezionate		
		Task8 [UC09]#89: Creare modello proposta (idProposta, emailMittente, emailDestinario, listaCarteMittente, listaCarteDestinatario)		
		Task9 [UC09]#90: Creare mappa delle proposte su MapDB		
		Task10 [UC09]#91: Creare RPC per salvare la proposta sulla mappa delle proposte		
		Task11 [UC09]#92: Definire logica per contattare RPC con le informazioni della proposta di scambio		
		Task1 [UC11]#106: Creare RPC per rimuovere una carta fisica nel mazzo delle possedute dell'utente		

4.4 Daily Scrum (S04):

- **Data:** 31/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1)
- **Data:** 01/02/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Positiva (Dev 2)
- **Data:** 02/02/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 03/02/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 04/02/2023
Durata: 12 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 05/02/2023
Durata: 10 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Negativa (Dev 1), Negativa (Dev 2)

Note: Si è cercato di mantenere i daily entro i 10 minuti, nei quali il team di sviluppo, condotti dallo Scrum Master, espongono quanto fatto, quanto hanno in progetto di fare e i principali problemi riscontrati. Al termine, lo Scrum master chiede una percezione dello Sprint Goal e mostra il BurnDown Chart aggiornato.

4.5 Stato Board finale (S04):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte	UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate			Task5 [UC05]#57: Modificare CardView per poter aggiungere la carta al mazzo delle possedute
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato	UC08: Come utente voglio poter rimuovere le carte reali che non desidero più dal mazzo delle desiderate			Task2 [UC06]#59: Creare RPC per poter visualizzare la lista di carte reali contenute nel mazzo delle possedute
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli	UC10: Come utente voglio poter accettare una richiesta di scambio di un altro utente			Task4 [UC06]#61: Creare pagina per visualizzare il mazzo delle possedute (Place, Activity e View)
UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte	UC12: Come utente voglio poter rifiutare una richiesta di scambio di un altro utente			Task7 [UC06]#105 Refactor di GsonSerializer e MapDB
UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute	UC13: Come utente voglio poter modificare le proprietà di una mia carta reale aggiunta al mazzo delle possedute			Task1 [UC09]#82: Creare NewExchangePlace e pensare alla gestione dell'URI
UC06: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute	UC14: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali desiderate da un altro utente			Task2 [UC09]#83: Creare NewExchangeActivity, NewExchangeView inizialmente vuote
UC09: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali possedute da un altro utente	UC15: Come utente voglio poter aggiungere le carte possedute ad un mazzo personalizzato			Task3 [UC09]#85: Creare collegamento tra CardPlace e NewExchangePlace (ha un'id della proposta che può essere null inizialmente)
UC11: Come utente voglio poter rimuovere le mie carte reali dal mazzo delle possedute	UC16: Come utente voglio poter rimuovere le carte possedute da un mazzo personalizzato			Task4 [UC09]#84: Creare RPC per prendere le informazioni dei deck owned dell'utente mittente e utente destinatario
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
	UC17: Come utente voglio poter aggiungere un mazzo personalizzato			Task5 [UC09]#87: Creare UI per definire la proposta di scambio tra utente mittente e utente destinatario
	UC18: Come utente voglio poter rimuovere un mazzo personalizzato			Task6 [UC09]#86: Selezionare la carta fisica selezionata nella pagina precedente come già selezionata
	UC19: Come utente voglio poter visualizzare le proposte di scambio			Task7 [UC09]#88: Creare multi-selezione o nel caso sia già stata fatta, implementare la logica, per poi contattare il server con le liste delle carte selezionate
	UC20: Come utente voglio poter modificare le proprietà di una mia carta reale aggiunta al mazzo delle desiderate			Task8 [UC09]#89: Creare modello proposta (idProposta, emailMittente, emailDestinario, listaCarteMittente, listaCarteDestinatario)
	UC21: Come utente voglio poter visualizzare i dettagli della proposta			Task9 [UC09]#90: Creare mappa delle proposte su MapDB
				Task10 [UC09]#91: Creare RPC per salvare la proposta sulla mappa delle proposte
				Task11 [UC09]#92: Definire logica per contattare RPC con le informazioni della proposta di scambio
				Task12 [UC09]#111: Creare RPC per popolare la lista "Owned by" in Card Details view
				Task13 [UC09]#117: Popolare la lista "Owned by" degli utenti in CardView
				Task1 [UC11]#106: Creare RPC per rimuovere una carta fisica nel mazzo delle possedute dell'utente

4.6 Sprint Review (S04):

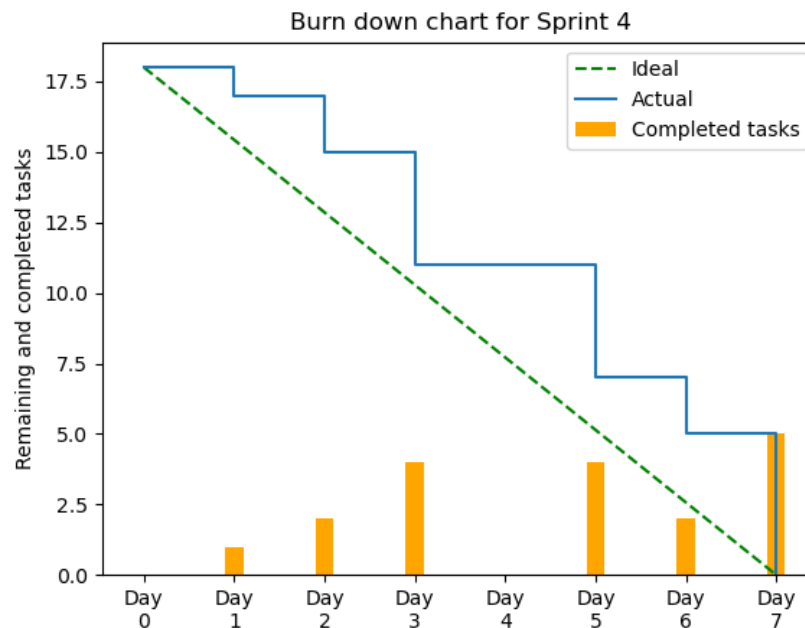
- **Data:** 5/02/2023

Durata: 95 min.

Partecipanti: Product Owner (Alessia Crimaldi), Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).

I developers mostrano al Product Owner una Demo di quanto prodotto. Si evidenzia come sia stato possibile completare tutte le attività e fornire un prodotto con nuove funzionalità. Il Product Owner decide che lo sprint si è concluso positivamente ed è possibile rilasciare, incaricando i developers delle pratiche formali di rilascio e della definizione delle Release Notes.

Lo Scrum Master illustra il Burn Down chart e apre un confronto con il team riguardo allo sprint appena concluso. Si analizzano quindi le principali cause di rallentamento ed emergono in particolar modo alcuni aspetti sia legati alla pianificazione, come la presenza di task troppo grandi e difficilmente controllabili in termini di stima e gestione, sia aspetti legati all'implementazione, con la scoperta, durante la programmazione, di restrizioni e problematiche causate dalla poca documentazione disponibile per le librerie e framework utilizzati. Mentre questo secondo aspetto non è negoziabile, in quanto requisito obbligatorio, per il primo aspetto legato alla pianificazione si decide di migliorare il dettaglio della raffinazione delle user stories, in modo da avere molti task piccoli e più gestibili, anche in chiave di stima, rispetto a pochi task molto grandi.



4.7 Sprint Retrospective (S04):

- **Data:** 5/02/2023

Durata: 60 min.

Partecipanti: Product Owner (Alessia Crimaldi), Scrum Master (Alessio Arcara), Dev 1 (Davide Fermi), Dev 2 (Matteo Sacco).

Lo Scrum Master chiede a tutti i membri di evidenziare gli aspetti positivi dello sprint appena concluso. Si evidenzia come la flessibilità del metodo SCRUM abbia potuto portare delle tempestive azioni correttive in corsa, reagendo alla situazione creatasi ed evitando un blocco completo o il rischio di un fallimento dello Sprint, in quanto il carico di lavoro e lo stress avrebbero portato ad un ulteriore rallentamento della produttività.

Tale situazione ha portato comunque alcuni contrasti all'interno del team, in quanto essendo tutto prioritario (codice, documentazione e review), inevitabilmente qualcosa veniva in parte trascurato. Per evitare il ripetersi di queste situazioni in futuro, oltre a quanto già definito riguardo una maggior dettaglio di raffinazione delle user stories, Alessio introduce il concetto di "Pull Request Royal Rumble", ovvero che lo sviluppatore, come prima priorità, ha il dovere di verificare eventuali richieste di Code Review. Questo per evitare che il codice rimanga dimenticato in attesa per troppo tempo, aumentando quindi il rischio che richieda ennesime risoluzioni di conflitti con il branch principale e nuovo lavoro extra non preventivato, in questo caso evitabile, anticipando il prima possibile la Code Review.

5 SPRINT 05

- Inizio sprint: *06/02/2023*
- Fine sprint: *12/02/2023*

- **Sprint Goal (SG):**

Il sistema deve permettere ad un utente di gestire le proprie carte fisiche nei propri mazzi delle carte possedute e desiderate. L'utente deve inoltre poter creare o eliminare uno o più mazzi personalizzati, inserendo o rimuovendo al loro interno carte fisiche possedute. Infine, il sistema deve poter permettere all'utente di visualizzare le proposte di scambio inviate e ricevute, e accettarle o rifiutarle.

- **Ruoli:**

Product Owner: Davide Fermi

Scrum Master: Alessia Crimaldi

Development team: Alessio Arcara, Matteo Sacco

5.1 Sprint Planning (S05)

Data: 05/01/2023

Durata: 125 min.

Partecipanti: Product Owner (Davide Fermi), Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).

La riunione non è stata caratterizzata da particolari cambiamenti, rispetto al flusso collaudato dei precedenti Sprint Planning, basati su Poker Plain e con metodologia di stima basata sulla "velocity".

5.2 Stato board dopo lo Sprint Planning (S05):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte		Task1[UC08]#137 Collegare RPC removePhysicalCardFromDeck al click del tasto deleteButton del PhysicalCardWidget		
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato		Task2[UC08]#138 Nascondere deleteButton nella visualizzazione della proposta		
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli		Task1[UC10]#98 Creare RPC per accettare la proposta di scambio, aggiornare i proprietari delle carte scambiate verificando che esistano ancora		
UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte		Task2[UC10]#186 Creare metodo aggiuntivo per RPC di accettazione Proposta, per rimuovere da mazzo desiderate le carte fisiche con uno specifico cardId di catalogo e che hanno uno status minore o uguale alla carta scambiata		
UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute		Task3[UC10]#99 Contattare dal client l'RPC con l'id della proposta e con il token comunicando di aver accettato la proposta		
UC06: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute		Task4[UC10]#100 E una volta accettata la proposta, far tornare alla pagina precedente		
UC09: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali possedute da un altro utente		Task2[UC11]#137 Collegare RPC removePhysicalCardFromDeck al click del tasto deleteButton del PhysicalCardWidget		
UC11: Come utente voglio poter rimuovere le mie carte reali dal mazzo delle possedute		Task3[UC11]#138 Nascondere deleteButton nella visualizzazione della proposta		
UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate		Task4[UC11]#128 Verificare se la carta reale eliminata è presente in uno o più mazzi personalizzati e rimuoverla		
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC08: Come utente voglio poter rimuovere le carte reali che non desidero più dal mazzo delle desiderate		Task1[UC12]#144 Creare RPC per rifiutare una proposta ricevuta		
UC10: Come utente voglio poter accettare una richiesta di scambio di un altro utente		Task2[UC12]#145 Contattare RPC con id e token da refuseButton per rifiutare la proposta ricevuta		
UC12: Come utente voglio poter rifiutare una richiesta di scambio di un altro utente		Task3[UC12]#146 Capire se è possibile portare l'utente alla pagina precedente		
UC13: Come utente voglio poter modificare le proprietà di una mia carta reale aggiunta al mazzo delle possedute		Task4[UC12]#147 Una volta rifiutata la proposta mostrare un alert di avvenuto rifiuto e all'okay portarlo alla pagina precedente		
UC14: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali desiderate da un altro utente		Task1[UC13]#157 Creare RPC passando token, id della carta fisica, nuovo status e nuova descrizione per modificare le proprietà della carta		
UC15: Come utente voglio poter aggiungere le carte possedute ad un mazzo personalizzato		Task2[UC13]#171 Modificare RPC inserendo la logica per modificare la carta fisica non solo nel mazzo delle possedute ma anche in tutti i mazzi personalizzati in cui essa è contenuta, restituendo la lista dei mazzi modificati		
UC16: Come utente voglio poter rimuovere le carte possedute da un mazzo personalizzato		Task3[UC13]#158 Rendere editabile PhysicalCard-Widget per modificare le proprietà della carta nel mazzo delle carte possedute		
UC17: Come utente voglio poter aggiungere un mazzo personalizzato		Task4[UC13]#159 Rendere editabile PhysicalCard-Widget solo nel mazzo delle carte possedute e delle desiderate non negli altri mazzi		
UC18: Come utente voglio poter rimuovere un mazzo personalizzato		Task5[UC13]#161 Contattare RPC lato client per modificare stato e descrizione della carta fisica e aggiornare i campi stato e descrizione della carta fisica nel mazzo delle possedute o delle desiderate		
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC19: Come utente voglio poter visualizzare le proposte di scambio		Task6[UC13]#173 Se la carta modificata è inserita in mazzi personalizzati, aggiornare le informazioni della carta anche nei mazzi personalizzati		
UC20: Come utente voglio poter modificare le proprietà di una mia carta reale aggiunta al mazzo delle desiderate		Task1[UC14]#140 Popolare lista degli utenti che desiderano la carta		
UC21: Come utente voglio poter visualizzare i dettagli della proposta		Task2[UC14]#118 Creare RPC per restituzione id cartafisica Posseduta per ogni cartafisica desiderata in dettaglio card, con parametri cardId di catalogo, game e token, per abilitare tasto exchange in Wished By list in card detail e passare controproposta		
		Task3[UC14]#141 Disabilitare i pulsanti exchange nella lista degli utenti che la desiderano se l'utente non ha quella carta		
		Task4[UC14]#142 Preselezionare la carta del mazzo delle possedute del mittente che il destinatario desidera		
		Task2[UC15]#153 Creare nuova RPC per inserimento multiplo di carte fisiche in mazzo personalizzato restituendo lista carte fisiche di quel mazzo		
		Task3[UC15]#154 Creare bottone nel mazzo personalizzato e gestire multi-selezione per aggiunta carta/e fisiche selezionate dal mazzo possedute		
		Task4[UC15]#155 Contattare RPC inviando token, lista carta/e fisica/e, nome mazzo personalizzato		
		Task5[UC15]#156 Aggiornare la pagina dei mazzi con le carte fisiche aggiunte ai mazzi personalizzati		
		Task2[UC17]#148 Contattare RPC addDeck da deck-View per aggiungere il mazzo personalizzato con token e nome del mazzo scelto		
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
		Task3[UC17]#149 Aggiungere il mazzo creato alla pagina dei mazzi		
		Task1[UC18]#150 Creare RPC passando token e nome del mazzo per rimuovere un mazzo personalizzato		
		Task2[UC18]#151 Aggiungere pulsante a DeckWidget (non visibile se è il mazzo delle carte reali possedute e delle desiderate) per rimuovere il mazzo personalizzato		
		Task3[UC18]#152 Contattare RPC removeCustomDeck e rimuovere il mazzo dalla pagina dei deck		
		Task1[UC19]#94 Creare RPC per vedere la lista delle proposte di scambio ricevute		
		Task2[UC19]#131 Creare RPC per vedere la lista delle proposte di scambio effettuate		
		Task3[UC19]#132 Creare hyperlink nella sidebar, exchangesLink in route constants, ExchangesPlace e modificare AppPlaceHistoryMapper		
		Task4[UC19]#133 Creare ExchangesActivity, ExchangesView inizialmente vuote		
		Task5[UC19]#134 Creare ProposalListWidget della lista delle proposte e impostare UI pagina delle proposte		
		Task6[UC19]#135 Contattare RPC per popolare lista proposte effettuate		
		Task7[UC19]#187 Contattare RPC per popolare lista proposte ricevute		
		Task8[UC19]#136 Una volta cliccato una proposta, l'utente dovrà essere portato nella pagina della proposta		
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
		Task1[UC21]#93 Creare ExchangesPlace e pensare all'URI per vedere la proposta di scambio		
		Task2[UC21]#95 Creare RPC per popolare la pagina della proposta di scambio		
		Task3[UC21]#96 Creare ExchangeActivity e scegliere se utilizzare NewExchangeView o creare una nuova view per visualizzare proposta di scambio		
		Task4[UC21]#97 Popolare ExchangeActivity e la view ad essa associata con i dati ottenuti dalla RPC getExchangeById		
		Task5[UC21]#179 Non rendere cliccabili le carte relative alla proposta di scambio		

5.3 Daily Scrum (S05):

- **Data:** 06/01/2023
Durata: 10 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Negativa (Dev2)
- **Data:** 07/01/2023
Durata: 15 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 08/01/2023
Durata: 10 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 09/01/2023
Durata: 10 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 10/01/2023
Durata: 12 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Negativa (Dev 2)
- **Data:** 11/01/2023
Durata: 10 min.
Partecipanti: Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).
Percezione attuale dello SG: Positiva (Dev 1), Negativa (Dev 2)

5.4 Stato Board finale (S05):

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC01: Come visitatore voglio selezionare un gioco e vedere l'elenco di tutte le sue carte				Task1[UC08]#137 Collegare RPC removePhysicalCardFromDeck al click del tasto deleteButton del PhysicalCardWidget
UC02: Come visitatore voglio poter fare delle ricerche per vedere un elenco di carte filtrato				Task2[UC08]#138 Nascondere deleteButton nella visualizzazione della proposta
UC03: Come visitatore voglio selezionare una carta e vederne i dettagli				Task1[UC10]#98 Creare RPC per accettare la proposta di scambio, aggiornare i proprietari delle carte scambiate verificando che esistano ancora
UC04: Come utente voglio potermi autenticare per gestire i miei mazzi di carte				Task2[UC10]#186 Creare metodo aggiuntivo per RPC di accettazione Proposta, per rimuovere da mazzo desiderate le carte fisiche con uno specifico cardId di catalogo e che hanno uno status minore o uguale alla carta scambiata
UC05: Come utente voglio poter aggiungere le mie carte reali al mazzo delle possedute				Task3[UC10]#99 Contattare dal client l'RPC con l'id della proposta e con il token comunicando di aver accettato la proposta
UC06: Come utente voglio poter visualizzare il contenuto del mazzo delle possedute				Task4[UC10]#100 E una volta accettata la proposta, far tornare alla pagina precedente
UC09: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali possedute da un altro utente				Task2[UC11]#137 Collegare RPC removePhysicalCardFromDeck al click del tasto deleteButton del PhysicalCardWidget
UC11: Come utente voglio poter rimuovere le mie carte reali dal mazzo delle possedute				Task3[UC11]#138 Nascondere deleteButton nella visualizzazione della proposta
UC07: Come utente voglio poter aggiungere le carte reali che desidero al mazzo delle desiderate				Task4[UC11]#128 Verificare se la carta reale eliminata è presente in uno o più mazzi personalizzati e rimuoverla
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC08: Come utente voglio poter rimuovere le carte reali che non desidero più dal mazzo delle desiderate				Task1[UC12]#144 Creare RPC per rifiutare una proposta ricevuta
UC10: Come utente voglio poter accettare una richiesta di scambio di un altro utente				Task2[UC12]#145 Contattare RPC con id e token da refuseButton per rifiutare la proposta ricevuta
UC12: Come utente voglio poter rifiutare una richiesta di scambio di un altro utente				Task3[UC12]#146 Capire se è possibile portare l'utente alla pagina precedente
UC13: Come utente voglio poter modificare le proprietà di una mia carta reale aggiunta al mazzo delle possedute				Task4[UC12]#147 Una volta rifiutata la proposta mostrare un alert di avvenuto rifiuto e all'okay portarlo alla pagina precedente
UC14: Come utente voglio poter proporre una richiesta di scambio per una o più carte reali desiderate da un altro utente				Task1[UC13]#157 Creare RPC passando token, id della carta fisica, nuovo status e nuova descrizione per modificare le proprietà della carta
UC15: Come utente voglio poter aggiungere le carte possedute ad un mazzo personalizzato				Task2[UC13]#171 Modificare RPC inserendo la logica per modificare la carta fisica non solo nel mazzo delle possedute ma anche in tutti i mazzi personalizzati in cui essa è contenuta, restituendo la lista dei mazzi modificati
UC16: Come utente voglio poter rimuovere le carte possedute da un mazzo personalizzato				Task3[UC13]#158 Rendere editabile PhysicalCardWidget per modificare le proprietà della carta nel mazzo delle carte possedute
UC17: Come utente voglio poter aggiungere un mazzo personalizzato				Task4[UC13]#159 Rendere editabile PhysicalCardWidget solo nel mazzo delle carte possedute e delle desiderate non negli altri mazzi
UC18: Come utente voglio poter rimuovere un mazzo personalizzato				Task5[UC13]#161 Contattare RPC lato client per modificare stato e descrizione della carta fisica e aggiornare i campi stato e descrizione della carta fisica nel mazzo delle possedute o delle desiderate
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
UC19: Come utente voglio poter visualizzare le proposte di scambio				Task6[UC13]#173 Se la carta modificata è inserita in mazzi personalizzati, aggiornare le informazioni della carta anche nei mazzi personalizzati
UC20: Come utente voglio poter modificare le proprietà di una mia carta reale aggiunta al mazzo delle desiderate				Task1[UC14]#140 Popolare lista degli utenti che desiderano la carta
UC21: Come utente voglio poter visualizzare i dettagli della proposta				Task2[UC14]#118 Creare RPC per restituzione id cartafisica Posseduta per ogni cartafisica desiderata in dettaglio card, con parametri cardId di catalogo, game e token, per abilitare tasto exchange in Wished By list in card detail e passare controproposta
				Task3[UC14]#141 Disabilitare i pulsanti exchange nella lista degli utenti che la desiderano se l'utente non ha quella carta
				Task4[UC14]#142 Preselezionare la carta del mazzo delle possedute del mittente che il destinatario desidera
				Task2[UC15]#153 Creare nuova RPC per inserimento multiplo di carte fisiche in mazzo personalizzato restituendo lista carte fisiche di quel mazzo
				Task3[UC15]#154 Creare bottone nel mazzo personalizzato e gestire multi-selezione per aggiunta carta/e fisiche selezionate dal mazzo possedute
				Task4[UC15]#155 Contattare RPC inviando token, lista carta/e fisica/e, nome mazzo personalizzato
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
				Task5[UC15]#156 Aggiornare la pagina dei mazzi con le carte fisiche aggiunte ai mazzi personalizzati
				Task2[UC17]#148 Contattare RPC addDeck da deckView per aggiungere il mazzo personalizzato con token e nome del mazzo scelto
				Task3[UC17]#149 Aggiungere il mazzo creato alla pagina dei mazzi
				Task1[UC18]#150 Creare RPC passando token e nome del mazzo per rimuovere un mazzo personalizzato
				Task2[UC18]#151 Aggiungere pulsante a Deck-Widget (non visibile se è il mazzo delle carte reali possedute e delle desiderate) per rimuovere il mazzo personalizzato
				Task3[UC18]#152 Contattare RPC removeCustomDeck e rimuovere il mazzo dalla pagina dei deck
				Task1[UC19]#94 Creare RPC per vedere la lista delle proposte di scambio ricevute
				Task2[UC19]#131 Creare RPC per vedere la lista delle proposte di scambio effettuate
				Task3[UC19]#132 Creare hyperlink nella sidebar, exchangesLink in route constants, Exchange-Place e modificare AppPlaceHistoryMapper
				Task4[UC19]#133 Creare ExchangesActivity, ExchangesView inizialmente vuote
		— continua —		

UC raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Sprint In progress	Sprint Done
				Task5[UC19]#134 Creare ProposalListWidget della lista delle proposte e impostare UI pagina delle proposte
				Task6[UC19]#135 Contattare RPC per popolare lista proposte effettuate
				Task7[UC19]#187 Contattare RPC per popolare lista proposte ricevute
				Task8[UC19]#136 Una volta cliccato una proposta, l'utente dovrà essere portato nella pagina della proposta
				Task1[UC21]#93 Creare ExchangesPlace e pensare all'URI per vedere la proposta di scambio
				Task2[UC21]#95 Creare RPC per popolare la pagina della proposta di scambio
				Task3[UC21]#96 Creare ExchangeActivity e scegliere se utilizzare NewExchangeView o creare una nuova view per visualizzare proposta di scambio
				Task4[UC21]#97 Popolare ExchangeActivity e la view ad essa associata con i dati ottenuti dalla RPC getExchangeById
				Task5[UC21]#179 Non rendere cliccabili le carte relative alla proposta di scambio

5.5 Sprint Review (S05):

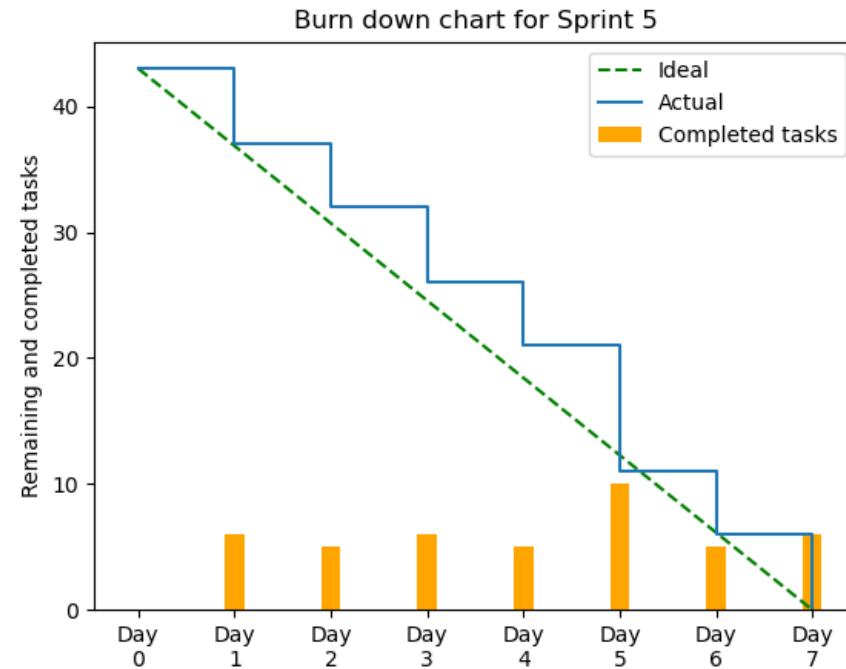
- **Data:** 12/02/2023

Durata: 105 min.

Partecipanti: Product Owner (Davide Fermi), Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).

I developers mostrano al Product Owner una demo completa di quanto prodotto. Si evidenzia come sia stato possibile sviluppare tutte le funzioni richieste dallo Sprint Goal e più in generale dai requisiti forniti per il progetto. La dimostrazione estesa e l'utilizzo contemporaneo dell'app da parte di più utenti, porta all'attenzione del team alcuni bug minori che non erano stati precedentemente riprodotti. Il Product Owner si complimenta con tutto il team e decide che è possibile procedere con il rilascio formale. Vengono quindi incaricati i developers di fare la nuova Release e di pubblicare le Release Notes. Il Product Owner richiede anche, visto che il tempo a disposizione lo consente, di rilasciare una patch di hotfix specifica per i bug non critici riscontrati, ma entro un paio di giorni. Lo Scrum Master illustra il BurnDownChart, che evidenzia come, nonostante la numerosità dei task, sia stato raggiunto in tempo l'obiettivo.

Viene quindi chiesto di evidenziare gli aspetti positivi dello sprint appena concluso. Tutti si concorda sul fatto che, rispetto agli sprint precedenti, l'atomicità e l'avanzato livello di dettaglio dei singoli task abbiano portato ad una più facile gestione sia dell'implementazione che delle Code Review e Pull Request, che, seppur più frequenti, erano molto più veloci e meno complesse delle precedenti. Viene inoltre sottolineato come nonostante fosse vero che la conoscenza del framework fosse più avanzata e quindi lo sviluppo più rapido, un altro importante fattore che ha portato più fluidità nello sviluppo è stato che l'applicazione ha raggiunto una base molto solida e strutturata. Per questo motivo l'aggiunta di parti di codice con strutture e modelli già definiti è risultata molto più semplice di quanto riscontrato nei primi sprint di sviluppo. Si sottolinea inoltre come non solo la definizione delle strutture e modelli abbia introdotto questa semplificazione, ma anche la scelta stessa di determinate tipologie di implementazioni e pattern siano state determinanti per l'attuale facilità d'implementazione. Si è inoltre aggiunto che l'esperienza acquisita negli sprint precedenti ha permesso una maggior definizione dei ruoli e specifici compiti per ogni singolo elemento del team, ottimizzando così la produzione sia del codice, che di tutti gli artefatti richiesti dai requisiti. Tra le cose negative viene riportato che, come già successo in passato, in alcuni casi gli sviluppatori si sono complicati inutilmente task semplici, nel tentativo di implementare più di quanto richiesto. Per lo stesso motivo, alcuni test, poi rifattorizzati e semplificati, sono stati strutturati in maniera più complicata e dettagliata di quanto richiesto.



5.6 Sprint Retrospective (S05):

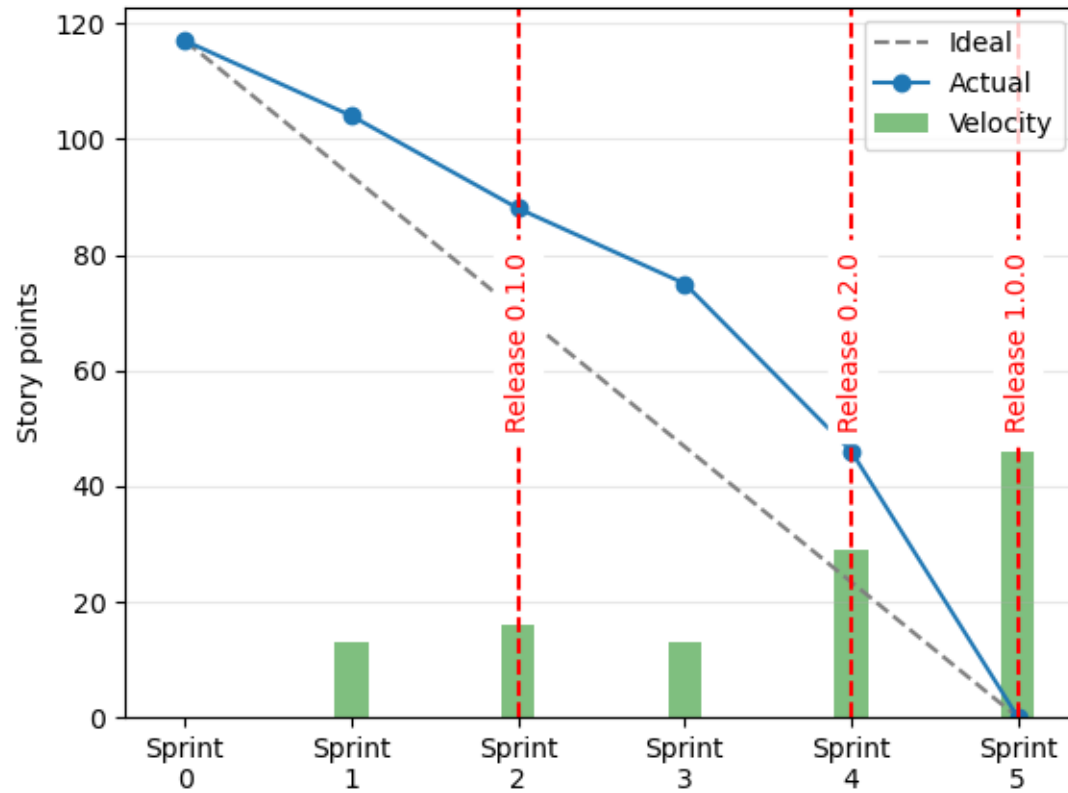
- **Data:** 12/02/2023

Durata: 70 min.

Partecipanti: Product Owner (Davide Fermi), Scrum Master (Alessia Crimaldi), Dev 1 (Alessio Arcara), Dev 2 (Matteo Sacco).

Lo Scrum Master chiede a tutti i membri di evidenziare gli aspetti positivi dello sprint appena concluso. L'introduzione recente che ha portato maggior beneficio è sicuramente la "Royal Rumble Review" che ha reso molto più veloce l'accettazione delle pull request e quindi indirettamente risparmiato tempo nelle continue sessioni di risoluzioni di conflitti con il branch principale. Ancora una volta viene sottolineato come l'approccio puro Test Driven Development abbia portato enormi benefici, sia in termini immediati, nelle situazione di refactoring, che per il futuro, se il codice necessiterà di cambiamenti o modifiche ad esempio di librerie. La competenza anche acquisita in queste settimane di TDD ha permesso anche di rivalutare e rendere tutti i test più deterministici e puliti a livello di codice, quindi più strutturati e più facilmente mantenibili. Viene evidenziato inoltre come i daily siano diventati molto più brevi, ma efficaci, ottimizzando il tempo a disposizione ed evitando dilungazioni non necessarie.

5.7 Product Burndown Chart:



Questo è il *product burndown chart* che riassume l'intero processo di sviluppo del prodotto.