



# Scrum Report #2

## Book Club

Riferimento	2021_SR2_C5_BookClub
Versione	0.1
Data	3/1/2022
Destinatario	Prof.ssa F.Ferrucci
Presentato da	Loria Umberto, Pecoraro Vincenzo
Approvato da	



## Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
3/1/2022	0.1	Stesura	U.Loria, V.Pecoraro



## 1. Introduzione

---

In questo documento si esamineranno le informazioni ottenute sullo sviluppo previsto dal secondo Sprint pianificato per il progetto Book Club.

## 2. Sprint information

---

Data di inizio: 27/12/2021

Data di fine: 2/1/2022

Story point totali: 36

Story point per team member: 4.5

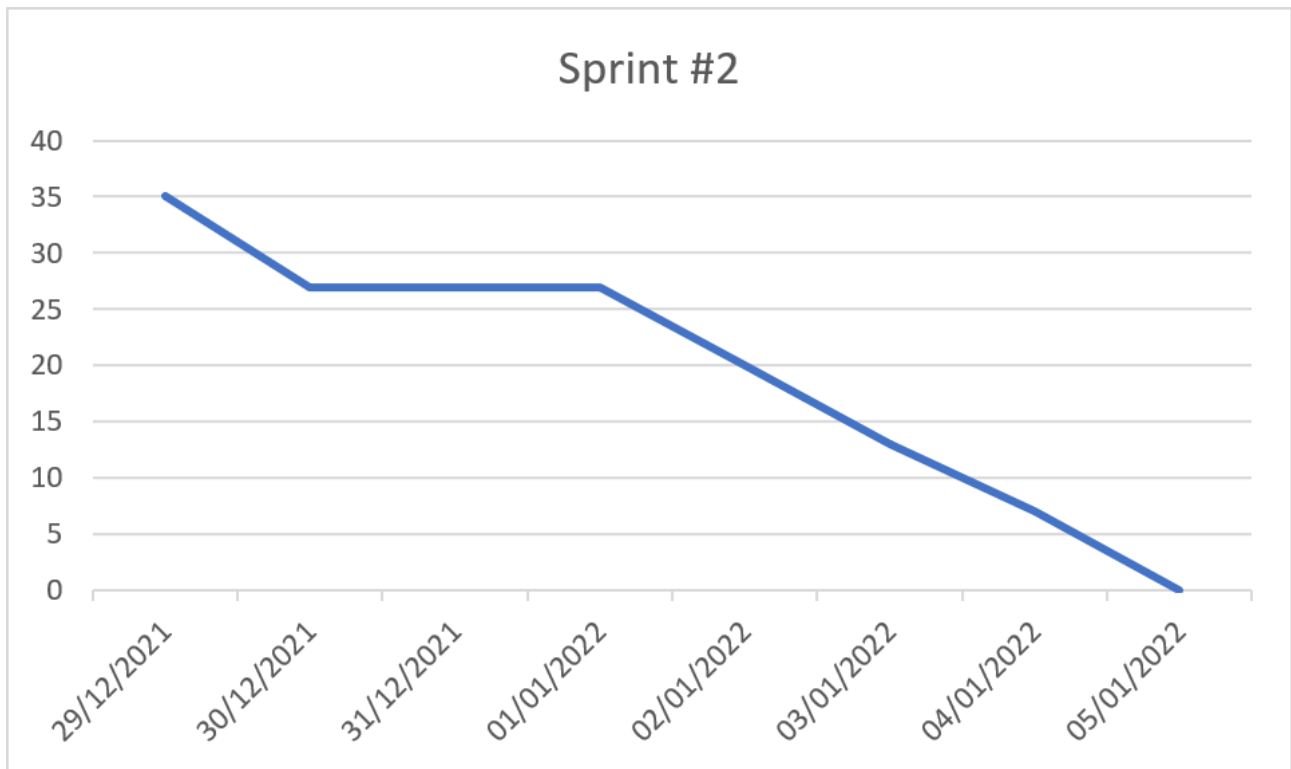
## 3. Sprint Backlog

---

In seguito lo Sprint Backlog. Tutte le attività sono state completate come previsto.

Task ID	Nome task	Descrizione	Stima	Priorità
ACC_RF_2	Logout	L'utente autenticato deve potersi disconnettere dal proprio account	2	3
IBC_RF_1	Visualizzazione bacheca	L'utente autenticato deve poter visualizzare tutti i book club a cui sta partecipando e a cui ha partecipato precedentemente	7	3
IBC_RF_4	Visualizzazione book club	Il partecipante deve poter visualizzare le informazioni di un book club	6	3
INV_RF_3	Visualizzazione inviti	Il fondatore di un book club deve poter visualizzare lo storico degli utenti invitati ad esso	4	3
INV_RF_4	Accetta invito	L'utente autenticato deve poter accettare un invito di partecipazione a un book club	5	3
INV_RF_6	Visualizzazione inviti utente	L'utente autenticato deve poter visualizzare lo storico degli inviti ricevuti dai book club	6	3
SLI_RF_1	Ricerca libro	L'utente autenticato deve poter cercare un libro indicandone il titolo o l'autore	6	3

## 4. Sprint Burn-Down Chart



## 5. Sprint retrospective

Il secondo sprint ha visto una pianificazione sicuramente più consapevole e lungimirante. Si evince dalla seconda retrospective che l'utilizzo massivo del Pair programming ha contribuito fortemente alla coesione del gruppo di lavoro sia in termini di produzione software che in termini di qualità della collaborazione.

Si nota inoltre che l'aumento delle domande e in generale della comunicazione sincrona non pianificata da parte degli sviluppatori permette la diffusione della conoscenza del prodotto anche alle persone che non lavorano direttamente alle parti interessate nella discussione.