

FishSticks

Sprint 1 report

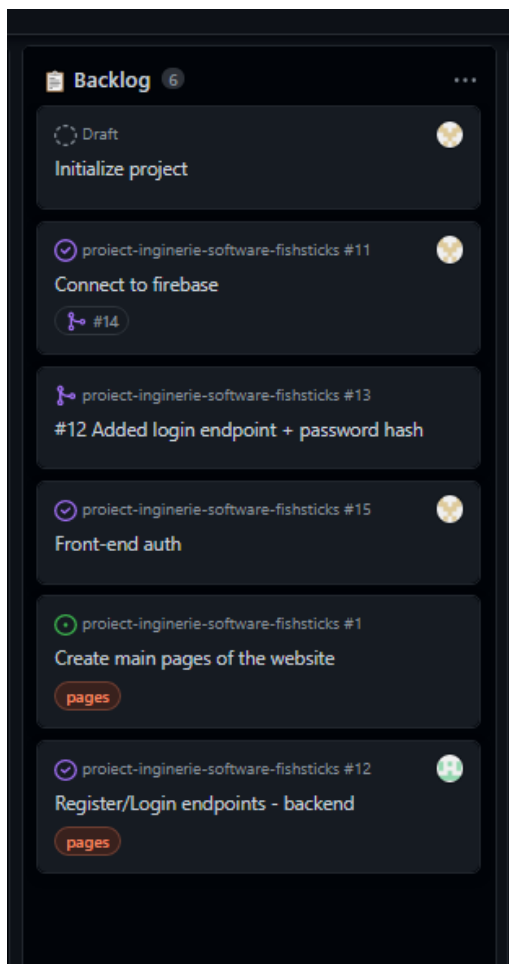
Team: Minciunescu Tudor-Andrei

Podariu Maria Flavia

Sofei Andrei-Adrian

Mirea Oana-Gabriela

➤ Backlog sprint



➤ Raport sprint (Sprint 1)

- **Sprint Period:** 28/11/2022 - 09/12/2022
- **Sprint Goal:** Crearea proiectului, endpoints, conectarea la baza de date
- **Comments on the sprint report:**

In perioada sprintului 1 ne-am propus sa initializam proiectul(backend si frontend), sa cream paginile principale(login, register, home, pagina de lobby) si endpoints pentru autentificare, sa implementam baza de date cu ajutorul serviciilor Firebase si sa ne conectam la ea. De asemenea, a fost implementata autentificarea/inregistrarea si metoda de hash pentru parole. Obiectivele propuse in sprintul 1 au fost indeplinite cu succes.

- **Retrospective outcome:**
 - **Good:** Realizarea unei baze pentru proiect, planuirea usoara a urmatoarelor sprinturi, comunicarea prin platformele Whatsapp si Discord
 - **Bad:** familiarizarea cu React, Python, Firebase
 - **Actions:** crearea repo-ului de GitHub, utilizare Firestore, crearea de pagini si endpoints, autentificare/inregistrare
- **User stories:**
 - **S1.** As an owner, I would like to have a page for my lobby where I can host my own game with other participants and make a decision together
 - **S2.** As a user, I want to create an account and use it for authentication, so I can be identified when I win a decision game
 - **S3.** As an owner, I would like all my lobby data to be stored somewhere
 - **S4.** As a user, I would like my account to be stored somewhere and my password to be secure
- **Acceptance criteria**
 - **S1.** Fiind un owner, cand sunt pe pagina lobby-ului meu, aplicatia imi afiseaza un buton de start game.
 - **S2.** Fiind un user, atunci cand ma aflu pe pagina de inregistrare voi putea introduce datele mele intr-un formular (email, nume, parola si sa confirm parola) si sa le trimit prin butonul de register pentru a crea contul meu personal. Parola fiind by default ascunsa, am optiunea de a apasa pe butonul show password si a vedea ce am scris.

- **S3.** Fiind un owner de lobby, apas pe butonul de create lobby si datele despre acesta sunt trimise spre baza de date, pentru a nu se pierde lobby-ul si castigatorul.
- **S4.** Fiind un user pe pagina de inregistrare, imi introduc email-ul, numele si parola pe care doresc sa le aiba contul meu in formularul de inregistrare, si cand apas pe inregistrare acestea sa fie salvate, iar parola sa fie criptata pentru a nu fi accesata decat de mine. Astfel, cand ma aflu pe pagina de autentificare, introduc datele contului meu pe formular pentru a ma conecta cu contul deja existent.