

# Progetto di Ingegneria del software

Gruppo 13

Università di Bologna

29 dicembre 2022

# Indice

- 1 Il gruppo
- 2 Backlog di prodotto
- 3 Casi d'uso
- 4 Diagramma dei tipi
- 5 Qualità del codice
- 6 Scrum
- 7 Retrospettiva finale
- 8 Diagramma di deployment
- 9 Demo

# Il gruppo

- Paolo Ceroni (sviluppatore front-end, UI/UX)
- Gabriele Crestanello (sviluppatore back-end, esperto di dominio)
- Mattia Girolimetto (**PO**, sviluppatore front-end & DevOps)
- Federica Grisendi (sviluppatrice front-end, artista mock)
- Stefano Volpe (**SM**, sviluppatore-progettista back-end)

# Backlog di prodotto (1/2)

| #                                  | Nome                      | Punti | Stato |
|------------------------------------|---------------------------|-------|-------|
| Sprint 0: "Preparazione"           |                           |       |       |
| 0                                  | Partita a Scrumble        | 3     | #done |
| 1                                  | Ambiente di sviluppo CAS  | 10    | #done |
| Sprint 1: "Indovina la parola (A)" |                           |       |       |
| 2                                  | Configurazione tecnologie | 12    | #done |
| 3                                  | Ambiente di test          | 16    | #done |
| 4                                  | Classifica parole         | 15.5  | #done |
| Sprint 2: "Indovina la parola (B)" |                           |       |       |
| 5                                  | Parola esatta             | 39    | #done |
| 6                                  | Analisi testuale          | 39    | #done |

## Backlog di prodotto (2/2)

| #   | Nome                    | Punti | Stato |
|---|-------------------------|-------|-------|
| Sprint 3: "C'è un tempo e un luogo per ogni cosa" |                         |       |       |
| 7   | Mappa                   | 20    | #done |
| 8   | Filtri temporali        | 14    | #done |
| 9   | Storico partite         | 5.5   | #done |
| Sprint 4: "Fantacitorio e scaTTTo matto"          |                         |       |       |
| 10  | Classifica politici     | 16    | #done |
| 11  | Squadre Fantacitorio    | 12    | #done |
| 12  | Statistiche politici    | 12    | #done |
| 13  | Partite a schacchi      | 26.5  | #done |
| 14  | Condivisione su Twitter | 3.5   | #done |

# Casi d'uso

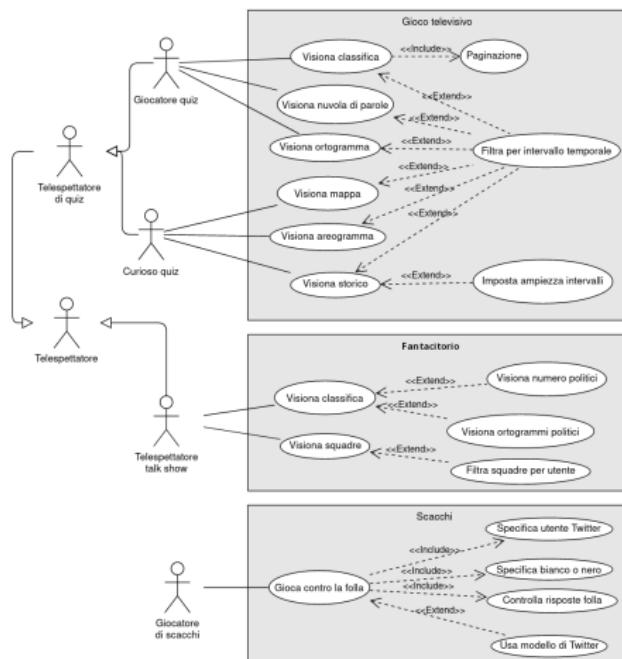


Figura: diagramma dei casi d'uso

# model

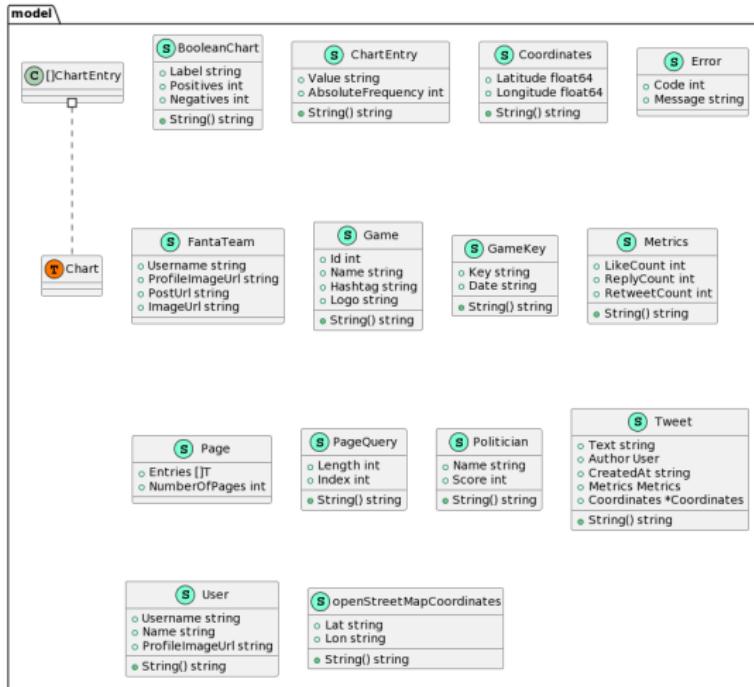


Figura: diagramma dei tipi di model

# gametracker, util, twitter, fantacitorio

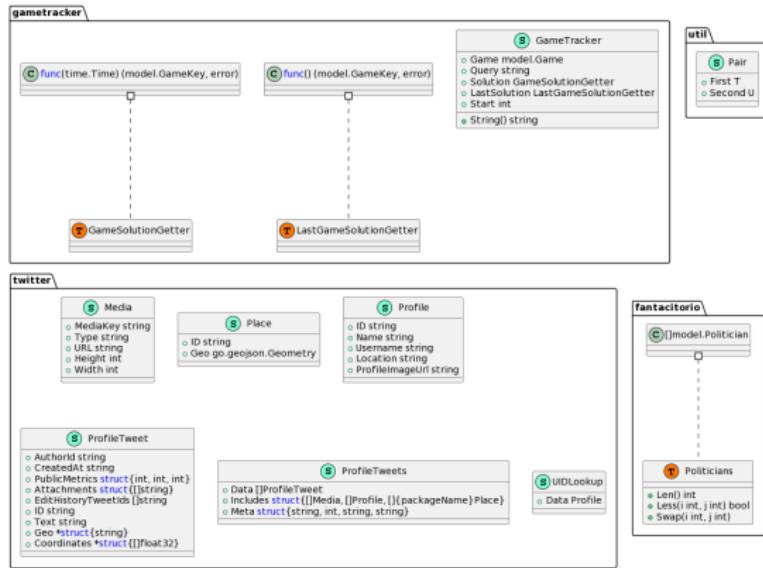


Figura: diagramma dei tipi di gametracker, util, twitter, fantacitorio

# Backend

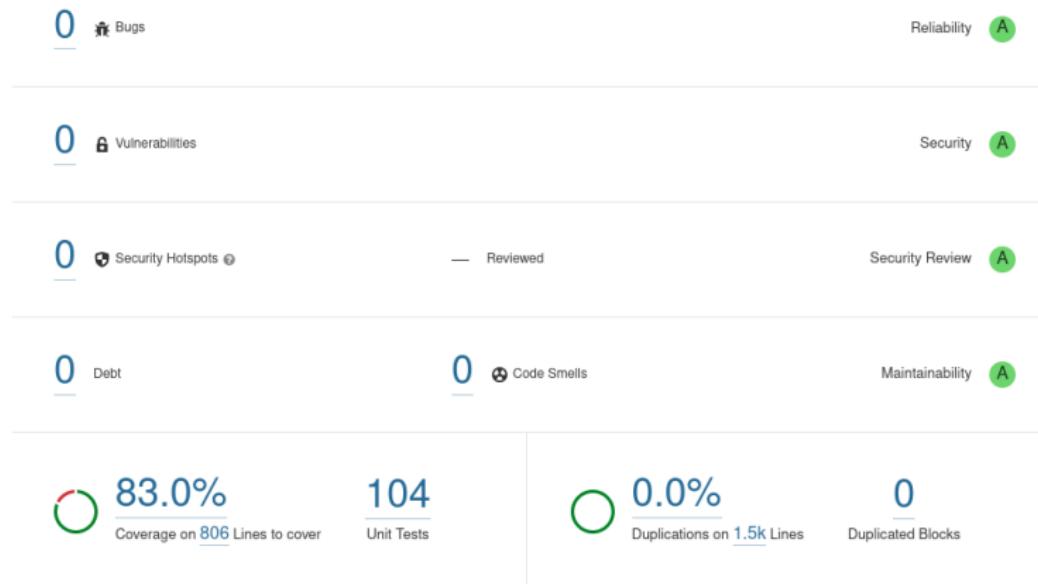


Figura: qualità del codice backend

# Frontend

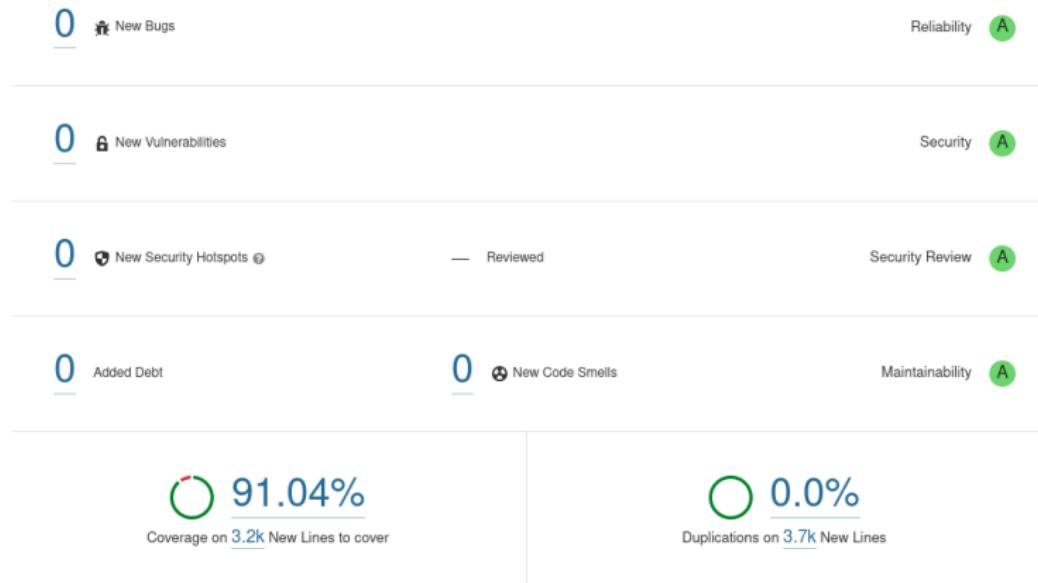


Figura: qualità del codice frontend

# Scrum e ludicizzazione

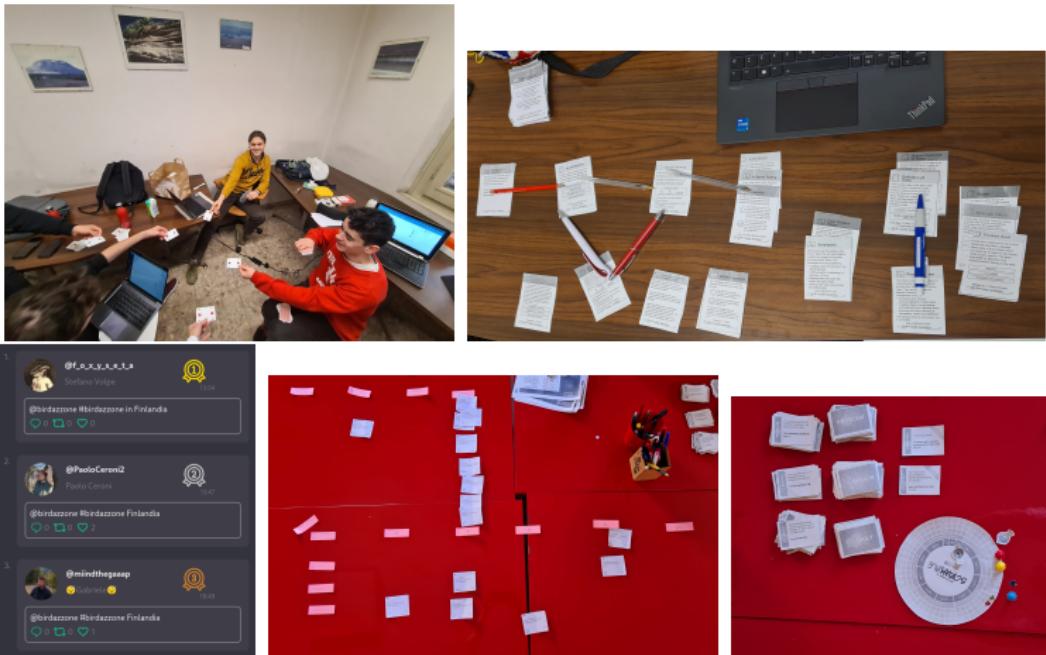
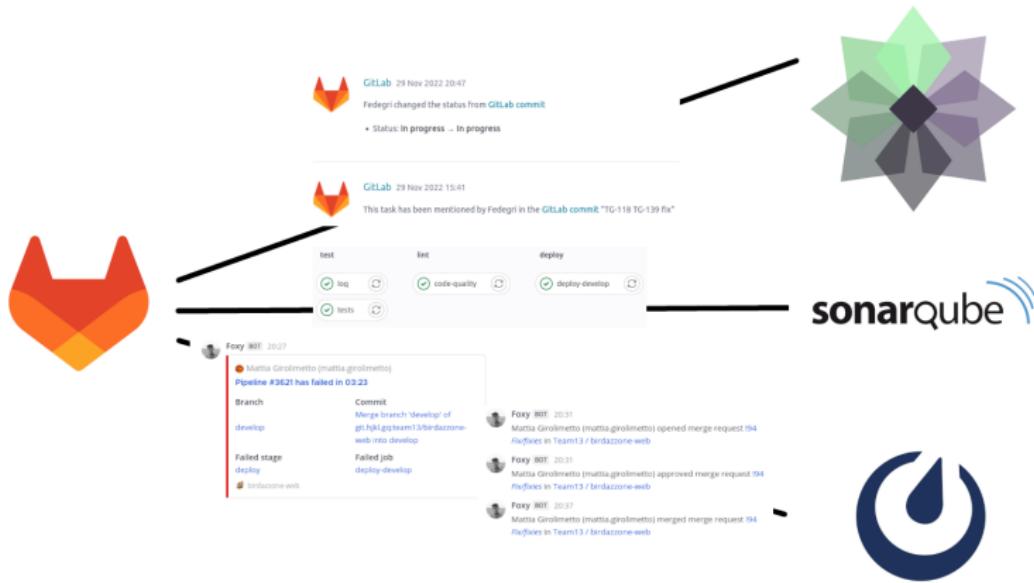


Figura: molte delle fasi degli sprint sono state ludicizzate

# Implementare la definizione di fatto



**Figura:** le integrazioni automatizzate con Taiga, SonarQube e MatterMost ci hanno permesso di implementare controlli sulla definizione di "fatto"

# Retrospettiva finale

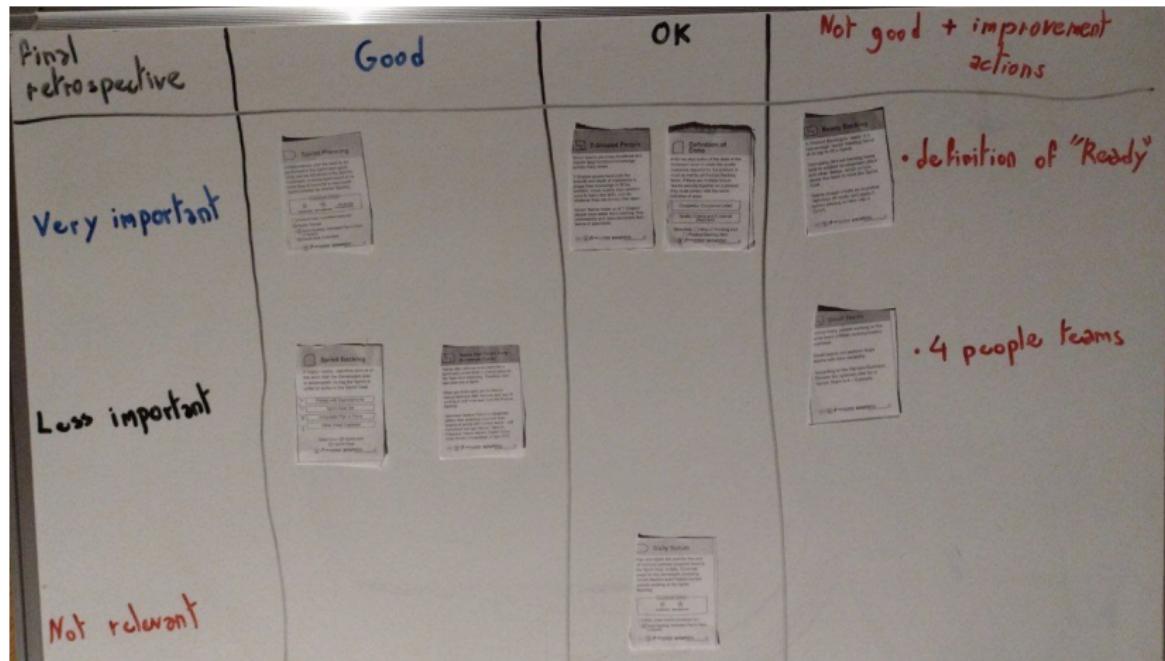


Figura: Patience per la retrospettiva finale

# Diagramma di deployment

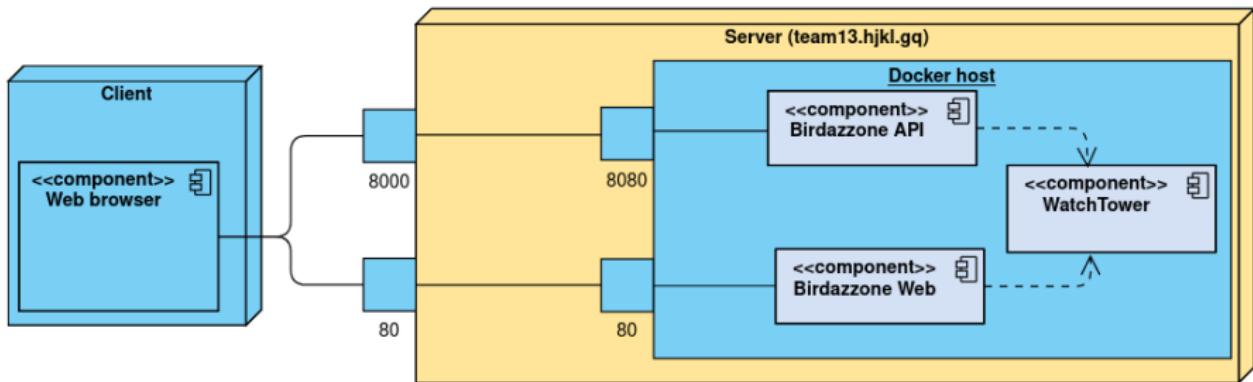


Figura: diagramma di deployment

# Demo

Un'istanza privata del progetto è disponibile su:

- Birdazzone API
- Birdazzone Web

Gli spazi di dipartimento non avrebbero potuto ospitarlo: offrono una gamma di immagini Docker troppo limitata.