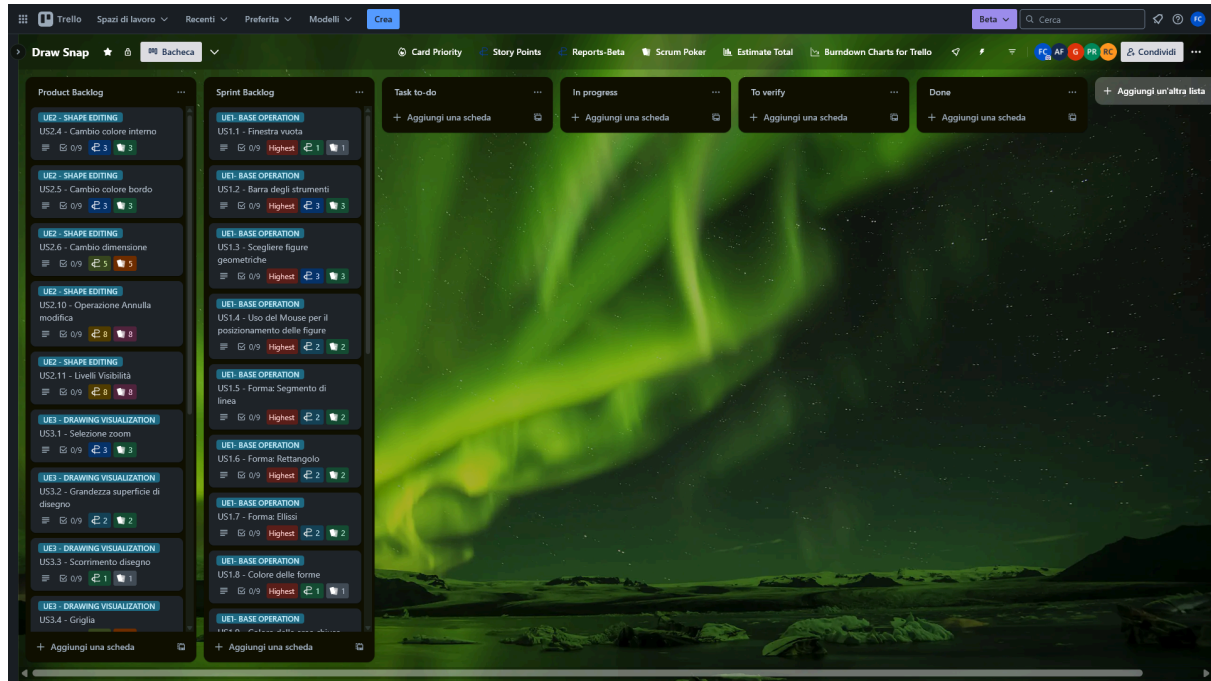


Backup dello Stato di Trello

Fine Pre-game 13/05/2025

OVERVIEW



CONTENUTO DEL PRODUCT BACKLOG

Product Backlog

UE2 - SHAPE EDITING

US2.4 - Cambio colore interno

0/9

3

3

UE2 - SHAPE EDITING

US2.5 - Cambio colore bordo

0/9

3

3

UE2 - SHAPE EDITING

US2.6 - Cambio dimensione

0/9

5

5

UE2 - SHAPE EDITING

US2.10 - Operazione Annulla modifica

0/9

8

8

UE2 - SHAPE EDITING

US2.11 - Livelli Visibilità

0/9

8

8

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.1 - Selezione zoom

0/9

3

3

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.2 - Grandezza superficie di disegno

0/9

2

2

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.3 - Scorrimento disegno

0/9

1

1

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.4 - Griglia

0/9

5

5

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.5 - Dimensione griglia

0/9

5

5

+ Aggiungi una scheda

Product Backlog

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.1 - Selezione zoom

0/9

3

3

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.2 - Grandezza superficie di disegno

0/9

2

2

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.3 - Scorrimento disegno

0/9

1

1

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.4 - Griglia

0/9

5

5

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.5 - Dimensione griglia

0/9

2

2

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.1 - Poligoni arbitrari

0/9

8

8

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.2 - Inserimento stringa

0/9

3

3

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.3 - Rotazione delle figure

0/9

5

5

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.4 - Specchiare le figure

0/9

5

5

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.5 - Stirare le figure

0/9

5

5

+ Aggiungi una scheda

Esempio del contenuto di un elemento del Product Backlog:

○

US2.4 - Cambio colore interno

×

in lista

PRODUCT BACKLOG

▼

Etichette

UE2 - SHAPE EDITING

+

Notifiche

🕒 Segui

Priority

High (3)

Story Points

3

Estimation

3

☰

Descrizione

Modifica

User Story

Come utente

voglio poter cambiare il colore interno della forma

in modo da colorarla in modo diverso.

Acceptance Criteria

Dato che è presente una forma all'interno del foglio di disegno,

quando è selezionata

allora posso cambiarne il colore interno attraverso il menù contestuale.

☑

Definition of Done

Elimina

0%

☐

Il codice è stato revisionato;

☐

Il codice è commentato;

☐

Il codice svolge tutte le funzionalità richieste dalla user story;

☐

L'implementazione della user story soddisfa tutti i criteri di accettazione;

☐

Ogni criterio di accettazione ha almeno un caso di test associato;

☐

Gli unit test sono stati eseguiti e superati;

☐

I test di integrazione sono stati eseguiti e superati;

☐

La user story è stata revisionata dal team per assicurarsi che il prodotto realizzato la rispetchia;

☐

Il deployment della story nell'ambiente di produzione ha release notes.

Aggiungi un elemento

👤 Unisciti

👤 Membri

🏷 Etichette

☑ Checklist

🕒 Date

📎 Allegato

📁 Copertina

🛠 Campi personalizzati

Power-Up

🔁 Card Priority

🗑 Set Estimate

🔄 Story Points

+

Aggiungi Power-Up

Automazione

🕒 ⓘ

+

Aggiungi bottone

Azioni

➔ Sposta

📄 Copia

📄 Mirror

📄 Crea modello

📄 Archivia

➔ Condividi

CONTENUTO DELLO SPRINT BACKLOG

Sprint Backlog

UE1- BASE OPERATION

US1.1 - Finestra vuota
0/9 Highest 1 1

UE1- BASE OPERATION

US1.2 - Barra degli strumenti
0/9 Highest 3 3

UE1- BASE OPERATION

US1.3 - Scegliere figure geometriche
0/9 Highest 3 3

UE1- BASE OPERATION

US1.4 - Uso del Mouse per il posizionamento delle figure
0/9 Highest 2 2

UE1- BASE OPERATION

US1.5 - Forma: Segmento di linea
0/9 Highest 2 2

UE1- BASE OPERATION

US1.6 - Forma: Rettangolo
0/9 Highest 2 2

UE1- BASE OPERATION

US1.7 - Forma: Ellissi
0/9 Highest 2 2

UE1- BASE OPERATION

US1.8 - Colore delle forme
0/9 Highest 1 1

UE1- BASE OPERATION

US1.9 - Colore delle aree chiuse
0/9 Highest 1 1

UE1- BASE OPERATION

US1.10 - Dimensione delle forme
0/9 Highest 1 1

UE1- BASE OPERATION

US1.11 - Salvataggio disegno
+ Aggiungi una scheda

Sprint Backlog

UE1- BASE OPERATION

US1.8 - Colore delle forme
0/9 Highest 1 1

UE1- BASE OPERATION

US1.9 - Colore delle aree chiuse
0/9 Highest 1 1

UE1- BASE OPERATION

US1.10 - Dimensione delle forme
0/9 Highest 1 1

UE1- BASE OPERATION

US1.11 - Salvataggio disegno
0/9 Highest 3 3

UE1- BASE OPERATION

US1.12 - Carica disegno da file
0/9 Highest 3 3

UE2 - SHAPE EDITING

US2.1 - Selezione Disegno
0/9 3 3

UE2 - SHAPE EDITING

US2.2 - Elimina forma selezionata
0/9 1 1

UE2 - SHAPE EDITING

US2.3 - Spostamento forma selezionata
0/9 5 5

UE2 - SHAPE EDITING

US2.7 - Operazione Taglia
0/9 3 3

UE2 - SHAPE EDITING

US2.8 - Operazione Copia
0/9 3 3

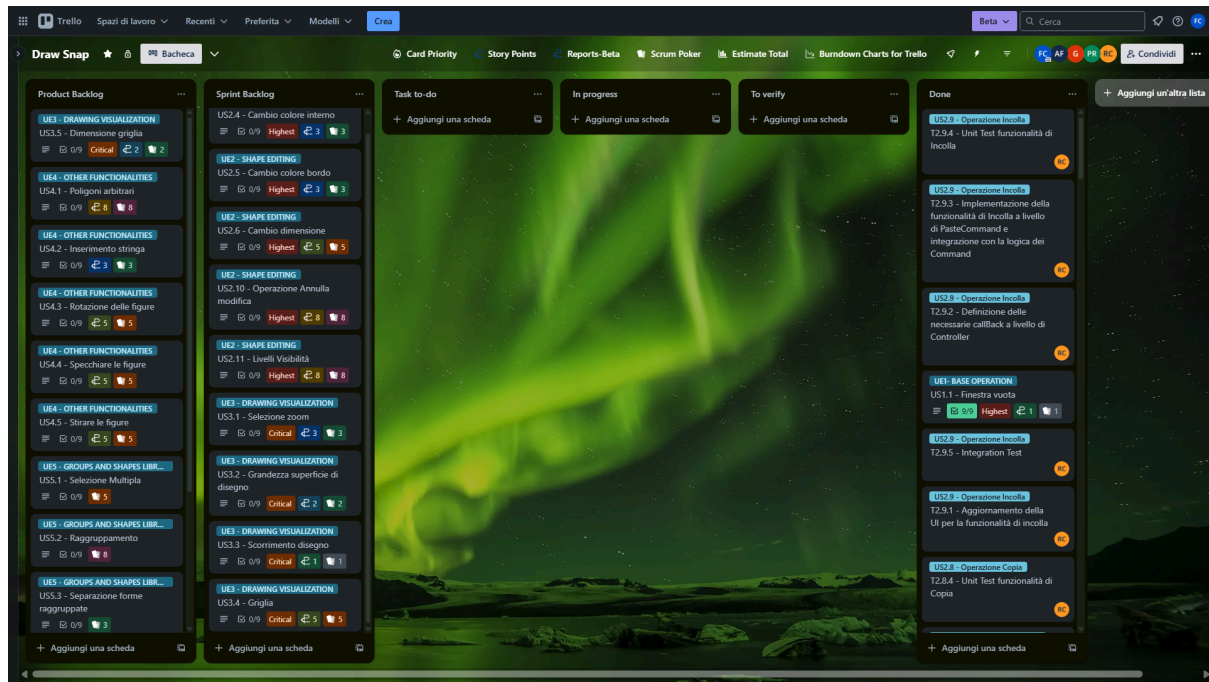
UE2 - SHAPE EDITING

US2.9 - Operazione Incolla
0/9 3 3

+ Aggiungi una scheda

Fine Prima Sprint 20/05/2025

OVERVIEW



CONTENUTO DEL PRODUCT BACKLOG

Product Backlog

UE3 - DRAWING VISUALIZATION

US3.5 - Dimensione griglia

0/9

Critical

2

2

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.1 - Poligoni arbitrari

0/9

8

8

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.2 - Inserimento stringa

0/9

3

3

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.3 - Rotazione delle figure

0/9

5

5

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.4 - Specchiare le figure

0/9

5

5

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.5 - Stirare le figure

0/9

5

5

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.1 - Selezione Multipla

0/9

5

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.2 - Raggruppamento

0/9

8

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.3 - Separazione forme raggruppate

0/9

3

+ Aggiungi una scheda

Product Backlog

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.4 - Specchiare le figure

0/9

5

5

UE4 - OTHER FUNCTIONALITIES

US4.5 - Stirare le figure

0/9

5

5

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.1 - Selezione Multipla

0/9

5

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.2 - Raggruppamento

0/9

8

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.3 - Separazione forme raggruppate

0/9

3

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.4 - Comando di creazione forma

0/9

8

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.5 - Salvataggio disegno con libreria

0/9

3

UE5 - GROUPS AND SHAPES LIBR...

US5.6 - Salvataggio e carica librerie forme

0/9

5

+ Aggiungi una scheda

CONTENUTO DELLO SPRINT BACKLOG

The screenshot displays a Jira Sprint Backlog with a dark theme. It lists several user stories, each with a feature label, a title, a progress indicator (0/9), a priority, and two numeric values in colored boxes. The stories are grouped by feature: UE2 - SHAPE EDITING and UE3 - DRAWING VISUALIZATION. At the bottom, there is a button to add a new story.

Feature	User Story	Progress	Priority	Value 1	Value 2
UE2 - SHAPE EDITING	US2.4 - Cambio colore interno	0/9	Highest	3	3
	US2.5 - Cambio colore bordo	0/9	Highest	3	3
	US2.6 - Cambio dimensione	0/9	Highest	5	5
	US2.10 - Operazione Annulla modifica	0/9	Highest	8	8
	US2.11 - Livelli Visibilità	0/9	Highest	8	8
UE3 - DRAWING VISUALIZATION	US3.1 - Selezione zoom	0/9	Critical	3	3
	US3.2 - Grandezza superficie di disegno	0/9	Critical	2	2
	US3.3 - Scorrimento disegno	0/9	Critical	1	1
	US3.4 - Griglia	0/9	Critical	5	5

+ Aggiungi una scheda

CONTENUTO DI DONE

Done

US2.9 - Operazione Incolla

T2.9.4 - Unit Test funzionalità di Incolla

RC

US2.9 - Operazione Incolla

T2.9.3 - Implementazione della funzionalità di Incolla a livello di PasteCommand e integrazione con la logica dei Command

RC

US2.9 - Operazione Incolla

T2.9.2 - Definizione delle necessarie callBack a livello di Controller

RC

UE1- BASE OPERATION

US1.1 - Finestra vuota

9/9

Highest

1

1

US2.9 - Operazione Incolla

T2.9.5 - Integration Test

RC

US2.9 - Operazione Incolla

T2.9.1 - Aggiornamento della UI per la funzionalità di incolla

RC

US2.8 - Operazione Copia

T2.8.4 - Unit Test funzionalità di Copia

RC

US1.9 - Colore delle aree chiuse

T1.9.4 - Integration Test

RC

US2.8 - Operazione Copia

T2.8.5 - Integration Test

RC

US2.8 - Operazione Copia

T2.8.3 - Implementazione della funzionalità di Copia a livello di

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.9 - Colore delle aree chiuse

T1.9.4 - Integration Test

RC

US2.8 - Operazione Copia

T2.8.5 - Integration Test

RC

US2.8 - Operazione Copia

T2.8.3 - Implementazione della funzionalità di Copia a livello di CopyCommand e integrazione con la logica dei Command

RC

US2.8 - Operazione Copia

T2.8.2 - Definizione delle necessarie callBack a livello di Controller

RC

US1.10 - Dimensione delle forme

T1.10.3 - Unit Test UI della callBack relativa alla scelta della dimensione della figura

RC

US2.8 - Operazione Copia

T2.8.1 - Aggiornamento della UI per la funzionalità di copia

RC

US1.10 - Dimensione delle forme

T1.10.2 - Aggiunta alla UI delle componenti necessarie alla scelta della dimensione della figura nella finestra di dialogo

RC

US1.10 - Dimensione delle forme

T1.10.1 - Aggiunta della logica relativa all'inserimento delle dimensioni della figura

RC

US1.9 - Colore delle aree chiuse

T1.9.3 - Unit Test UI della callBack relativa alla scelta del

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.9 - Colore delle aree chiuse

T1.9.3 - Unit Test UI della callBack relativa alla scelta del colore interno della figura

RC

US1.9 - Colore delle aree chiuse

T1.9.2 - Aggiunta alla UI delle componenti necessarie alla scelta del colore di riempimento della figura nella finestra di dialogo

RC

US1.9 - Colore delle aree chiuse

T1.9.1 - Aggiunta della logica relativa al riempimento della figura alle classi delle figure e alla selezione delle caratteristiche

RC

US1.1 - Finestra vuota

T1.1.1 - Programmazione UI della finestra principale

G

US1.1 - Finestra vuota

T1.1.2 - Definizione attributi e firme delle callBack nel Controller in accordo al Class Diagram (initialize)

G

US1.1 - Finestra vuota

T1.1.3 - Unit Test funzione del canvas

G

US1.1 - Finestra vuota

T1.1.4 - Integration Test

G

UE1- BASE OPERATION

US1.2 - Barra degli strumenti

9/9

Highest

3

3

US1.2 - Barra degli strumenti

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.2 - Barra degli strumenti

T1.2.1 - Aggiungere alla UI le forme nella Barra degli Strumenti

G

US1.2 - Barra degli strumenti

T1.2.2 - Definizione attributi e firme delle callBack nel Controller in accordo al Class Diagram (figure)

G

US1.1 - Finestra vuota

T1.2.3 - Scrittura foglio di stile per la UI

G

US1.2 - Barra degli strumenti

T1.2.4 - Integration Test

G

UEI- BASE OPERATION

US1.3 - Scegliere figure geometriche

9/9

Highest

2

3

US1.3 - Scegliere figure geometric...

T1.3.1 - Definizione delle necessarie callBack a livello del Controller

1

FC

US1.3 - Scegliere figure geometric...

T1.3.2 - Implementare la differenziazione delle figure a livello di DrawState e le classi necessarie per arrivarci

1

FC

US1.3 - Scegliere figure geometric...

T1.3.3 - Integration Test

3

FC

UEI- BASE OPERATION

US1.4 - Uso del Mouse per il posizionamento delle figure

9/9

Highest

2

2

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.4 - Uso del Mouse per il posiz...

T1.4.1 - Implementare la callBack che viene chiamata quando si clicca sul canvas dopo la selezione di una figura

RC

US1.4 - Uso del Mouse per il posiz...

T1.4.2 - Unit Test callBack

RC

US1.4 - Uso del Mouse per il posiz...

T1.4.3 - Integration Test

RC

UEI- BASE OPERATION

US1.5 - Forma: Segmento di linea

9/9

Highest

2

2

US1.5 - Forma: Segmento di linea

T1.5.1 - Scrittura classe Linea

AF

US1.5 - Forma: Segmento di linea

1.5.2 - Integrazione con la logica della Factory

AF

US1.5 - Forma: Segmento di linea

1.5.3 - Integrazione con la logica degli state

AF

US1.5 - Forma: Segmento di linea

T1.5.4 - Unit Test disegno Linea

AF

US1.5 - Forma: Segmento di linea

T1.5.5 - Integration Test

AF

UEI- BASE OPERATION

US1.6 - Forma: Rettangolo

9/9

Highest

2

2

US1.6 - Forma: Rettangolo

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.6 - Forma: Rettangolo

T1.6.1 - Scrittura classe Rettangolo

AF

US1.6 - Forma: Rettangolo

1.6.2 - Integrazione con la logica della Factory

AF

US1.6 - Forma: Rettangolo

1.6.3 - Integrazione con la logica degli state

AF

US1.6 - Forma: Rettangolo

T1.6.4 - Unit Test disegno rettangolo

AF

US1.6 - Forma: Rettangolo

T1.6.5 - Integration Test

AF

UEI- BASE OPERATION

US1.7 - Forma: Ellissi

9/9

Highest

2

2

US1.7 - Forma: Ellissi

T1.7.1 - Scrittura classe Ellissi

AF

US1.7 - Forma: Ellissi

1.7.2 - Integrazione con la logica della Factory

AF

US1.7 - Forma: Ellissi

1.7.3 - Integrazione con la logica degli state

AF

US1.7 - Forma: Ellissi

T1.7.4 - Unit Test disegno ellissi

AF

US1.7 - Forma: Ellissi

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.7 - Forma: Ellissi

T1.7.5 - Integration Test

AF

UE1- BASE OPERATION

US1.8 - Colore delle forme

9/9 Highest 1 1

US1.8 - Colore delle forme

T1.8.1 - Realizzazione della UI relativa alla finestra di dialogo per la selezione del colore della figura

RC

US1.12 - Carica disegno da file

T1.12.1 - Aggiornamento della UI per la funzionalità di caricamento

2 G

US1.12 - Carica disegno da file

T1.12.5 - Definizione della logica di deserializzazione dei dati per il caricamento da file

2 G

US1.12 - Carica disegno da file

T1.12.6 - Unit Test funzione di caricamento

2 G

US2.7 - Operazione Taglia

T2.7.4 - Unit Test funzionalità di taglia

4 G

US1.12 - Carica disegno da file

T1.12.4 - Definizione della logica di selezione del percorso.

2 G

US1.12 - Carica disegno da file

T1.12.3 - Implementazione della funzionalità di caricamento a livello di LoadCommand e integrazione

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.12 - Carica disegno da file

T1.12.3 - Implementazione della funzionalità di caricamento a livello di LoadCommand e integrazione con la logica dei Command

2 G

US1.12 - Carica disegno da file

T1.12.2 - Definizione delle necessarie callBack a livello di Controller

2 G

US2.7 - Operazione Taglia

T2.7.3 - Implementazione della funzionalità di Taglia a livello di CutCommand e integrazione con la logica dei Command

2 G

US2.7 - Operazione Taglia

T2.7.2 - Definizione delle necessarie callBack a livello di Controller

2 G

US2.7 - Operazione Taglia

T2.7.1 - Aggiornamento della UI per la funzionalità di taglia

2 G

US1.8 - Colore delle forme

T1.8.2 - Implementazione della logica relativa alla selezione del colore delle figure

RC

US1.12 - Carica disegno da file

T1.12.7 - Integration Test

2 G

US2.7 - Operazione Taglia

T2.7.5 - Integration Test

2 G

US1.8 - Colore delle forme

T1.8.3 - Unit Test UI della

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.8 - Colore delle forme

T1.8.3 - Unit Test UI della callBack relativa alla scelta del colore della figura

RC

US1.8 - Colore delle forme

T1.8.4 - Integration Test

RC

UE1- BASE OPERATION

US1.11 - Salvataggio disegno

9/9 Highest 3 3

US1.11 - Salvataggio disegno

T1.11.1 - Aggiornamento della UI per la funzionalità di salvataggio

2 2 FC

US1.11 - Salvataggio disegno

T1.11.2 - Definizione delle necessarie callBack a livello di Controller

1 2 FC

US1.11 - Salvataggio disegno

T1.11.3 - Implementazione della funzionalità di salvataggio a livello di SaveCommand e le classi necessarie per arrivarci

2 2 FC

US1.11 - Salvataggio disegno

T1.11.4 - Definizione della logica di selezione del percorso.

1 2 FC

US1.11 - Salvataggio disegno

T1.11.5 - Definizione della logica di serializzazione dei dati per il salvataggio su File

1 2 FC

US1.11 - Salvataggio disegno

T1.11.6 - Unit Test funzione di

+ Aggiungi una scheda

Done

US1.11 - Salvataggio disegno

T1.11.6 - Unit Test funzione di salvataggio

1

FC

US1.11 - Salvataggio disegno

T1.11.7 - Integration Test

2

FC

UE2 - SHAPE EDITING

US2.1 - Selezione Disegno

9/9 3 3

US2.1 - Selezione Disegno

T2.1.1 - Definizione delle necessarie callBack a livello di Controller

AF

US2.1 - Selezione Disegno

T2.1.2 - Implementazione della funzionalità di selezione a livello di SelectState e integrazione con la logica degli state

AF

US2.1 - Selezione Disegno

T2.1.3 - Implementazione della funzionalità di selezione a livello di FormaSelezionataDecorator e le classi per arrivarci

AF

US2.1 - Selezione Disegno

T2.1.4 - Unit Test funzionalità di selezione

AF

US2.1 - Selezione Disegno

T2.1.5 - Integration Test

AF

UE2 - SHAPE EDITING

US2.2 - Elimina forma selezionata

9/9 1 1

+ Aggiungi una scheda

Done

US2.2 - Elimina forma selezionata

T2.2.1 - Aggiornamento della UI per la funzionalità di elimina

AF

US2.2 - Elimina forma selezionata

T2.2.2 - Definizione delle necessarie callBack a livello di Controller

AF

US2.2 - Elimina forma selezionata

T2.2.3 - Implementazione della funzionalità di elimina a livello di DeleteCommand e integrazione con la logica dei Command

AF

US2.2 - Elimina forma selezionata

T2.2.4 - Unit Test funzionalità di elimina

AF

US2.2 - Elimina forma selezionata

T2.2.5 - Integration Test

AF

UE2 - SHAPE EDITING

US2.3 - Spostamento forma selezionata

9/9 5 5

US2.3 - Spostamento forma selezi...

T2.3.1 - Integrazione della logica di spostamento con il Select State

2

FC

US2.3 - Spostamento forma selezi...

T2.3.2 - Unit Test funzionalità spostamento figura

2

FC

US2.3 - Spostamento forma selezi...

T2.3.3 - Integration Test

2

FC

+ Aggiungi una scheda

Done

UE2 - SHAPE EDITING

US2.3 - Spostamento forma selezionata

9/9 5 5

US2.3 - Spostamento forma selezi...

T2.3.1 - Integrazione della logica di spostamento con il Select State

2

FC

US2.3 - Spostamento forma selezi...

T2.3.2 - Unit Test funzionalità spostamento figura

2

FC

US2.3 - Spostamento forma selezi...

T2.3.3 - Integration Test

2

FC

UE1- BASE OPERATION

US1.12 - Carica disegno da file

9/9 Highest 3 3

UE2 - SHAPE EDITING

US2.7 - Operazione Taglia

9/9 3 3

UE1- BASE OPERATION

US1.9 - Colore delle aree chiuse

9/9 Highest 1 1

UE1- BASE OPERATION

US1.10 - Dimensione delle forme

9/9 Highest 1 1

UE2 - SHAPE EDITING

US2.8 - Operazione Copia

9/9 3 3

UE2 - SHAPE EDITING

US2.9 - Operazione Incolla

9/9 3 3

+ Aggiungi una scheda