

# Relazione di Fine Sprint 3

Gruppo 9 - Gianluca Noviello

7 dicembre 2024

## Introduzione

Il terzo sprint del progetto è stato caratterizzato da numerose difficoltà, principalmente legate alla necessità di tradurre tutto il codice da GDscript a C#. Questa scelta è stata forzata a causa dell'incompatibilità dei tool richiesti dai docenti con il linguaggio inizialmente scelto. (Apro una parentesi, per favore non date l'opportunità di programmare in qualsiasi linguaggio agli studenti, perché se poi, come nel nostro caso, il linguaggio più comodo non funziona con SonarQube, il team perde tempo a dover tradurre tutto il lavoro fatto.) Nonostante ciò, il team è riuscito a fare progressi significativi, completando alcune *User Stories* e ponendo solide basi per le funzionalità future.

## Problemi Affrontati

Il problema principale dello sprint è stato la traduzione del codice. Questo processo è stato lungo e complesso, sia per la natura tecnica del compito sia per la limitata disponibilità di alcuni membri del team. La maggior parte del lavoro è stata portata avanti da 2-3 persone, il che ha rallentato il progresso generale. Una volta completata la traduzione, siamo riusciti a configurare **SonarQube** e a iniziare lo sviluppo di test, sebbene questi ultimi siano risultati particolarmente complicati nel nuovo linguaggio.

Inoltre sono state apportate delle modifiche al product backlog:

- Aggiunta **US21**: *As a player, i want some levels to contain special birds, so that the levels are more challenging.*
- Rimossa **US10**: *As a player, I want levels to increase in difficulty as I progress, so that the game remains challenging and engaging.*

- Modificata **US12**: (nuovo contenuto) *As a player, i want to adjust the volume of the game from the pause menu, so i can customize my experience.*
- Aggiunta **US22**: *As a player, i want to see the same level if i exit and re-enter, so i can have a uniform and fair experience.*

## Progresso delle User Stories

Nonostante le difficoltà, alcune funzionalità sono state implementate con successo. In particolare, sono state completate le seguenti *User Stories*:

- **US20**: *As a player, I want the birds to make a sound effect when I sort all the birds of the correct color on a branch, so I can get motivated for completing all the branches.*
- **US5**: *As a player, I want adjacent birds of the same color to move together, so that I can efficiently group them.*
- **US9**: *As a player, I want different levels with varying numbers of branches and birds, so that I can experience new challenges as I progress.*

Altri progressi includono l'implementazione dei malus, ovvero la **US21**. Questi progressi non costituiscono il completamento della US, quindi essa si trasformerà in debito tecnico.

## Retrospettiva

La retrospettiva dello sprint è stata particolarmente fruttuosa. Grazie alla quantità di feedback disponibile, il team ha potuto discutere apertamente e chiarire diverse problematiche interne. Di seguito gli obiettivi e i commenti per ciascun membro del team:

- **Riccardo**: Deve essere più presente sul progetto.
- **Angelo**: Deve essere più reperibile.
- **Gianluca (Scrum Master)**: Deve continuare a intervenire attivamente nelle discussioni.
- **Thomas**: Deve mantenere più sangue freddo.
- **Piero**: Continua così; ha dato un contributo decisivo al progetto.

CARDS	Thomas (PO)	Gianluca(SM)	Piero(Dev)	Riccardo(Dev)	Gian Luca(Dev)	Erik(Dev)	Angelo(Dev)	Feedback
Scrum Master								
Product Owner								
Developers								
Scrum Team								Poca collaborazione e raggiungibilità durante la traduzione del codice
Product Backlog								
Sprint Planning								
Sprint Goal								Goal non minimamente raggiunto
Self Management								

Figura 1: retrospective chart

- **Gian:** Nessun commento particolare.
- **Erik:** Deve mostrare maggiore calma e comprensione verso le opinioni altrui.

## Conclusione

Nonostante gli ostacoli incontrati, questo sprint ha rappresentato un passo avanti importante per il progetto. Il completamento della traduzione del codice e l'implementazione di funzionalità chiave come i malus e la generazione *run-time* dei nodi dimostrano il potenziale del team. Con una migliore organizzazione e partecipazione, i prossimi sprint potranno portare a risultati ancora più significativi.