

# Relazione Sprint 1

Gianluca Noviello - Gruppo 9

November 9, 2024

## 1 Settimana 1: Apprendimento dei Tools

Nella prima settimana, il team ha dedicato tempo all'apprendimento degli strumenti di sviluppo, incluso **GitLab** per il versionamento e gestione del progetto, l'engine **Godot** e il linguaggio di programmazione **GDScript**. Tutti i membri hanno rispettato la scadenza prevista per questa fase, riuscendo a ottenere una buona conoscenza di base per lavorare efficacemente sull'engine.

## 2 Settimana 2: Daily Scrum e Completamento delle User Stories

Dalla seconda settimana, abbiamo iniziato a tenere dei **Daily Scrum** con regolarità, consentendo al team di monitorare il progresso e risolvere eventuali difficoltà. Abbiamo stabilito una deadline di due giorni per completare le prime due *User Stories*, che sono state concluse nei tempi stabiliti:

- **US0:** *As a player, I want the game to have a level view, so I can see the level I want to play and play it.*
- **US1:** *As a player, I want the game to have a main menu, so I can be greeted when I open the game.*

Queste *User Stories* sono state stimate correttamente e completate entro la scadenza. Le task relative sono state considerate eque dal team, con feedback positivo da parte del Development Team.

Successivamente, abbiamo assegnato altre due *User Stories* con l'obiettivo di completarle entro sabato:

- **US2:** *As a player, I want the option to access a Pause menu while I'm playing, so I can change settings, take breaks and go back to the main menu.*
- **US3:** *As a player, I want to click on a bird to select it, so that I can move it to a different branch.*

Queste ultime storie sono state completate come pianificato, e il team ha continuato a mantenere il proprio impegno verso il rispetto delle scadenze e l'accuratezza nelle stime.

CARDS	Thomas (PO)	Gianluca(SM)	Piero(Dev)	Riccardo(Dev)	Gian Luca(Dev)	Erik(Dev)	Angelo(Dev)	Feedback
Scrum Master								Serve più calma e pazienza.
Product Owner								
Developers								
Scrum Team								Meno messaggi superflui.
Product Backlog								
Sprint Planning								
Sprint Goal								
Self Management								

Figure 1: Tabella retrospettiva

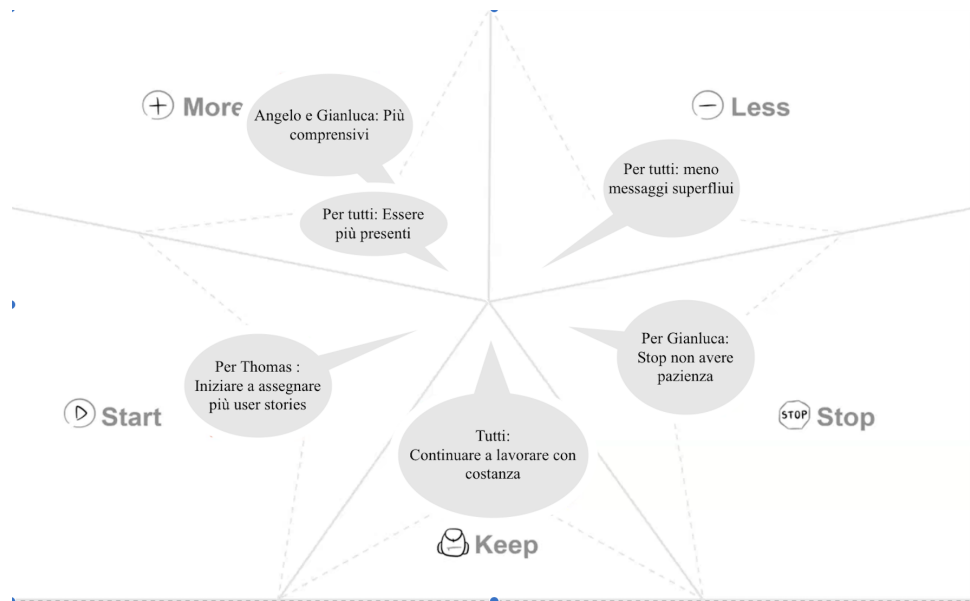


Figure 2: Starfish

### 3 Retrospettiva

Durante la retrospettiva finale di questo sprint, il team ha discusso i miglioramenti necessari, le difficoltà riscontrate e i successi raggiunti. In fine ci siamo decisi di creare un server Discord per gestire meglio sia i ruoli che i vari canali ed evitare intasamento nelle chat. La retrospettiva ha avuto un ruolo molto importante nello stabilire le relazioni tra i membri e nel capire come meglio gestire in gruppo il lavoro. Tutto il gruppo ha dimostrato grande partecipazione durante questa fase.

### 4 Starfish

Come feedback specifico, abbiamo deciso di utilizzare il metodo **Starfish** per la retrospettiva. Questo metodo ci ha permesso di riflettere su cosa continuare a fare, cosa iniziare, cosa smettere, cosa fare di più e cosa fare di meno, offrendo al team una visione chiara delle aree di miglioramento. Non avendo tanti complaints o in generale feedback abbiamo fatto una sola starfish con tutti i commenti che avevamo.

## 5 Conclusione

Questo sprint iniziale ha permesso al team di sviluppare le competenze necessarie per l'utilizzo degli strumenti di sviluppo e ha gettato le basi per una gestione efficace del progetto tramite lo Scrum. L'apprendimento delle basi, insieme alla corretta gestione delle *User Stories*, ha posto un buon punto di partenza per gli sprint successivi.