

# Vezgammon - Definizione di Completamento

Product Owner: Diego Barbieri

Ottobre 2024

## 1 Requisiti della Code Base

### 1.1 Qualità del Codice

- Tutto il codice deve seguire le convenzioni di denominazione in camelCase.
- Ogni modulo deve avere e superare i propri test unitari (e mock, se sviluppato con TDD).
- Nessun codice critico o errori gravi rilevati dagli strumenti di analisi statica (es. SonarQube).
- Tutte le API devono fornire un'anteprima con Swagger e includere test specifici per le API.
- Per le principali pagine del front-end, la funzionalità di base deve essere testata tramite test front-end.

### 1.2 Documentazione

- Documentazione per ogni modulo: un'anteprima markdown dell'interfaccia allineata con il diagramma UML delle classi.
- README principale aggiornato con le funzionalità più recenti.

### 1.3 Merge Request

- Ogni merge request (MR) deve essere approvata dal Scrum Master (SM) o dal Product Owner (PO).
- La MR deve superare tutti i test nella pipeline di testing di Jenkins.

### 1.4 Interfaccia Utente

- Soddisfa gli standard WCAG 2.1 AA: compatibile con tutti i browser moderni.
- Responsiva su laptop, tablet e smartphone (solo visualizzazione orizzontale).

## **1.5 Prestazioni**

- L'app mantiene prestazioni accettabili (tempo di caricamento inferiore a 2 secondi per l'interfaccia principale del gioco).

# **2 Requisiti di Deployment**

## **2.1 Compatibilità**

- L'applicazione funziona correttamente negli ambienti di sviluppo e produzione.
- L'applicazione deve richiedere un file di configurazione, facile da configurare e compatibile con l'architettura di deployment.

## **2.2 Build e Rilascio**

- L'applicazione può essere compilata senza errori o avvisi.
- L'app è configurata per l'integrazione e il deployment continui, con test automatizzati per ogni merge.

## **2.3 Monitoraggio e Logging**

- Sono attivi il monitoraggio degli errori in tempo reale e il logging front-end e back-end
- I log catturano eventi critici come l'inizio delle partite, le disconnessioni e gli errori dell'utente.