

# Relazione Sprint 0

## 1 Introduzione

Lo Sprint zero è una fase fondamentale della creazione del progetto, dedicata a una prima pianificazione del prodotto prima di iniziare gli sprint di sviluppo veri e propri.

## 2 Ruoli

I ruoli ricoperti dal team sono:

- **Scrum Master:** Cristian Orsi
- **Product Owner:** Enis Brajevic
- **Developer 1:** Matteo Fornaini
- **Developer 2:** Mattia Ferrarini
- **Developer 3:** Enrico Mazzotti
- **Developer 4:** Lorenzo Giarrusso

## 3 Modalità di lavoro

### 3.1 Tempi

Il team sceglie di lavorare cinque giorni a settimana, al fine di avere sufficiente tempo libero per riposare e riacquistare energie. Non sono stati posti limiti invece all'orario giornaliero, lasciando ad ogni sviluppatore la libertà di lavorare il numero di ore preferito e nei momenti preferiti. Questo permette di gestire al meglio gli stili di vita dinamici e differenziati dei membri del team.

### 3.2 Canali di comunicazione

Il team sceglie di utilizzare Mattermost per instant messaging, necessario quotidianamente nel processo di sviluppo, e Microsoft Teams per videochiamate, che potrebbero essere necessarie in caso di impossibilità di uno o più membri a partecipare ad attività in presenza, ma anche per permettere una comunicazione più rapida e diretta.

### 3.3 Convenzioni

#### 3.3.1 Generale

- **Lingua:** Inglese (solo per codice).

#### 3.3.2 Python

- PEP8;
- Documentazione Docstring;
- Utilizzo di type hinting dove possibile.

### 3.3.3 TypeScript

- camelCase per nomi di variabili e funzioni;
- PascalCase per nomi di classi e interfacce;
- Documentazione JSDoc;
- Evitare l'uso di "any", preferendo il più possibile tipi specifici.

### 3.3.4 Versioning

- **Workflow:** branching workflow;
- **Branch naming convention:** prefisso (e.g. "feature/", "bugfix/", "docs/") seguito da parte descrittiva composta da sole lettere minuscole con '-' come separatore (e.g. "game-board");
- **Commit naming convention:** formato imperativo (e.g. "Add login endpoint");
- **Merge su main:** solo previa preview positiva di un altro membro.

## 4 Attività di Team Building

Durante lo Sprint zero sono state organizzate due attività di team building attraverso i due giochi: "Scrumble" e "Escape the Boom". Queste attività hanno permesso ai membri del team di conoscersi meglio, migliorando collaborazione, intesa e comunicazione. Le attività hanno anche portato a creare un ambiente di sviluppo positivo, fondamentale per gli sprint successivi. Concluse le attività, è stata compilata la tabella di autovalutazione del team e una breve autovalutazione più discorsiva.

## 5 Backlog di User Stories

Il Product Owner si è occupato di scrivere, commentare nel dettaglio e assegnare una priorità alle user stories sul backlog. Successivamente, con l'aiuto del team di sviluppo, sono state controllate e comprese e solo dopo "pesate" con l'assegnamento di punti che stimano la user story in termini di complessità e fattibilità tecnica.

## 6 Architettura del Prodotto

Attraverso una panoramica, è stata descritta l'architettura del prodotto, definendo i componenti principali di rispettivamente Front-End, Back-End e Database e le rispettive interazioni tra loro.

## 7 Schema UML

Sono stati creati due schemi UML: un diagramma di Deployment e un diagramma dei Use Case. Il diagramma di Deployment rappresenta l'architettura fisica del sistema, mostrando come i componenti vengono distribuiti su Front-End, Back-End e Database; mentre nel diagramma dei Use Case sono state descritte le interazioni tra gli utenti e il sistema, evidenziando le funzionalità offerte dal software. Questo processo aiuta a comprendere il dominio del problema e le interazioni tra i diversi componenti.

## 8 Mockup della Grafica

Sono stati realizzati mockup della grafica per visualizzare diverse interfacce presenti nel prodotto. Questi serviranno per raccogliere feedback iniziali dagli stakeholder e per garantire che le aspettative visive fossero allineate con le funzionalità previste.

## **9    Analisi dei Rischi e Fattibilità**

Durante lo Sprint zero, è stata condotta un'analisi dei rischi e della fattibilità del progetto. Questa fase ha coinvolto l'identificazione dei potenziali ostacoli che si potrebbero presentare durante la realizzazione, come rischi tecnici, di mercato e di risorse. Parallelamente, è stata analizzata la fattibilità del progetto in termini di tempo, costi e risorse disponibili, garantendo che gli obiettivi fossero realistici e raggiungibili. Questo processo ha permesso di fornire una visione chiara della pianificazione futura per garantire il successo del progetto.

## **10   Conclusioni**

In conclusione, lo Sprint zero ha fornito una base solida per il progetto, con un focus sulla creazione di un backlog prioritario, preparazione delle architetture tecniche, sulla definizione dei ruoli e sul conoscenza del team.