

# Poke Arena

Simone Fontanella [simone.fontanella@studio.unibo.it](mailto:simone.fontanella@studio.unibo.it)

Michele Mongardi [michele.mongardi2@studio.unibo.it](mailto:michele.mongardi2@studio.unibo.it)

Marco Avagnano [marco.avagnano@studio.unibo.it](mailto:marco.avagnano@studio.unibo.it)

Giugno-Luglio 2023

## 1 Introduction

## 2 Meeting & Sprint Backlogs

### 2.1 First Meeting - 05/06/2023

Il team si è incontrato fisicamente presso un'aula studio per discutere e definire le specifiche di progetto, esaminare attentamente le regole d'esame e definire una prima versione approssimata sull'architettura del progetto, tenendo conto sia degli aspetti di design che di implementazione.

Il processo di sviluppo che verrà seguito sarà organizzato in diverse fasi e seguirà una metodologia AGILE, in particolare verrà utilizzato il framework Scrum.

### 2.2 Ruoli

- Fontanella: committente e sviluppatore; si occuperà di verificare il rispetto dei requisiti.
- Mongardi: product owner e sviluppatore; si occuperà di effettuare coordinazione tra i membri del team comunicando con il committente e verificando che la lista di proprietà che è stata definita venga rispettata.
- Avagnano: committente e sviluppatore; si occuperà di garantire l'usabilità del risultato intermedio prodotto e ne valuterà la qualità.

Il progetto verrà portato avanti in vari sprint in ciascuno dei quali si raggiungeranno determinati obiettivi. Per la durata complessiva del progetto si

prevedono 4 sprint della durata di 10-12 giorni che porteranno al completamento del progetto.

## **2.3 First Sprint Planning - 09/06/2023**

Il team, tramite Discord, ha definito le specifiche di progetto e i task che compongono il primo sprint. L'incontro ha avuto una durata approssimativa di 3 ore.

### **2.3.1 Ulteriori scelte tecnologiche**

Il team ha valutato differenti opzioni per la componente grafica dell'applicativo, tra cui:

- Indigo
- LibGDX
- ScalaFX

Dopo un'attenta analisi preliminare, il team ha preso la decisione di adottare **LibGDX**. Questa scelta è stata motivata dalla consolidata reputazione di LibGDX come libreria, nonché dalla sua documentazione chiara e ben estesa. Inoltre, è stato rilevato che LibGDX offre numerosi esempi consultabili online, che rappresentano una risorsa aggiuntiva per il team durante lo sviluppo del progetto.

### **2.3.2 Planning**

Deadline del primo sprint: 19 giugno 2023.

- Fontanella => creazione del modello associato ad un'entità base del gioco
- Avagnano => creazione del modello per la parte di combattimento tra due allenatori
- Mongardi => creazione del modello per la mappa di gioco
- All => setup del progetto con le tecnologie scelte

### **2.3.3 Sprint Review - 19/06/2023**

Risultati del primo sprint:

- Setup del progetto
- Model basilare dell'entità
- Model basilare per un pokemon
- Model basilare per la battaglia tra due allenatori

- Model basilare per un allenatore
- Model basilare per la mappa di gioco

Durante la fase di revisione, sono state discusse le questioni precedenti: lo sprint si è concentrato sulla selezione degli strumenti, sulla definizione del processo di sviluppo e sulla delineazione del design architetturale. È stata presa la decisione di utilizzare il framework libGDX, con uno studio approfondito della relativa documentazione al fine di organizzare il codice di conseguenza. Successivamente, è stata definita ad alto livello una prima implementazione dell'architettura del progetto, con una versione iniziale ancora incompleta.

Al termine di questo sprint, non è stata rilasciata alcuna versione al cliente poiché si è ancora nel pieno della fase di approfondimento e sperimentazione dell'applicativo. Il processo di meeting e delivery è in fase di affinamento, cercando di mantenere un daily meeting regolare.