

SPRINT 3 RETROSPECTIVE

	Great	Ok	Not so good	Improvement actions
High				1) Divisione più specifica delle US 2) Tempistiche migliori
Medium				1) Codice più flessibile
Low				

Cosa ha funzionato:

- Il team risulta coeso e flessibile per affrontare le difficoltà riscontrate grazie alla disponibilità di tutti i membri e l'utilizzo predominante del pair programming
- Tutta la documentazione è stata modificata in base ai feedback ricevuti, secondo il metodo agile, in particolare focalizzandosi sul Backlog, spezzando le US in altre più dettagliate (presente nel sprint_2 retrospective)
- Ogni membro del gruppo comunica tempestivamente gli upgrade effettuati
- Riunioni quotidiane per scambiarsi opinioni e feedback e utilizzando appositi tools come Mattermost (presente nel sprint_2 retrospective) e Discord
- Sono stati studiati e implementati programmi per il controllo dello sviluppo del codice come: Jenkins e SonarQube (presente nel sprint_2 retrospective)
- Utilizzo più professionale e distribuito di Git (presente nel sprint_2 retrospective)
- Sono stati aggiunti ulteriori Unit test dove è stato possibile (presente nel sprint_2 retrospective)

Cosa poteva essere migliorato:

- Meno codice hard codato e scrittura di codice più flessibile ai cambiamenti, in linea con lo sviluppo agile
- Migliore gestione del tempo in vista dei task più complessi

Capacità apprese al termine del progetto:

- Capacità di lavorare in team scambiandosi continui feedback, opinioni e problemi
- La realizzazione di documentazione, molto presente nel mondo del lavoro per quanto concerne lo sviluppo software
- L'utilizzo professionale di GIT da linea di comando e la comprensione della sua struttura
- L'utilizzo di alcuni tool per il lavoro in team e il controllo dei progetti software (installazione, integrazione e uso)
- Approccio agli stakeholder in simulazione al mondo lavorativo vero e proprio