



CHECK-MATES

**Metodika prezerania a evidencie úloh v
Redmine systéme**

Tabuľka verzií

| DÁTUM | VERZIA | POPIS ÚPRAV | ZODPOVEDNÁ OSOBA |
|--------------|---------------|-----------------------------------|-----------------------------|
| 18.11.2014 | 1.0 | Vytvorenie prvej verzie dokumentu | Ľubomír Vnenk |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Obsah

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Metadata..... | 3 |
| | Vymedzenie obsahu | 3 |
| | Dedikácia metodiky..... | 3 |
| | Vymedzenie nástrojov..... | 3 |
| | Nadväzujúce dokumenty a metodiky | 3 |
| 2 | Typy úloh..... | 4 |
| | User story | 4 |
| | Epic Story | 5 |
| | User story priradená Epicu | 5 |
| | Task..... | 6 |
| | Bug | 6 |
| | Management Story | 6 |
| 3 | Úvod do Redmine systému..... | 7 |
| | Prezeranie zoznamu úloh | 7 |
| | Prezeranie stavu šprintu | 9 |
| 4 | Vytváranie a správa úloh | 11 |
| | Issues | 11 |
| | Vytváranie úloh | 11 |
| | Manažovanie úloh..... | 12 |
| | Backlogs | 12 |
| | Vytváranie úloh | 12 |
| | Manažovanie úloh..... | 13 |
| | Task Board | 13 |
| | Vytváranie úloh | 13 |

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Manažovanie úloh..... | 14 |
| 5 Životný cyklus úloh | 15 |
| Epic Story | 15 |
| User Story..... | 15 |
| Task..... | 15 |
| Bug | 16 |
| Management Story | 16 |

1 Metadata

Vymedzenie obsahu

Tento dokument opisuje prostredie Redmine a postupy pri evidencii úloh. Úlohy sa vytvárajú priebežne, počas jednotlivých šprintov. Metodika definuje procesy a workflowy pri evidencii úloh v systéme Redmine. Obsahuje kapitoly:

- Typy úloh
- Úvod do Redmine systému
- Vytváranie a správa úloh
- Životný cyklus úloh

Dedikácia metodiky

Na evidovaní úloh sa účastní každý člen tímu, preto je potrebná tvorba tejto metodiky. Jej cieľom je konzistencia názvov úloh a dokumentov a zníženie času úpravy častí písaných inými osobami.

Vymedzenie nástrojov

K evidencii úloh slúži výhradne Redmine systém

Nadväzujúce dokumenty a metodiky

- Dokumentácia riadenia projektu
- Dokumentácia k inžinierskemu dielu
- Metodika Gdrive
- Metodika projektovej dokumentácie
- Metodika GIT

2 Typy úloh

Keďže pracujeme scrum metódou, identifikovali sme 5 typov úloh:

1. User story
2. Epic Story
3. Task
4. Bug
5. Management

User story

User story je požiadavka jasne definovaná z akého uhla pohľadu je zadaná, čo je požadované a aj kvôli čomu je to požadované. Preto je zapísaná v tvare:

- 👉 AKO zadávateľ požiadavky
- 👉 POTREBUJEM určitú funkcionality,
- 👉 ABY som mohol niečo lepšie

Obsahuje len tento krátky popis, ktorý však dostatočne jednoznačne a výstižne popisuje danú problematiku. Popis však nevyjadruje ani nemá vyjadrovať ako danú problematiku riešiť.

Z daného popisu vychádza aj značenie jednotlivých User Story. Skladá sa z 2 častí:

1. číslo, ktoré by malo aspoň ako-tak odrážať časovú následnosť. Keďže zachovať takúto časovú následnosť je zložité, každý nový míľnik sa začína od násobku 10. Prvý míľnik sú preto k dispozícii čísla od 00-09, v druhom 10-19 atď. Desiat čísiel by malo stačiť z dôvodu, že vykonať viac ako 10 samostatných User Story pre jedného zadávateľa požiadavky je určite na viac míľnikov.
2. znak je písmeno symbolizujúce zadávateľa požiadavky z ktorého pohľadu je táto User Story. Pre náš systém sme odhadli nasledujúcich zadávateľov požiadavky a písmeno charakterizujúce ich rolu:
 - 👉 O: organizátor
 - 👉 H: hráč
 - 👉 P: používateľ
 - 👉 A: anonymous, niekto kto nie je prihlásený

Za splnenie User Story je vždy niekto zodpovedný a dohliada na to, aby zadávateľ požiadavky dostal požadovanú funkcionality a tým mu bol umožnený požadovaný benefit. Zadáva a dohliada na úlohy (Task), ktoré sa majú pre jeho User Story vykonať a User Story považuje za splnený až keď sú všetky úlohy ktoré zadal splnené.

Časovo musí byť svojím rozsahom vykonateľný v 1 šprinte a jeho časový odhad by mal byť pomerne presný.

Epic Story

Pre prípad, že User Story bol odhadnutý na dlhšie ako na 1 šprint sa tento User Story povýši na Epic Story. Je to len typ User Story a preto zachováva rovnaké značenie a je popísaný v rovnakej forme ako aj User Story, teda:

- 🔗 Značenie
- 🔗 AKO zadávateľ požiadavky
- 🔗 POTREBUJEM určitú funkcionality
- 🔗 ABY som mohol niečo lepšie

Napr.: *30 AKO Organizátor CHCEM vytvoriť propozície ABY som informoval hráčov o mojom turnaji.*

Epic Story sa vykonáva vo viacerých šprintoch, preto je neustále umiestnená v backlogu, ale na jeho vrchu a je farebne odlišená od User Story, ktoré sa taktiež nachádzajú v backlogu.

User story priradená Epicu

Keďže časový odhad Epic Story je veľmi nepresný, neočakáva sa presné naplnenie. Táto Epic Story sa postupne v jednotlivých šprintoch rozbije na menšie User Story. User Story sú následne danému epicu priradené a zdieľajú aj jeho značenie. Tieto dcérske User Story zdieľajú značenie Epicu, avšak sa im navyše pridá nový znak kvôli vyššej prehľadnosti, charakterizujúci ktorou oblasťou sa bude daný User Story zaoberať:

- 🔗 I: implementácia
- 🔗 MF: Medium Fidelity
- 🔗 HF: High Fidelity
- 🔗 A: Analýza

Tento znak je potom zbytočné už vyjadrovať v popise User Story a preto sa popis napr. *30 AKO Organizátor CHCEM naimplementovať validáciu vytvárania propozícií ABY som nezadal chybný vstup* zjednoduší na *30-I AKO organizátor CHCEM validáciu propozícií ABY som nezadal chybný vstup.*

Task

Task vyjadruje už konkrétnu úlohu danej User Story ktorej cieľom je už mať určitý výstup, ktorý bude slúžiť na splnenie danej User Story. Cieľom je teda vyriešiť malý fragment User Story a preto je k tejto User Story daný Task aj priradený. Za Task zodpovedajú vždy 2 ľudia:

- Vykonávateľ
- Kontrolór

Task sa považuje za splnený až vtedy, keď ju vykonávateľ vykoná a kontrolór daný výsledok schváli.

Bug

Vyjadruje problém ktorý sa v systéme vyskytol na už ukončenej úlohe a je potrebné ho odstrániť. Ak je to možné tak je priradený k danej User Story ktorú budeme opravovať, z dôvodu ľahšieho nájdenia informácií o danom probléme. Zodpovedný je však už len 1 človek, ten čo danú chybu opravuje.

Management Story

Typ User Story, slúži hlavne na zaznamenávanie úloh slúžiacich pre interný manažment projektu a teda neprinesie žiadnu funkcionálnu hodnotu pre výsledný projekt. Nemá však predpísaný vzor, ale jeho predmet vyjadruje konkrétnu problematiku bez značenia.

3 Úvod do Redmine systému

Na správu úloh sme si zvolili Redmine systém. Každý člen tímu sa musí do systému zaregistrovať, pričom registrácia dá požiadavku administrátorovi, ktorý jeho registráciu schváli a priradí ho do projektu a dá mu rolu v danom projekte. Momentálne nepotrebujeme viacero rolí, preto existujú 2:

- Administrátor systému: je mu umožnené všetko
- Developer: je mu umožnené všetko, až na vytváranie nových šprintov a mazanie úloh, aby nedochádzalo k nezrovnalostiam

Nový používateľ sa takisto musí začleniť do skupín podľa toho, aká je jeho úloha vzhľadom k projektu. Je to umožnené len administrátorovi cez Administration->Groups->{vybrať skupinu}->Users Identifikovali sme tieto skupiny:

- Backenders: pracujú hlavne na backende
- Chess Internal analysts: skúmajú projekt z analytického hľadiska špeciálne pre problematiku šachu
- Databases Gurus: budujú a udržiavajú databázový model
- Designers: kreslia obrazovky a následne ich aj vytvárajú na frontende

Následne po schválení sa môže člen tímu prihlásiť do systému, pričom sa z domovskej stránky jednoducho prepne do projektu Tournament Manager, ktorý mu poskytne všetky možnosti k projektu. Odporúča sa ešte pred začatím akýchkoľvek činností v nastaveniach My account nastaviť metóda notifikácií emailov, aby mohol byť emailom notifikovaný len o tých udalostiach, ktoré ho zaujímajú. Odporúčajú sa nastavenia:

- Metóda Only for things I watch or I'm involved in
- Zaškrtnúť I don't want to be notified of changes that I make myself

Prezeranie zoznamu úloh

Systém ponúka viacero možností na prezeranie zoznamu úloh. Záleží na tom, ktoré informácie o úlohách a v akej forme ich chceme prezerat', pričom každý má svoje výhody aj nevýhody.

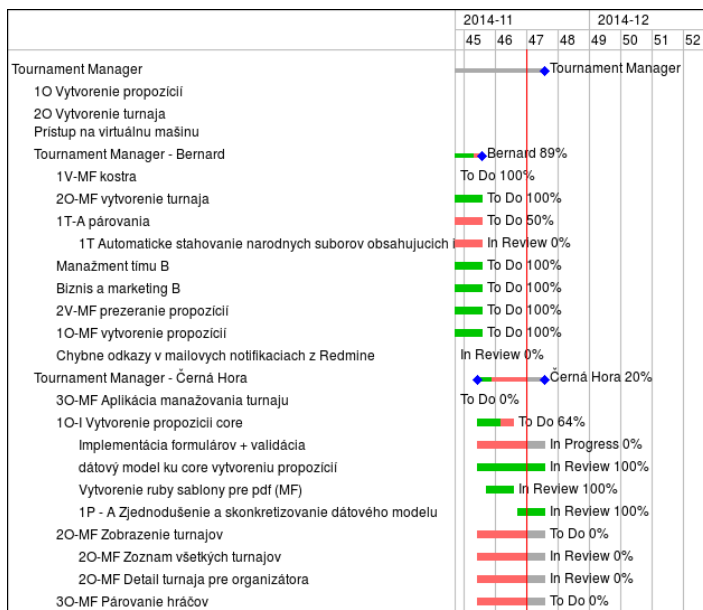
Najgenerickejším prehľadom je záložka Issues:

- + filter všetkých úlohy podľa jednotlivých vlastností úloh
- + Jednoduchý export do PDF po kliknutí na tlačidlo PDF
- len textový popis všetkých úloh

- bez akýchkoľvek grafických prvkov

Gantt (obr.1):

- + filter všetkých úloh podľa jednotlivých vlastností úloh
- + grafická podoba Ganttovho grafu
- + export do PDF dokumentu alebo JPG obrázku kliknutím na tlačidlo PDF, resp. JPG.
- + stav úlohy
- + typ úlohy
- + šprint do ktorého boli pridelené
- + jednotlivá hierarchiu úloh
- + progres úlohy vzhľadom k odhadnutému času, do ktorého sa majú ukončiť



Obrázok 1 náhľad Gantt

Task board (obr.2) je najsilnejším prostriedkom na zobrazovanie aktuálnych úloh. Je určený na simulovanie papierovej tabule, ktorá sa používa v scrum metóde:

- + graficky najprehľadnejšie zobrazuje úlohy
- + jasné zobrazovanie stavu úloh
- + jasné zobrazovanie priority úloh
- + jasné zobrazovanie osoby, ktorej sú pridelené úlohy
- + jasné zobrazenie ktorý Task je k akej User Story pridelený a aké iné Tasky sú pridelené danej User Story
- + jasné zobrazenie odhadovaného času
- neumožňuje export
- žiaden filter

| Story | To Do | In Progress | In Review | Done |
|--|---|--|--|------|
| <p>Martin (10 hours) 166</p> <p>10-I Vytvorenie propozícií core</p> <p>13.0</p> | | <p>175</p> <p>Implementácia formulárov + validácia</p> <p>Backender</p> <p>Normal 10.0</p> | <p>176</p> <p>dátový model ku core vytvoreniu propozícií</p> <p>Martin</p> <p>Blocker</p> <p>187</p> <p>Vytvorenie rubej šablony pre pdf (MF)</p> <p>Peter</p> <p>Normal</p> <p>200</p> <p>1P - A Zjednodušenie a skoncrtovanie</p> <p>Lubomir</p> <p>Normal</p> | |
| <p>Lubomir (0 hours) 172</p> <p>1V-I Registrácie používateľa</p> <p>5.0</p> | <p>191</p> <p>Hlavný rozloženie</p> <p>Jaroslav</p> <p>High</p> | <p>190</p> <p>Autentifikácia</p> <p>Lubomir</p> <p>Normal</p> | | |

Obrázok 2 náhľad Task Board

Backlogs (obr.3) slúži len na prezeranie User Story a Epic Story úloh. Prehľadne zobrazuje:

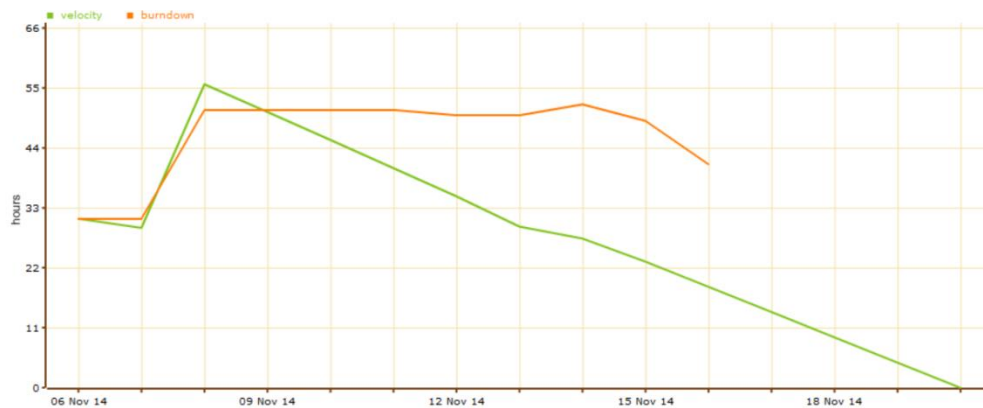
- + User Story pre konkrétny šprint
- + Epic Story
- + Product Backlog
- + body daného User Story
- neobsahuje filter
- žiaden export
- Informácie len o User Story

| Černá Hora | 2014-11-06 | 2014-11-20 | 29 | Product Backlog | 0 |
|--------------------------------------|--|------------|------|-----------------|---|
| 166 | 10-I Vytvorenie propozícií core | To Do | 13.0 | 138 | 1V registrácia jednotlivých používateľov To Do |
| 172 | 1V-I Registrácie používateľa | To Do | 5.0 | 136 | 10 Vytvorenie propozícií To Do |
| 173 | Manažment tímu C | To Do | | 147 | 2V vyhľadavanie turnaja To Do |
| Argus 2014-10-02 2014-10-24 | | | | 137 | 20 Vytvorenie turnaja To Do |
| 76 | Dotazník | Done | | 142 | 1A prezeranie turnaja To Do |
| 79 | Manažment tímu | Done | | 141 | 1H prihlásenie hráča na turnaj To Do |
| 23 | Analýza prepojenia hráča s jeho FIDE účtom | Done | 5.0 | 139 | 3O Riadenie turnaja To Do |
| Bernard 2014-10-24 2014-11-06 | | | | 140 | 1T párovanie To Do |
| 43 | 1V-MF kóstra | Done | 8.0 | 143 | 3H účasť na turnaji To Do |
| 28 | 1T-A párovanie | Done | 8.0 | 145 | 3T Spracovanie a vyhodnocovanie kategórií To Do |
| | | | | 146 | T Spracovanie eia To Do |
| | | | | 144 | T turnajové predikcie To Do |
| | | | | 148 | -- << EPICS DELIMITER >> -- To Do |

Obrázok 3 náhľad Backlogs

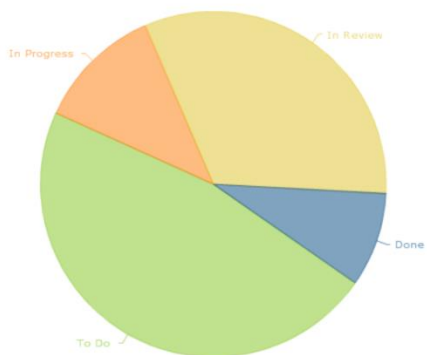
Prezeranie stavu šprintu

Úlohou scrum mastera je dohliadať na plnenie úloh. Okamžitý stav daného šprintu mu ukáže burndown graf (obr.4), ktorého plnenie je povinný kontrolovať. Redmine systém mu ho zobrazuje v záložke Charts, pričom mu poskytuje aj možnosť filtrovania na základe rôznych vlastností úloh, či už podľa ľudí, alebo podľa typu úloh. Ak sa burndown krivka veľmi zdáľuje od velocity, je povinný to riešiť.



Obrázok 4 burndown graf

Pre pomerne presný stav šprintu slúži aj grafová štatistika stavu úloh, ktoré v záložke Charts sa nájde v pravom paneli pod možnosťou Issues ratio (obr.5)



Obrázok 5 ukážka Issue ratio grafu

4 Vytváranie a správa úloh

Jednotlivé úlohy sa dajú vytvárať a upravovať rôzne. Na základe toho, či postačuje jednoduchosť, alebo je v záujme podrobné vyplnenie sú k dispozícií možnosti:

- 🔧 Issues: komplexné generické nastavenia rovnaké pre všetky typy úlohy, poskytujú úplne všetky nastavenia a manažment úloh
- 🔧 Backlogs: poskytujú možnosť vytvárať User Story a Epic Story so základnými nastaveniami, vhodné pri retrospektíve, keď je potrebné narychlo pridať User Story do nového šprintu spolu s bodmi
- 🔧 Task board: vhodný na vytváranie a správu Task úloh, poskytuje dostatočné množstvo nastavení pre správu úloh

Issues

Vytváranie úloh

Úlohy sa dajú vytvárať cez úplne generický formulár, ku ktorému sa dá dostať cez New issue (obr.6). Následne sa vyplní:

- 🔧 Tracker: typ úlohy
- 🔧 Subject: predmet úlohy, ktorý výstižne popisuje problematiku
- 🔧 Description: Podrobnejší popis úlohy, ktorý umožňuje aj použitie textových štýlov
- 🔧 Status: Stav úlohy, iný ako To Do je len v prípade, že je to dodatočné logovanie neplánovanej úlohy
- 🔧 Priority: priorita úlohy:
 - Critical
 - High
 - Blocker: ak úloha blokuje inú
 - Normal
 - Low
- 🔧 Assigned To: komu je pridelená úloha, môže byť aj skupina používateľov
- 🔧 Target version: šprint do ktorého spadá úloha
- 🔧 Parent task: id nadradenej úlohy, funguje však auto-doplňovanie aj na základe predmetu
- 🔧 Start date: od kedy sa má na úlohe pracovať
- 🔧 Due date: nastaví sa automaticky podľa šprintu, resp. nadradeného User Story
- 🔧 Estimated time: časový odhad úlohy
- 🔧 Story points: bodové ohodnotenie User Story
- 🔧 Checklist: zoznam miniúloh, ktoré zahŕňa vytváraná úloha
- 🔧 Files: súbory, ktoré súvisia s danou úlohou
- 🔧 Watchers: každá iná osoba, ktorá má dohliadať na danú úlohu

New issue

Tracker * Story

Subject * 30 AKO organizátor CHCEM pridávať hráčov na turnaj ABY ich systém evidoval pri párovaní

Description

Status * To Do

Priority * Normal

Assigned To

Target version Černá Hora

Story points 3.0

Checklist MF rozhranie

Files No files selected. (Maximum size: 48.8 MB)

Watchers Check Martin Igor Matej Jaroslav Peter Marian Lubomir

Parent task

Start date 2014-11-16

Due date





Estimated time Hours

% Done 0%




Obrázok 6 náhľad vytvorenia novej úlohy

Manažovanie úloh

Pri zobrazení konkrétnej úlohy je umožnené z tejto obrazovky:

-  Watch: sledovať úloha
-  Upraviť úloha
-  Zalogovať čas
-  Pridať poznámka

Všetku túto funkcionality spĺňa aj tlačidlo Edit, ktoré umožní:

-  meniť nastavenia, ktoré sa zadali pri vytváraní úlohy
-  pridanie poznámky, pričom to môže byť aj text so základnými štýlmi
-  zalogovať čas práce vyplnením:
 - Spent time: počet hodín
 - Activity: akým typom práce pracoval na danej úlohe
 - Comment: poznámka

Backlogs

Vytváranie úloh

User Story sa dajú jednoducho vytvárať aj cez backlogs záložku (obr.7). Používa sa hlavne pri retrospektíve, keď potrebujeme narýchlo pridať User Story do nového šprintu a obodovať ho. Vyplňa sa len:

-  Tracker: typ úlohy: User Story alebo Epic Story

- ☛ Subject: predmet úlohy
- ☛ Points: obodovanie úlohy

| Černá Hora | | 2014-11-06 | 2014-11-20 | 32 |
|---------------|---|------------|------------|------|
| New Story | propozicii core | | To Do | 13.0 |
| Task board | užívateľa | | To Do | 5.0 |
| Burndown | | | To Do | |
| Stories/Tasks | turnajov | | To Do | 2.0 |
| Download | e turnaja | | To Do | 3.0 |
| Version | hráčov | | To Do | 1.0 |
| 169 | 3O-MF Pridávanie výsledkov | | To Do | 1.0 |
| 170 | 3O-MF Manažovanie hráčov | | To Do | 2.0 |
| 171 | 3O-HF Export výsledkových listín | | To Do | 2.0 |
| 173 | Manažment tímu C | | To Do | |
| 204 | 3O AKO organizátor CHCEM pridávať hráčov na turnaj ABY ich systém evidoval pri párovaní | | To Do | 3.0 |

| | | | |
|------|---------|-------|-----|
| Epic | AKQ ... | To Do | 3.0 |
|------|---------|-------|-----|

Save Cancel

Obrázok 7 náhľad pridávania úlohy pomocou Backlogs záložky

Manažovanie úloh

Po kliknutí na predmet danej User Story môžeme zmeniť:

- ☛ predmet úlohy,
- ☛ stav,
- ☛ počet bodov odhadovaných.

Podrobnejšie zmeny však umožňuje detail úlohy, ktorý sa zobrazí po kliknutí na ID úlohy. Je to presmerovanie k Issues obrazovke danej úlohy.

Task Board

Vytváranie úloh

Jednotlivé úlohy k daným User Story (Task) sa dajú pridávať aj cez Task Board (obr.8). Ponúka len dôležité nastavenia pre Task a skoro plnohodnotne stačí na vytvorenie Task úlohy.

Po kliknutí na danej User Story stačí zadať:

- ☛ Subject: predmet úlohy
- ☛ Checklist: miniúlohy, ktoré sú potrebné na splnenie úlohy
- ☛ Description: popis

- Assigned To: komu je daný Task pridelený, môže byť aj skupina používateľov
- Priority: priorita
- Remaining (Hours): predpokladaný čas v hodinách

Avšak chýba tu nastavenie Watchers, teda pridanie ľudí pre ktorých je rovnako zaujímavé sledovať daný Task.

Obrázok 8 Náhľad pridania úlohy cez Task Board

Manažovanie úloh

Všetky vlastnosti Task úlohy, ktoré sa nastavovali pri vytváraní úloh sa dajú meniť za pomoci kliknutia na danú krabičku. Task mení stav pretiahnutím krabičky do iného stavu. Pri vykonanej práci sa dá aj zalogovať čas, čo automaticky zníži predpokladaný čas úlohy, kliknutím na krabičku a vyplnením:

- Time Entry Hours: počet hodín strávených danou úlohou
- Time Entry Spend On: dátum, kedy bola dá práca vykonaná
- Time Entry Comments: popis k vykonanej práci

Pre podrobnejšie manažovanie úlohy sa dá prepnúť do detailov úlohy po kliknutí na jej číslo v pravom hornom rohu, čím sa nám sprístupnia rovnaké možnosti ako v záložke Issues.

5 Životný cyklus úloh

Epic Story

Na základe požiadavky majiteľa produktu sme identifikovali niekoľko úloh, ktoré boli definované ako Epic Story a pridané do Backlogs. V prípade, že sa identifikujú nové Epic Story úlohy tak sa pridávajú do backlogu nad <Delimiter>, ktorý oddeľuje User Story od Epic Story. Podľa metodiky opísanej v Typy úloh predmetom bude jednoznačné značenie Epicu Story + popis Epic Story v tvare AKO .. CHCEM .. ABY .., napr.: IO AKO organizátor CHCEM vytvoriť propozície ABY som informoval potencionálnych účastníkov o mojom nasledujúcom turnaji. Epic Story ostane v backlogu až kým sa úplne nevykoná.

User Story

Predstavuje konkrétnejšiu problematiku niektorého Epicu. Jeho veľkosť nesmie prekročiť 1 šprint a musí sa v danom šprinte aj vykonať. Ak je identifikovaný do budúcnosti, je umiestnený v backlogu, inak je priradený do niektorého šprintu. User Story, ktorá je priradená niektorej Epic Story, je priradená na 2 úrovniach:

- 🔗 Parent task: v nastaveniach úlohy do pol'a Parent task sa zadá nadradený Epic Story
- 🔗 Predmet: podľa metodiky v typoch úloh, sekcia Epic Story

User Story sa pridáva do šprintu jedine počas retrospektívy. Priradením do šprintu zmení stav z TO DO do In Progress. Zodpovedná osoba je k User Story priradená a jedine ona mení stav. Takisto pridáva k jej User Story všetky potrebné Task úlohy, ktoré aj hneď priradí niekomu (resp. niektorej skupine) a odhadne čas.

K User Story je taktiež priradený kontrolór (reviewer), ktorý kontroluje jednotlivé úlohy danej User Story. Po vykonaní a skontrolovaní všetkých úloh priradená osoba:

1. prečíta si poznámky a vyvodí z nich akcie
2. zaloguje si čas strávený manažmentom User Story
3. zmení stav na Done. Stav Done považuje User Story za ukončenú a už sa nebude meniť

Task

Slúži na vyriešenie určitého fragmentu User Story, ktorý mu je zadaný ako nadradený. Vytvára ho osoba priradená k nadradenej User Story a priraduje ho osobe o ktorej si myslí, že je najvhodnejšia pre jeho splnenie, najčastejšie je to on sám. Nemá predpísaný vzor predmetu,

predmet je však krátky a výstižný. Pre podrobnejší popis slúži tasklist (odrážkovo spresňuje) a popis úlohy.

Osoba, ktorej bol daný Task pridelený, mu pri začatí práce okamžite zmení stav na In Progress, aby aj ostatní vedeli na čom sa pracuje. Po ukončení práce na úlohe:

1. zmení jej stav na In Review
2. zaloguje čas
3. do poznámky spíše všetky informácie užitočné pre reviewera
4. do User Story poznámky spíše všetky informácie užitočné pre zodpovedajúceho za User Story
5. priradí Task kontrolórovi

Kontrolór, ktorý kontroluje danú úlohu:

1. prečíta si poznámky k danej úlohe
2. prekontroluje iba prácu na danej úlohe
3. rozhodne, či je úloha splnená:
 - a. Ak áno:
 - Zmení stav na Done
 - Zmení majiteľa úlohy naspäť na toho, čo ju vykonával
 - b. Ak nie:
 - Zmení stav na In Progress
 - Zmení majiteľa úlohy naspäť na toho, čo ju vykonával
 - Informuje majiteľa o tom, čo bolo zlé

Task, ktorý je v stave Done sa považuje za úspešne ukončený a už sa nebude meniť.

Bug

Slúži na zaznamenávanie nečakaných chýb. Vytvára ho ten, kto danú chybu našiel okamžite. Ak sa dá vystopovať, ktorá User Story ho spôsobila, priradí sa ako Parent task táto User Story. Bug sa následne nezobrazí v Task Board záložke, ale len v Issues. Nie je za jeho vyriešenie nikto zodpovedný, avšak ak je možné sa dopátrať k osobe, ktorá Bug spôsobila, priradí sa jej. Bug nepodlieha už žiadnej kontrole, preto sa presunie zo stavu In Progress hneď do stavu Done, čím sa považuje za vyriešený.

Management Story

Slúži na evidenciu Task úloh, ktoré neslúžia na finálny produkt, ale len na záležitosti spojené s riadením úloh. Neprideliť sa nikomu, nik nie je zaň zodpovedný a nie je ani kontrolór

pre akýkoľvek jej Task. Jednotlivé Task úlohy si k nemu pridáva každý sám na základe toho, čo spravil alebo sa potrebuje spraviť pre riadenie a manažovanie tímu (spísanie zápisnice, ..).