
	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	1
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015

Metodika č. 2015 – 2

Práca s nástrojom JIRA

	VYPRACOVAL
FUNKCIA	Manažér komunikácie
MENO, TITUL	Michal Palatinus, Bc.
DÁTUM	9/12/2015
PODPIS	

	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	2
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015

1. Účel a dedikácia metodiky

Metodika práce s nástrojom JIRA opisuje postupy, akými sa vytvárajú a pomenovávajú nové úlohy a šprinty, vyberajú úlohy zaradené do šprintu a ako sa zaznamenáva čas strávený nad úlohami.

Metodika práce s nástrojom JIRA je určená členom tímu, ktorí vykonávajú zmeny v nástroji JIRA týkajúce sa vytvárania úloh a šprintov.

Za vytváranie úloh, šprintov a pridelovanie úloh do šprintov je zodpovedný zapisovateľ, prípadne iný člen tímu po dohode so zapisovateľom.


Ostatní členovia tímu sú zodpovední za zaznamenávanie času stráveného nad im pridelenými úlohami.

Pre nasledujúce metodiky uvažujeme, že sme úspešne prihlásený v nástroji JIRA a nachádzame sa vo vybranom projekte.

Slovník pojmov

JIRA - softvérový nástroj pre podporu agilného vývoja a manažmentu projektu.

Story Points - mierka používaná v rámci Scrum metodiky na odhadovanie úsilia spojeného s realizáciou používateľského príbehov alebo úlohy.

	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	3
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015

1. Pomenúvanie šprintov a úloh

Šprinty sú pomenované podľa postáv gréckej mytológie.

Úlohy a používateľské príbehy pomenovávame podľa oblasti, ktorej sa týkajú:

- Dokumentácia


Dokumentácia k [oblasť dokumentácie]

- Produkt - názov modulu projektu alebo jeho časti

2. Výber projektu

Výber projektu prebieha nasledovne:

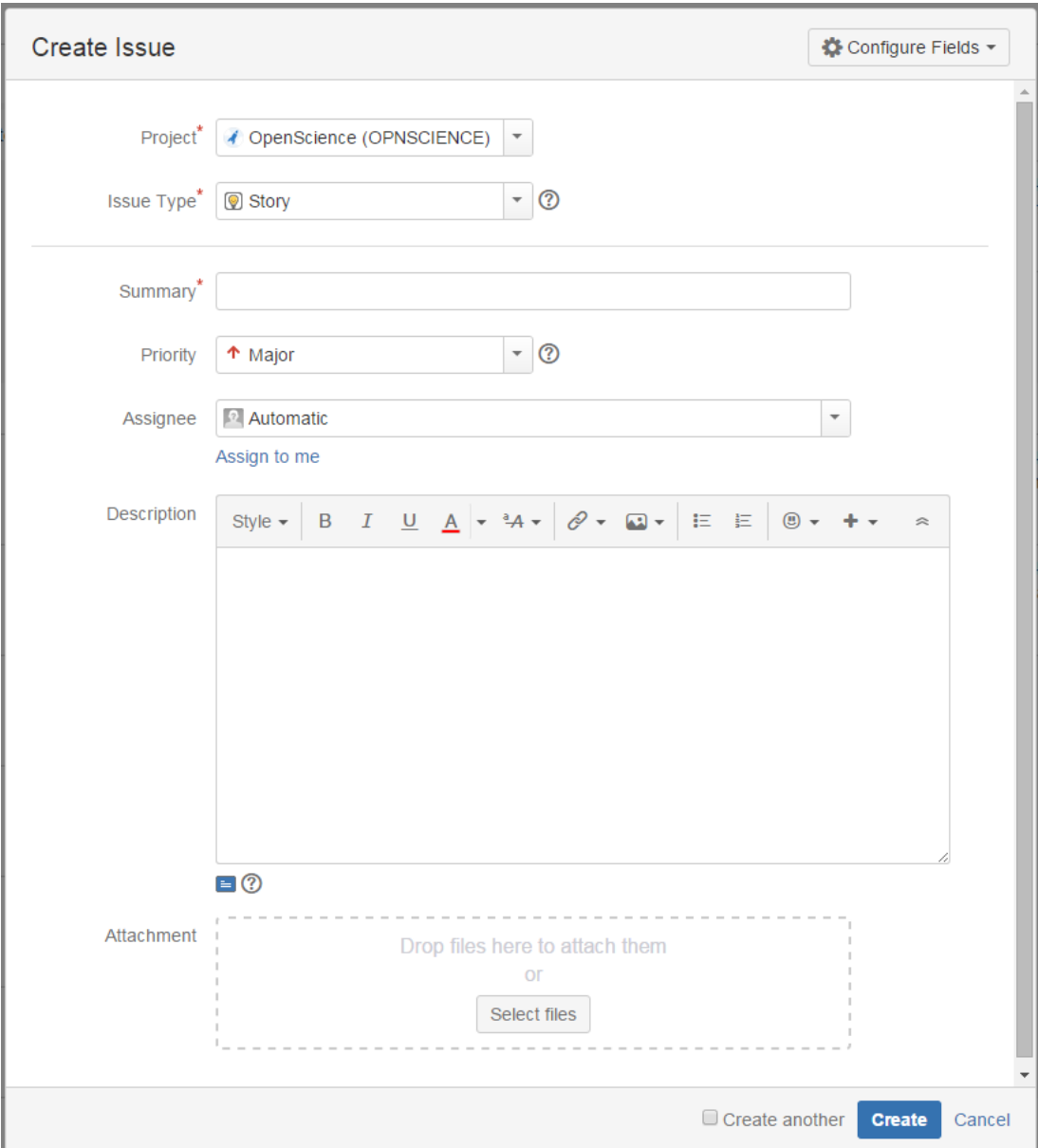
1. na hlavnej stránke nástroja JIRA klikneme na *Projects*
 - a. ak sa v ponuke *Current Project* nachádza požadovaný projekt, kliknutím naň ho zvolíme
 - b. ak, sa v ponuke *Current Project* požadovaný projekt nenachádza, klikneme na *View All Projects* a zvolíme požadovaný projekt


	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	4
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015

3. Vytváranie úloh

V rámci tímového stretnutia identifikujeme používateľský príbeh, ktorý v prípade potreby dekomponujeme na jednotlivé úlohy. Týmto úlohám následne metódou *Scrum poker* priradíme body (*story points*). Následne vyberieme člena tímu zodpovedného za úlohu a danú úlohu pridáme do *backlog-u* nástroja JIRA nasledovne:

1. klikneme na *Create*
2. otvorí sa okno pre vytvorenie novej úlohy ako na nasledujúcom obrázku



	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	5
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015

3. Formulár pre vytvorenie úlohy vyplníme nasledovne

- a. pole *Project* ponecháme nezmenené
- b. pole *Issue Type* vyplníme podľa typu vytváratej úlohy (jednotlivé možnosti sú popísané v tabuľke)


Typ úlohy	Popis
Task (úloha)	Úloha, ktorú je potrebné spraviť
Story(používateľský príbeh)	Vlastnosť aplikácie, ktorú zvyčajne rozdeľujeme na viacero úloh
Bug (chyba)	Chyba aplikácie, ktorá zabraňuje požadovanému správaniu produktu
Epic (rozsiahly používateľský príbeh)	Typ predstavujúci rozsiahly používateľský príbeh, ktorý je potrebné rozdeliť na viacero menších častí

4. do poľa *Summary* vložíme stručný popis úlohy v rozsahu niekoľkých slov


5. pole *Priority* podľa dôležitosti úlohy (jednotlivé možnosti sú popísané v tabuľke)

Level Priority	Popis
Blocker(veľmi kritické)	blokuje vývoj prípadne testovanie produktu, nemožno postupovať ďalej
Critical (kritické)	kritické pre správnu funkcionlitu, strata dát, nečakané zastavenie aplikácie, pamäťové problémy
Major (dôležité)	dôležité pre správnu funkcionlitu
Minor(menej dôležité)	jednoducho riešiteľné problémy, ktoré výrazne neobmedzujú vývoj a funkcionlitu aplikácie
Trivial (najnižšia priorita)	drobné problémy ako preklepy v textoch a podobne

6. do poľa *Assignee* vložíme meno osoby zodpovednej za úlohu

	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	6
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015

7. do poľa *Description* vpíšeme opis zadávanej úlohy. Do tohto poľa taktiež vpisujeme mená ostatných členov tímu v prípade že sa majú podieľať na úlohe (pole *Assignee* povoľuje iba jedno meno)
8. do poľa *Attachment* vkladáme súbory súvisiace s vytváranou úlohou
9. uloženie a vytvorenie úlohy vykonáme kliknutím na tlačidlo *Create*

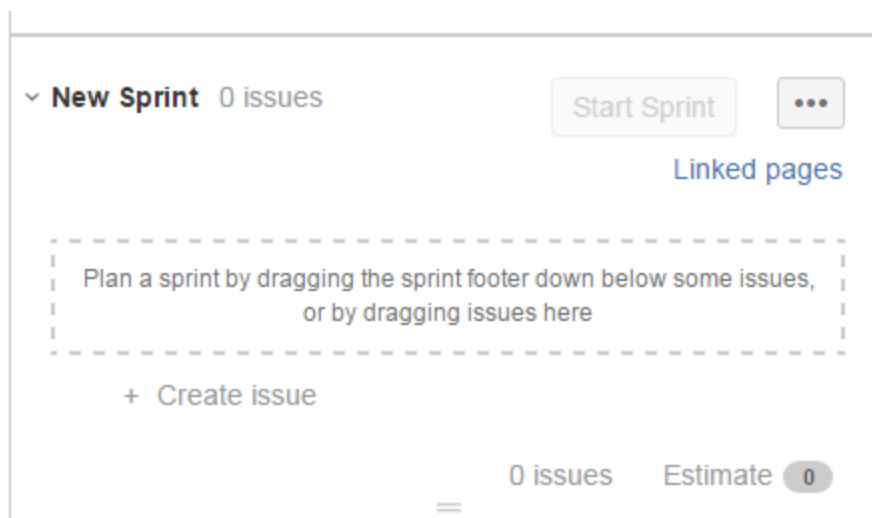
	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	7
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015

4. Vytváranie šprintu


Jednotlivé šprinty v našom tíme trvajú dva týždne. Na stretnutiach identifikujeme potrebné úlohy a vložíme ich do *backlog-u*. V prípade, že má na danom stretnutí začať nový šprint, vyberieme úlohy, ktoré potrebujeme v danom šprinte splniť a vložíme ich do novo-vytvoreného šprintu. V backlogu identifikujeme úlohy, ktorých vyriešenie má v danom čase najvyššiu prioritu. Tieto úlohy ohodnotíme story-pointmi. Následne do šprintu vkladáme úlohy pokým nedosiahneme približne určenú sumu story-pointov (väčšinou okolo 35). Následne úlohy pridelieme členom tímu. Na stretnutí môžu byť identifikované úlohy, ktoré nie je potrebné splniť v najbližšom šprinte. Tie ostávajú v *backlog-u* a budú zaradené do neskorších šprintov.

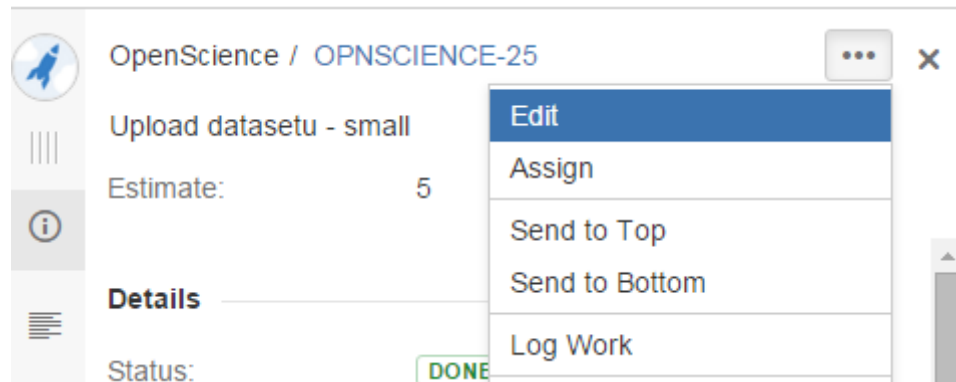
Nový šprint vytvoríme nasledovne:

1. v backlog-u projektu klikneme na *Create Sprint*
2. nad *backlog-om* sa nám vytvorí nový šprint



3. podľa dohody pomenujeme šprint
4. úlohy z *backlog-u* do šprintu vložíme kliknutím a potiahnutím z *backlog-u* do šprintu
5. ak úloha ešte nemá pridelenú zodpovednú osobu:
 - a. klikneme na úlohu
 - b. v pravej časti sa zobrazia detaily úlohy
 - c. v menu úlohy klikneme na možnosti (...) a potom na *Edit*


	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	8
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015



- d. do poľa *Assignee* zadáme meno zodpovednej osoby
 - e. klikneme na *Update*
6. šprint začneme kliknutím na *Start Sprint*

Na stretnutí konajúcom sa po prvom týždni šprintu spoločne vyhodnocujeme, ktoré úlohy z daného šprintu môžeme považovať za ukončené, a ktoré ešte treba dokončiť.

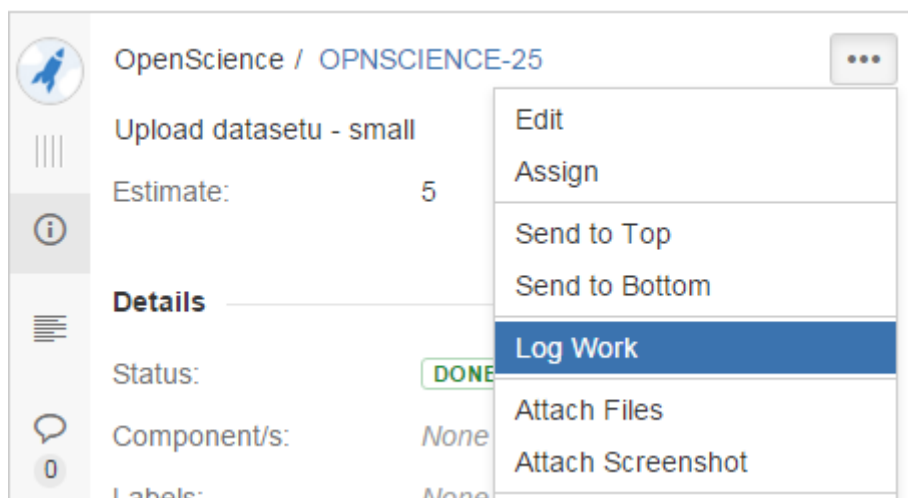
Na stretnutí v týždni ukončenia šprintu vyhodnotíme zostávajúce úlohy. Splnené úlohy označíme za dokončené. Tie nespĺnené presunieme do nasledujúceho šprintu po tom, čo ho vytvoríme.

	METODIKA	Verzia :	2.0
	Práca s nástrojom JIRA	Strana :	9
		Číslo :	M2015-2
		Dátum vydania:	9/12/2015

5. Zaznamenávanie času

Počas práce na úlohách priebežne zaznamenávame čas strávený nad úlohou. V nástroji JIRA sa čas zaznamenáva nasledovne

1. klikneme na vybranú úlohu
2. v menu úlohy klikneme na možnosti (...) a potom na *Log Work*



3. otvorí sa okno, do ktorého zapíšeme strávený čas