

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 2, 842 16, Bratislava 4

Manažment zdravotného stavu pacienta prostredníctvom monitoringu emócií [eMotion]

Retrospektíva číslo 6

Tím: číslo 2, eMotion

Pedagogický vedúci tímu: Ing. Gašpar Peter

Externý vedúci tímu: Ing. Lehoeki Fedor, PhD.

Členovia tímu: Bc. Bobotová Zuzana, Bc. Černák Dávid, Bc. Gondová Veronika, Bc. Matlovič Tomáš, Bc. Pavlovič Tomáš, Bc. Šmihla Ján

Akademický rok: 2016 / 2017

Vypracoval: Tomáš Matlovič

Verzia číslo: 2

Dátum poslednej zmeny: 28. 2. 2017

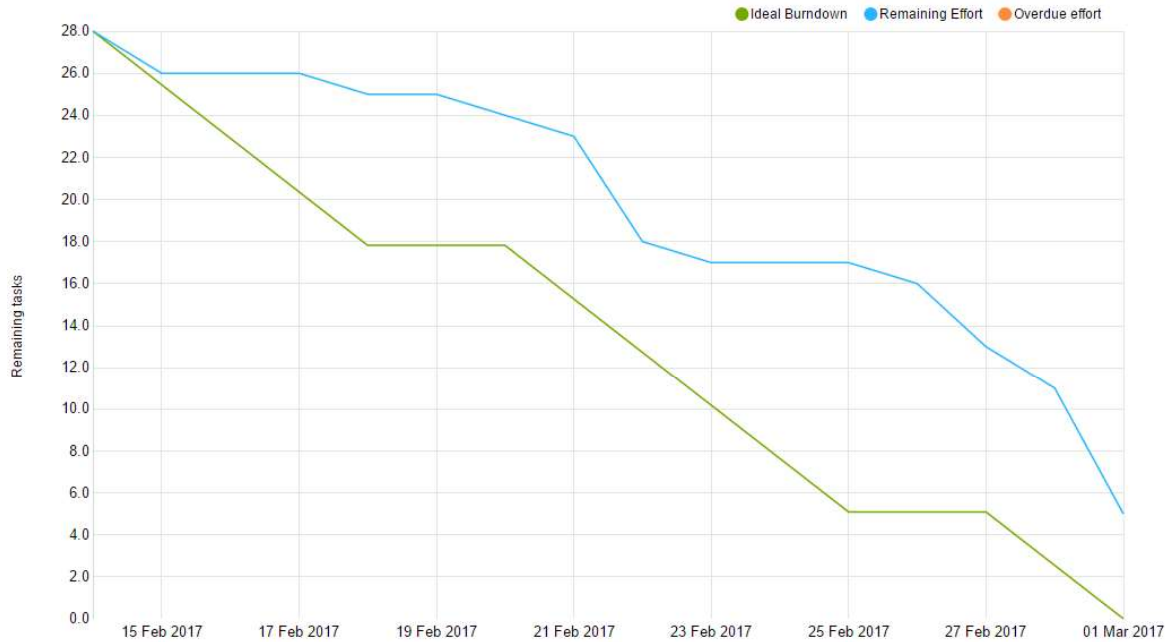
1 Zhodnotenie predchádzajúceho šprintu

V tejto kapitole uvádzame v prehľadnej tabuľke zoznam - ktorý predstavuje zhodnotenie predchádzajúceho šprintu. V nasledujúcej tabuľke sa nachádza zoznam činností, ktoré chceme prestať robiť, zachovať, alebo začať robiť.

Start	Začať postupne písať dokumentáciu aby toho nakoniec nebolo veľa
Keep	Komunikácia v tíme Manažment stravovania Komentovať na YouTracku - vypracovanie, kontrolu Komentovanie kódu Vypracovanie testov Väčšie user story radšej rozdeliť na menšie lebo ich potom nestihneme
Stop	Nerobiť veci na poslednú chvíľu

2 Progres tímu v šprinte

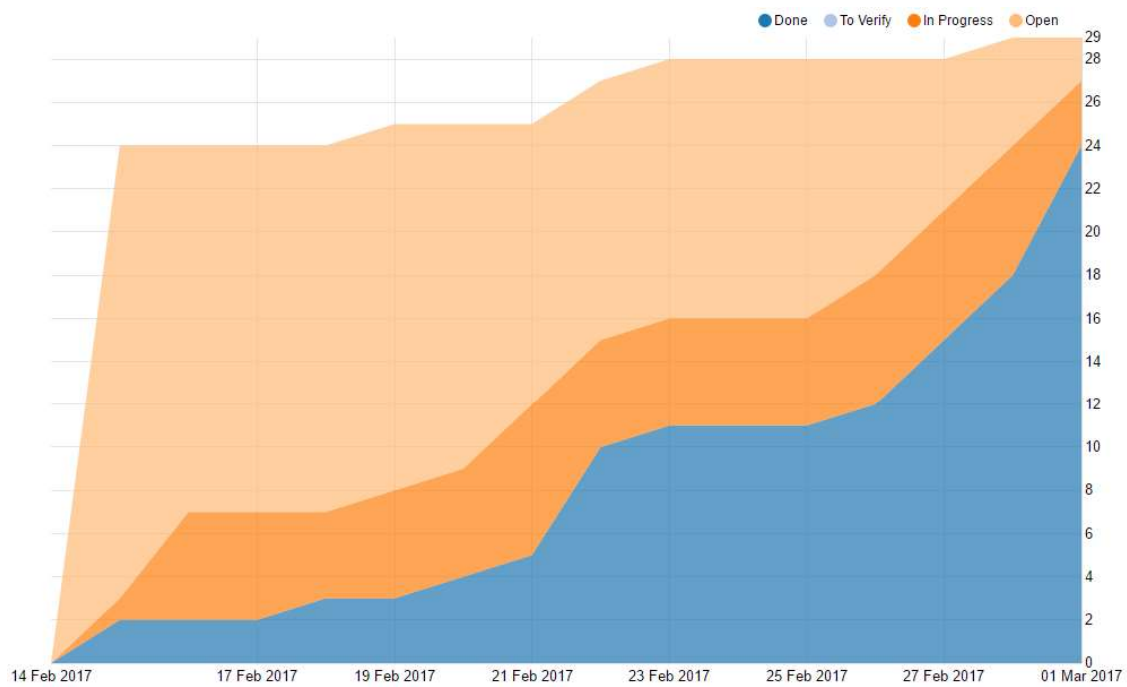
Burn down chart:



Obr. 26: *Burn-down chart*

Odhadované plnenie úloh tímu počas tohto šprintu znázorňuje zelená krivka. Reálne plnenie úloh je znázornené modrou krivkou. Graf obsahuje okrem úloh aj používateľské príbehy. Tento šprint sa nám nepodarilo splniť tri úlohy. Bolo hlavne z dôvodu veľmi komplexných používateľských príbehov. Do budúcnosti ich musíme rozdeliť na viacero menších.

Cumulative flow



Obr. 27: Cummulative flow

Legenda

- Otvorená úloha
- Rozpracovaná úloha
- Úloha, ktorú treba overiť
- Ukončené úlohy

Čas strávený nad jednotlivými úlohami:

ISSUES , GROUP BY WORK AUTHOR	TIME ESTIMATED	TIME SPENT
David Černák (dadas)		15h
EM-159 Navrhnuť scenáre do hry	—	2h 30m
EM-155 Opraviť buggy	—	6h
EM-156 Optimalizovať spotrebu batérie	—	6h 30m
Ján Šmihla (jancifejs)		19h
EM-162 Dopracovať finálnu verziu článku	—	5h
EM-158 Nahrať projekt na repositár	—	30m
EM-159 Navrhnuť scenáre do hry	—	2h 30m
EM-163 Opraviť chyby v článku	—	2h
EM-154 Opraviť kalendár	—	3h
EM-157 Prerobiť hru na portrait	—	2h
EM-160 Pridať smajlíky do hry	—	1h
EM-164 Správa webového sídla	—	2h
EM-161 Zistiť možnosti integrácie hry s našou aplikáciou	—	1h
Tomáš Matlovič (root)		17h 30m
EM-162 Dopracovať finálnu verziu článku	—	5h
EM-165 Fix redis, prijímanie dat na server	—	2h
EM-159 Navrhnuť scenáre do hry	—	2h 30m
EM-149 Návrh a implementácia metódy pre výpočet úrovne socializácie	—	7h
EM-163 Opraviť chyby v článku	—	1h
Tomáš Pavlovič (tomass.pavlovic)		13h 40m
EM-162 Dopracovať finálnu verziu článku	—	5h
EM-169 Inšpirovať sa existujúcimi aplikáciami	—	10m
EM-159 Navrhnuť scenáre do hry	—	2h 30m
EM-147 Návrh a implementácia metódy pre výpočet aktivity	—	1h 40m
EM-166 Odosielat callLogs z mobilu	—	1h 40m
EM-167 Odosielat meno kontaktu pri volaní	—	1h 10m
EM-155 Opraviť buggy	—	40m
EM-163 Opraviť chyby v článku	—	30m
EM-156 Optimalizovať spotrebu batérie	—	20m
Veronika Gondová (veronika.gondova2)		17h 10m
EM-162 Dopracovať finálnu verziu článku	—	7h
EM-171 Fix sentiment bug	—	2h
EM-159 Navrhnuť scenáre do hry	—	2h 30m
EM-147 Návrh a implementácia metódy pre výpočet aktivity	—	3h 10m
EM-163 Opraviť chyby v článku	—	2h 30m
Zuzana Bobotová (bobotova.zuzanka)		29h
EM-162 Dopracovať finálnu verziu článku	—	7h
EM-169 Inšpirovať sa existujúcimi aplikáciami	—	1h
EM-159 Navrhnuť scenáre do hry	—	2h 30m
EM-153 Návrh a implementácia vzhľadu pre dashboard	—	3h 30m
EM-151 Návrh a implementácia vzhľadu pre prihlásenie	—	11h
EM-152 Návrh a implementácia vzhľadu pre registráciu	—	1h
EM-148 Vizualizácia výslednej aktivity formou grafu	—	3h

Total time spent: 111h 20m

Celkové hodnotenie:

Tento šprint trval dva týždne, pričom ideálny čas strávený nad úlohami bol 96 hodín. Odpracovali sme 111 hodín a 20 minút, takže sme relatívne presne odhadli náročnosť úloh aj keď niektoré boli nadhodnotené. To vychádza približne 18.6 hodín na jedného člena tímu, oproti ideálnym 16.