

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

Manažment zdravotného stavu pacienta prostredníctvom monitoringu emócií [eMotion]

Metodika pre podporu agilného vývoja - YouTrack

Tím: číslo 2, eMotion

Pedagogický vedúci tímu: Ing. Gašpar Peter

Externý vedúci tímu: Ing. Lehocki 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: Zuzana Bobotová

Verzia číslo: 2

Dátum poslednej zmeny: 11.12.2016

1 Úvod

Táto metodika sa zaoberá podporným nástrojom pre agilný vývoj - YouTrack. Opisuje spôsob pomenovávania používateľských príbehov, úloh a vytvárania opisov k nim. Určuje zodpovednosti členov tímu k udržaniu aktuálnosti informácií v tomto nástroji. Metodika je záväzná pre všetkých členov, ktorí sú súčasťou tímu.

Slovník pojmov

- **Agilná tabuľa** - tabuľa, ktorá obsahuje používateľské príbehy a k nim priradené úlohy pre daný šprint (v podobe kartičiek)
- **Burndown chart** - grafická reprezentácia plnenia úloh v čase
- **Definícia splnenia** - pomenúva, kedy je príbeh považovaný za splnený
- **Infraštruktúrny príbeh** - opis, ktorý sa skladá z jednej alebo viacerých viet a určuje nejakú infraštruktúrnu funkciu, ktorá je dôležitá pre systém
- **Manažérsky príbeh** - opis, ktorý sa skladá z jednej alebo viacerých viet a určuje nejakú manažérsku činnosť, ktorá je dôležitá pre udržiavanie prehľadu a spoluprácu
- **Úloha** - úloha, častejšie sa používa anglické pomenovanie task, ktorá je priradená k používateľskému príbehu, ako jeden z krokov pre splnenie definície splnenia pre daný používateľský príbeh
- **Používateľský príbeh** - opis, ktorý sa skladá z jednej alebo viacerých viet a určuje nejakú biznis funkciu, ktorú môže používateľ potrebovať od systému
- **Špecifikácia** - upresňuje, čo je potrebné spraviť na splnenie úlohy
- **Šprint** - jeden až viac týždňový úsek (najviac však trojtýždňový), počas ktorého jednotliví členovia tímu pracujú na úlohách, ktoré boli stanovené na začiatku šprintu

2 Postupy

Vývoj systému je rozdelený do šprintov. Jeden šprint má dĺžku trvania od jedného až po tri týždne (len vo veľmi výnimočnom prípade to môže byť aj viac). Počas šprintu všetci členovia tímu pracujú na plnení svojich úloh, ktoré boli stanovené dohodou na začiatku šprintu

Úlohy sú súčasťou príbehov (používateľské, infraštruktúrne, manažérske). Tie sa považujú za splnené vtedy, keď spĺňa definíciu splnenia:

- **Používateľský príbeh** (angl. user story)
 - pre splnenie príbehu je potrebné vytvoriť (alebo aktualizovať existujúcu) analýzu a návrh riešenia, pripraviť a riadne zdokumentovať akceptačné testy, riešenie implementovať a riadne overiť
 - overenie prebehne automaticky (pomocou testov) a zároveň manuálne (vykonáva vopred poverená osoba, v rámci Code Review)
 - príbeh je splnený, ak bolo overenie úspešné a zároveň je príbeh náležite zdokumentovaný
- **Infraštruktúrny príbeh** (angl. infrastructure story)
 - splnenie príbehu je podmienené vykonaním všetkých úloh, ktoré sa naň viažu a sú uvedené v systéme pre manažment úloh
 - overenie sa vykonáva automaticky (pomocou testov) a zároveň manuálne (vopred poverená osoba)
- **Manažérsky príbeh** (angl. management story)
 - splnenie príbehu je podmienené vykonaním všetkých úloh, ktoré sa naň viažu a sú uvedené v systéme pre manažment úloh
 - overenie sa vykonáva manuálne (vopred poverená osoba)
 - v prípade, že ide o úlohu, ktorej cieľom je vykonať analýzu existujúceho poznania alebo vytvoriť nové poznanie, podmienkou splnenia príbehu je výstup vo forme dokumentácie resp. prezentácie (príbeh má túto skutočnosť definovanú vo svojom opise)

Postup a zodpovednosti počas konania jedného šprintu:

STRETNUTIA

- raz do týždňa sa konajú oficiálne stretnutia, na ktorých sa zhodnotí postup jednotlivých členov tímu a preberú sa prípadné problémy a otázky
- na každom stretnutí je jeden z členov tímu v úlohe vedúceho stretnutia a ďalší v úlohe zapisovateľa
- vedúci tímu vedie stretnutie

- zapisovateľ má za úlohu zapisovať, čo sa na stretnutí rieši
- zapisovateľ má vždy po stretnutí za úlohu všetko poznačiť do systému YouTrack
- pri plánovaní a hodnotení šprintu má zapisovateľ ďalšie úlohy, ktoré sú opísané nižšie
- zapisovateľ vždy po skončení svojej práce informuje člena zodpovedného za exportovanie, ktorý následne urobí export úloh zo systému a aktualizuje stránku, kde udržiavame aktuálne informácie o tíme a progrese

1. Plánovanie šprintu na oficiálnom stretnutí

- šprint sa začína vždy na oficiálnom stretnutí plánovaním úloh a pridelením zodpovedností
- POSTUP:
 - (a) výber príbehov podľa priority
 - (b) určenie špecifikácie príbehu
 - (c) vykonanie odhadov pre príbehy
 - (d) pridelenie zodpovedností za príbehy jednotlivým členom tímu
 - (e) rozčlenenie príbehov na úlohy
 - (f) pridelenie zodpovedností za úlohy
 - (g) po stretnutí zapisovateľ všetko zaznamená do systému YouTrack podľa princípov definovaných v nasledujúcej kapitole, pričom kartičky s úlohami sa zaradia do stĺpca *Open*
 - (h) zapisovateľ informuje manažéra exportovanie úloh a ten následne vykoná exporty úloh z nového šprintu a pridá ich na stránku tímu

2. Práca na úlohách

- členovia tímu počas šprintu pracujú na úlohách a sú povinní svoj progres zaznamenávať do agile board
- ak vývojár začína pracovať na úlohe, je potrebné presunúť kartičku v tabuľke do stĺpca *In Progress* (Na úlohe sa pracuje)
- keď vývojár dokončí úlohu presunie kartičku do stĺpca *Done* (Hotovo)
- keď sú splnené všetky úlohy daného príbehu, overovateľ (vždy iný člen tímu ako vývojár), ktorý je zodpovedný za príbeh skontroluje, či je príbeh hotový - či spĺňa

špecifikáciu a definíciu splnenia

3. Oficiálne stretnutie k ukončeniu šprintu a plánovaniu nového (cyklus sa opakuje)

- zhodnotenie šprintu - retrospektíva
- vždy po stretnutí je nutné, aby zapisovateľ spísal retrospektívu a posunul ju manažérovi exportovania úloh, ktorý je zodpovedný za aktuálnosť stránky o tíme a progrese tímu

3 Udržiavanie nástroja pre podporu vývoja

Youtrack je nástroj, ktorý sa v našom tíme používa na podporu agilného vývoja. Slúži na značenie požiadaviek v špeciálnom tvare príbehov, úloh a diskusií k úlohám. Je to prostriedok pre sledovanie progresu tímu v rámci šprintov a na vytváranie Burndown chart-u.

3.1 Príbehy

Príbeh je zvyčajne jedna veta, ktorá hovorí o nejakom úžitku zo systému pre používateľ a alebo o infraštruktúrnej prípadne manažérskej požiadavke.

3.1.1 Názov

Typicky sa používateľský príbeh skladá z troch častí AKO, ČO CHCEM a PREČO, napríklad: “Ako používateľ sa chcem vedieť prihlásiť, aby som mal prístup do svojho profilu.” Tento názov sa v YouTracku uvádza do opisu používateľského príbehu a za názov v YouTracku sa zvolí krátke 3-4 slovné pomenovanie, ktoré dobre vystihuje daný používateľský príbeh.

3.1.2 Špecifikácia

Špecifikácia sa píše do opisu úlohy a dohaduje sa pri začatí šprintu, aby bolo jasné, čo musí vývojár spraviť, aby splnil požiadavky.

3.1.3 Zápisy zo stretnutí

Ak sa rieši nejaký problém alebo otázka k používateľským príbehom počas oficiálnych stretnutí, tak sa do opisu s označením stretnutia zapíše v bodoch čo sa riešilo, prípadne aké z toho vyplývajú závery.

3.1.4 Ľudia zodpovední za plnenie používateľského príbehu

Ku každému používateľskému príbehu je pridelený jeden alebo viac členov tímu, ktorí sú zodpovední za splnenie úloh, ktoré plynú z príbehu.

3.2 Úlohy

Tasky špecifikujú úlohy, ktoré sú priradené k jednotlivým používateľským príbehom tak, aby bola splnená definícia splnenia. Môžu byť definované úlohy, ktoré nepatria k žiadnemu používateľskému príbehu, vtedy sa umiestnia do časti Nekategorizované.

3.2.1 Názov

Názov úlohy je niekoľkoslovné pomenovanie, na základe ktorého je jasné, čo je náplňou danej úlohy.

3.2.2 Zápisy zo stretnutí

Ak sa rieši nejaký problém alebo otázka ku konkrétnej úlohe počas oficiálnych stretnutí, tak sa do opisu s označením stretnutia zapíše v bodoch čo sa riešilo, prípadne aké z toho vyplývajú závery.

3.2.3 Ľudia zodpovední za plnenie používateľského príbehu

Ku každej úlohe je pridelený jeden alebo viac členov tímu, ktorí sú zodpovední za splnenie tejto úlohy.