

1. Sumarizácia šprintu č. 1 (Koložvárska kapusta)

Bc. Ján Ďurica

1.1. Základné informácie

Začiatok:	12.10.2016
Koniec:	27.10.2016
Product owner:	Ing. Ivan Kapustík, v z. Bc. Jozef Zaťko
Scrum master:	Bc. Ján Ďurica
Tím:	Bc. Jozef Blažíček Bc. Jakub Chalachán Bc. Matúš Ivanoc Bc. Maryna Kovalenko Bc. Miloš Štefčák

1.2. Úlohy

Úlohy k šprintu boli stanovené na formálnom stretnutí dňa 12.10.2016, no niektoré vznikli aj v priebehu šprintu.

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority
Task	FUTBAL3D-1	Metodika dokumentovania	Jozef Blažíček	High
Task	FUTBAL3D-2	Metodika komunikácie	Jakub Chalachán	High
Task	FUTBAL3D-3	Metodika k zápisom z formálnych stretnutí	Maryna Kovalenko	High
Task	FUTBAL3D-4	Metodika k priebehu formálnych stretnutí	Maryna Kovalenko	High
Task	FUTBAL3D-5	Neformálne stretnutie všetkých členov tímu	všetci	Medium
Task	FUTBAL3D-8	Vytvoriť prezentačný web tímu	Matúš Ivanoc	High
Task	FUTBAL3D-11	Poskytnutie osobných informácií a fotografie	všetci	High
Task	FUTBAL3D-12	Metodika vykazovania prác v JIRE	Ján Ďurica	High
Task	FUTBAL3D-13	Metodika code review	Miloš Štefčák	High
Bug	FUTBAL3D-14	Preklepy na stránke	Matúš Ivanoc	Medium
Task	FUTBAL3D-15	Zápisnica z 3. stretnutia	Ján Ďurica	Medium
Story	FUTBAL3D-16	Dokumentácia - metodiky	Ján Ďurica	High
Task	FUTBAL3D-17	Metodika testovania	Matúš Ivanoc	Medium
Task	FUTBAL3D-18	Metodika commitovania a verziovania	Matúš Ivanoc	Medium
Task	FUTBAL3D-19	Zanalyzovať logiku projektu	všetci	High
Task	FUTBAL3D-26	Zápisnica zo 4. stretnutia	Jozef Blažíček	Medium
Task	FUTBAL3D-28	Metodika rizík	Jakub Chalachán	High
Task		Sfunkčnenie serveru, inštalácia Atlassian produktov	Matúš Ivanoc, Ján Ďurica	

1.2.1. Opis jednotlivých úloh

Úlohy boli zanalyzované a podľa toho boli vytvorená story, ktorá obsahovala ďalšie podúlohy = tasky, a tie boli pridelené medzi jednotlivých členov tímu. Niektoré tasky neboli pridelené k story, čo sme neskôr zhodnotili ako nesprávny krok.

- **Task: FUTBAL3D-1 Metodika dokumentovania** – Pri práci na tímovom projekte sa veci dokumentujú a neskôr odovzdávajú, preto sme považovali za potrebné vytvorenie metodiky k dokumentovaniu, aby sme používali jednotný štýl.
- **Task: FUTBAL3D-2 Metodika komunikácie** – Pri tímovej spolupráci je nevyhnutné mať zvládnutú komunikáciu. Základné pravidlá sú ustanovené vo vytvorenej metodike.
- **Task: FUTBAL3D-3 Metodika k zápisom z formálnych stretnutí** – Keďže sa na každom formálnom stretnutí píše zápisnica, je tiež dobré, aby mala jednotné pravidlá, k čomu slúži táto metodika.
- **Task: FUTBAL3D-4 Metodika k priebehu formálnych stretnutí** – Pre každé formálne stretnutie sa vytvorili pravidlá o jeho priebehu.
- **Task: FUTBAL3D-5 Neformálne stretnutie všetkých členov tímu** – Stretnutie všetkých členov tímu mimo školského rozvrhu za účelom práce na projekte.
- **Task: FUTBAL3D-8 Vytvoriť prezentačný web tímu** – Je potrebné, aby náš tím mal vlastnú webovú stránku, kde budú základné informácie o členoch tímu a kam budeme dávať naše výstupy.
- **Task: FUTBAL3D-11 Poskytnutie osobných informácií a fotografie** – Každý člen nech o sebe napíše pár viet, ktoré budú zverejnené na tímovej stránke spolu s fotografiou.
- **Task: FUTBAL3D-12 Metodika vykazovania prác v JIRE** – Treba si určiť pravidlá pre vytváranie úloh a vykazovanie prác na týchto úlohách a spísať ich do dokumentu. Náplňou tejto úlohy bolo aj vytvorenie upraveného životného cyklu úlohy a prehľadovej „agilnej nástenky“.
- **Task: FUTBAL3D-13 Metodika code review** – Pre udržanie kvality výstupu projektu je dôležité udržiavať kód v požadovanej kvalite, k čomu slúži najmä code review. Jeho základné pravidlá sú zadané v súvisiacej metodike.
- **Bug: FUTBAL3D-14 Preklepy na stránke** – Na našej webovej stránke sa objavili preklepy, ktoré bolo treba opraviť.
- **Task: FUTBAL3D-15 Zápisnica z 3. stretnutia** – Na každom stretnutí sa spisuje zápisnica, ktorú musí zapisovateľ po konci stretnutia v čo najkratšej dobe upraviť podľa dohodnutej formy a poskytnúť ostatným členom.
- **Story: FUTBAL3D-16 Dokumentácia - metodiky** – Vytvorená story na všetky metodiky.
- **Task: FUTBAL3D-17 Metodika testovania** – Naimplementované časti treba vždy otestovať. Metodika pojednáva o Unit testoch a automatickom testovaní pri commite.
- **Task: FUTBAL3D-18 Metodika commitovania a verziovania** – Táto metodika pojednáva o pravidlách commitovania a verziovania, hlavne o commit správach, vytváraní vetiev a pull requestoch.
- **Task: FUTBAL3D-19 Zanalyzovať logiku projektu** – Je potrebné, aby si všetci členovia tímu prešli logiku projektu, aby potom pri riešení úloh vedeli, čo ako funguje a kde to nájsť.
- **Task: FUTBAL3D-26 Zápisnica zo 4. stretnutia** – Na každom stretnutí sa spisuje zápisnica, ktorú musí zapisovateľ po konci stretnutia v čo najkratšej dobe upraviť podľa dohodnutej formy a poskytnúť ostatným členom.
- **Task: FUTBAL3D-28 Metodika rizík** – Pri práci stále hrozia nejaké riziká. Ich identifikovanie a riešenie sú náplňou tejto metodiky.

- **Task: Sfunkčnenie serveru, inštalácia Atlassian produktov** – Inštalácia operačného systému Ubuntu na poskytnutý školský server. Inštalácia Atlassian produktov na tento server – JIRA, HipChat. Na túto úlohu nebola vytvorená úloha v JIRE.

1.3. Zhodnotenie

V tomto šprinte sa nám nepodarilo splniť plán, ktorý sme si na začiatku určili. Dôvod bol ten, že pri implementácii jednej z úloh sa vyskytli nečakané problémy, ktoré nebolo možné rýchlo vyriešiť, a to spôsobilo to, že ďalšia implementačná úloha nemohla byť splnená.

1.3.1. Plnenie úloh

Issue Type	Key	Summary	Worked	Status	Logged Work
Task	FUTBAL3D-1	Metodika dokumentovania	Jozef (2h)	Closed	2 hodiny
Task	FUTBAL3D-2	Metodika komunikácie	Jakub (3h)	Closed	3 hodiny
Task	FUTBAL3D-3	Metodika k zápisom z formálnych stretnutí	Maryna (3h)	Closed	3 hodiny
Task	FUTBAL3D-4	Metodika k priebehu formálnych stretnutí	Maryna (3h)	Closed	2 hodiny
Task	FUTBAL3D-5	Neformálne stretnutie všetkých členov tímu	Všetci po 45m	Closed	4 hodiny, 30 minút
Task	FUTBAL3D-8	Vytvoriť prezentačný web tímu	Matúš (4h)	Closed	4 hodiny
Task	FUTBAL3D-11	Poskytnutie osobných informácií a fotografie	Ján (30m) Jakub (15m) Miloš (30m) Maryna (7m) Jozef (45m) Matúš (10m)	Closed	2 hodiny, 17 minút
Task	FUTBAL3D-12	Metodika vykazovania prác v JIRE	Ján (4h)	Closed	4 hodín
Task	FUTBAL3D-13	Metodika code review	Miloš (1h 30m)	Closed	1 hodina, 30 minút
Task	FUTBAL3D-14	Preklepy na stránke	Jakub (2m) Matúš (8m)	Closed	10 minút
Task	FUTBAL3D-15	Zápisnica z 3. stretnutia	Ján (4h)	Closed	4 hodiny
Story	FUTBAL3D-16	Dokumentácia - metodiky	Neuvedené	Closed	Neuvedené
Task	FUTBAL3D-17	Metodika testovania	Neuvedené	Closed	Do ďalšieho šprintu
Task	FUTBAL3D-18	Metodika commitovania a verziovania	Matúš (1h)	Closed	Do ďalšieho šprintu
Task	FUTBAL3D-19	Zanalyzovať logiku projektu	Všetci okrem Matúša po 1h	Closed	5 hodín

Task	FUTBAL3D-26	Zápisnica zo 4. stretnutia	Jozef (1h)	Closed	1 hodina
Task	FUTBAL3D-28	Metodika rizík	Jakub (2h)	Closed	2 hodiny
Task		Sfunkčnenie serveru, inštalácia Atlassian produktov	Matúš (4h 30m) Ján (4h)	Done	8 hodín, 30 minút

1.3.2. Podiel práce členov tímu

Na základe vykazovania práce v JIRE bola vytvorená tabuľka sumarizácie vykonanej práce jednotlivými členmi tímu.

Člen tímu	Úlohy	Formálne stretnutia	Neformálne stretnutia	Spolu	Spolu (%)
Bc. Jozef Blažíček	4:45	5h	0:45	10:30	13
Bc. Ján Ďurica	13:30	5h	0:45	19:15	24
Bc. Jakub Chalachán	6:17	5h	0:45	12:02	15
Bc. Matúš Ivanoc	9:48	5h	0:45	15:38	20
Bc. Maryna Kovalenko	7:07	5h	0:45	12:52	17
Bc. Miloš Štefčák	3:00	5h	0:45	8:45	11

1.3.3. Retrospektíva

V rámci formálneho stretnutia dňa 26.10.2016 prebehla retrospektíva k tomuto šprintu. Scrum master (Ján) vyzval tím, aby vyjadril svoj názor na tento šprint, čo sa mu páčilo, čo nie, čo by možno bolo dobré zmeniť.

Ján: „Môžeme vidieť, že viacero úloh sa nestihlo spraviť, preto by bolo lepšie, kebyže úlohy robíme priebežne a dávame si na to pozor. Bol to prvý šprint, preto som vás až tak neupozorňoval, myslel som si, že to máte časovo rozvrhnuté“

Jakub: „Neriadime sa podľa metodík, ale je to fajn. A nerobme veci na poslednú chvíľu!“

Ostatní sa nevyjadrili.

Keďže to bol prvý šprint, ktorý zasiahol aj prechod JIRY z cloudového riešenia na lokálny server, veľa práce bolo s tým. Zrejme to u ľudí vyvolalo menší zmätok a mierne rozšírilo „scope“ šprintu. Pár úloh sa nestihlo spraviť, možno toho bolo aj trochu veľa na jeden šprint. Veríme, že sa z tejto skúsenosti poučíme a ďalšie šprinty odhadneme lepšie.