

1. Sumarizácia šprintu č. 2 (Bryndzové halušky)

Bc. Miloš Štefčák

1.1. Základné informácie

Začiatok: 27.10.2016
Koniec: 02.11.2016

Tím: Bc. Jozef Blažíček
Bc. Ján Ďurica
Bc. Jakub Chalachán
Bc. Matúš Ivanoc
Bc. Maryna Kovalenko
Bc. Miloš Štefčák

1.2. Retrospektíva

V rámci formálneho stretnutia dňa 26.10.2016 prebehla retrospektíva k tomuto šprintu. Zúčastnení boli všetci okrem Maryny a Matúša. Tí boli na stretnutí prítomní prostredníctvom Skype hovoru. Každý dostal možnosť vyjadriť svoj názor na otázku čo sa mu páčilo a čo nie na šprinte. Vyjadrili sa všetci a môžem zhodnotiť, že tento šprint dopadol celkom pozitívne.

Ján: „Bol to krátky šprint, ale to, čo sme si stanovili, sme sa pokúsili spraviť a vo väčšej časti sa nám to aj podarilo.“

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

Miloš: „Všetko dobre, len k úlohám musíme dávať popis, lebo časom som ani nevedel, čo mam na danej úlohe robiť. Plus vytvárajme úlohy hneď po stretnutí.“

Jozef: „Zlá komunikácia, musíme sa viac zaujímať. Mali sme problém s code review a nikto sa nám na otázku nevyjadril.“

Matúš: „Mohol by som mať skôr spravené úlohy, čo by som aj rád zlepšil, ale inak všetko okej.“

Maryna: „Stihli sme toho veľa, bolo to dobré a budem sa snažiť viac, aby som nerobila chyby.“

Hodnotím teda tento šprint za celkom dobre zvládnutý. Zhodli sme sa, že treba robiť úlohy v predstihu, a tak všetko pôjde dobre. Za negatívum sme sa zhodli, že treba dávať popisy k úlohám.

1.3. Úlohy

Úlohy k šprintu boli stanovené na formálnom stretnutí dňa 26.10.2016

Issue Type	Key	Summary	Assignee	Priority	Story points
Story	FUTBAL3D-36	Rozšírenie parseru	-	Highest	
Task	FUTBAL3D-39	FUTBAL3D-36 - Rozšírenie parseru	Jozef Blažíček	Medium	5

Task	FUTBAL3D-40	FUTBAL3D-36 - Rozšírenie parseru	Maryna Kovalenko	Medium	
Task	FUTBAL3D-49	FUTBAL3D-36 – Code review	Jakub Chalachán	Highest	
Story	FUTBAL3D-37	Prepočítanie relatívnej pozície z parsera	-	Highest	8
Task	FUTBAL3D-45	FUTBAL3D-37 - Prepočítanie relatívnej pozície z parsera	Ján Ďurica	Medium	
Task	FUTBAL3D-46	FUTBAL3D-37 - Prepočítanie relatívnej pozície z parsera	Miloš Štefčák	Medium	
Task	FUTBAL3D-50	FUTBAL3D-37 – Code review	Jozef Blažiček	Highest	
Story	FUTBAL3D-38	Vykresľovanie čiar	-	High	8
Task	FUTBAL3D-47	FUTBAL3D-38 - Vykresľovanie čiar	Jakub Chalachán	Medium	
Task	FUTBAL3D-48	FUTBAL3D-38 Vykresľovanie čiar	Matúš Ivanoc	Medium	
Task	FUTBAL3D-42	Metodika testovania	Matúš Ivanoc	Medium	
Task	FUTBAL3D-51	Kontrola dokumentu	Ján Ďurica	Medium	
Task	FUTBAL3D-60	Kontrola dokumentu	Ján Ďurica	Medium	
Task	FUTBAL3D-43	Metodika commitovania a variovania	Matúš Ivanoc	Medium	
Task	FUTBAL3D-41	Metodika code review	Miloš Štefčák	Medium	
Task	FUTBAL3D-44	Zápisnica z 5 stretnutia	Jakub Chalachán	Medium	

1.3.1. Opis jednotlivých úloh

Úlohy boli zanalyzované a podľa toho boli vytvorené STORY, ktoré obsahovali ďalšie pod úlohy TASKY, a tie boli pridelené medzi jednotlivých členov tímu.

- **Story: FUTBAL3D-36 Rozšírenie parseru** – Táto story obsahovala tasky FUTBAL3D-39, FUTBAL3D-40, FUTBAL3D-49 a je bližšie popísaná nižšie.
- **Story: FUTBAL3D-37 Prepočítanie relatívnej pozície z parsera** - Táto story obsahovala tasky FUTBAL3D-45, FUTBAL3D-46, FUTBAL3D-50 a je bližšie popísaná nižšie.
- **Story: FUTBAL3D-38 Vykresľovanie čiar** - Táto story obsahovala tasky FUTBAL3D-47, FUTBAL3D-48 a je bližšie popísaná nižšie.
- **Task: FUTBAL3D-42 Metodika testovania** – Každá implementačná úloha by mala byť aj otestovaná. Aby si každý netestoval po svojom, je potrebné mať vytvorený nejaký postup, podľa ktorého sa každý člen tímu bude držať.
- **Task: FUTBAL3D-51, FUTBAL3D-60 Kontrola dokumentu** – Každá úloha má výstup v podobe dokumentu. Keďže každý robí chyby, tak je potrebné, aby pred odovzdaním bola skontrolovaná gramatika a forma dokumentu.
- **Task: FUTBAL3D-43 Metodika commitovania a variovania** – Každú implementačnú úlohu je potrebné commitnúť do spoločného repozitára, aby každý člen tímu mal vždy

aktuálnu verziu. Aby bol v tom poriadok je potrebné mať vytvorený postup, podľa ktorého sa členovia tímu budú riadiť.

- **Task: FUTBAL3D-41 Metodika code review** – V prvom šprinte bola vytvorená metodika code review, no po formálnom stretnutí sa zmenili niektoré veci a bolo potrebné aktualizovať túto metodiku.
- **Task: FUTBAL3D-44 Zápisnica z 5 stretnutia** – Po každom formálnom stretnutí je vytvorená zápisnica, v ktorej sú spomenuté všetky dôležité veci, ktoré boli prebraté alebo spomenuté na tomto stretnutí.

1.3.2. Rozšírenie parseru

Keďže správy zo serveru obsahovali aj informácie o bodoch na čiarach, rozhodli sme sa, že by bolo dobré tieto informácie spracovať, aby boli dostupné. Táto úloha mala tieto informácie spracovať, aby následne vo WordModeli boli k dispozícii. Tieto informácie sú následne pretransformované na 2D čiary, ktoré sa používajú ďalej.

1.3.3. Prepočítanie relatívnej pozície z parsera

Predchádzajúca úloha FUTBAL3D-36 - Rozšírenie parseru nám spracovala informácie zo servera a dostali sme sa k 2D čiaram. Tie však bolo potrebné spracovať na reálne výpočty, čo znamená, že ako tie čiary reálne vyzerajú a ako si myslí robot, že ich vidí. Po spracovaní týchto čiar je následne možné vykresliť ich v TF.

1.3.4. Vykreslenie čiar

Cieľom tejto úlohy bolo vykresliť čiary v grafickom rozhraní TF. Vykresliť reálne čiary, ktoré vidí robot a ešte aj ako si myslí, že kde ich vidí. Ale keďže pri implementačnej úlohe FUTBAL3D-37 - Prepočítanie relatívnej pozície z parsera nastali komplikácie (k vypočítaným čiarom sa nedalo prístupíť na strane TF), ktoré nebolo možné odstrániť okamžite, tak sa táto úloha nevyriešila a presunula sa do ďalšieho šprintu.

1.4. 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. Z celkového počtu 21 story pointy, sme získali len 13.

1.4.1. Plnenie úloh

Issue Type	Key	Summary	Worked	Status	Logged Work	Story points
Story	FUTBAL3D-36	Rozšírenie parseru	Ján (10m)	Closed	10m	
Task	FUTBAL3D-39	FUTBAL3D-36 - Rozšírenie parseru	Jozef (5h30m)	Closed	5h30m	2.5
Task	FUTBAL3D-40	FUTBAL3D-36 - Rozšírenie parseru	Maryna (4h30m)	Closed	4h30m	2.5
Task	FUTBAL3D-49	FUTBAL3D-36 – Code review	Jakub (30m)	Closed	30m	

Story	FUTBAL3D-37	Prepočítanie relatívnej pozície z parsera	Miloš (30m) Ján (30m)	Closed	1h	
Task	FUTBAL3D-45	FUTBAL3D-37 - Prepočítanie relatívnej pozície z parsera	Ján (4h30m)	Closed	4h30m	4
Task	FUTBAL3D-46	FUTBAL3D-37 - Prepočítanie relatívnej pozície z parsera	Miloš (4h30m)	Closed	4h30m	4
Task	FUTBAL3D-50	FUTBAL3D-37 – Code review	Jozef (30m)	Closed	30m	
Story	FUTBAL3D-38	Vykresľovanie čiar	-	Closed	-	
Task	FUTBAL3D-47	FUTBAL3D-38 - Vykresľovanie čiar	Jakub (2h)	Closed	2h	0
Task	FUTBAL3D-48	FUTBAL3D-38 Vykresľovanie čiar	Matúš (1h30m)	Closed	1h30m	0
Task	FUTBAL3D-42	Metodika testovania	Matúš (1h30m)	Closed	1h30m	
Task	FUTBAL3D-51	Kontrola dokumentu	Ján (20m)	Closed	20m	
Task	FUTBAL3D-60	Kontrola dokumentu	Ján (20m)	Closed	20m	
Task	FUTBAL3D-43	Metodika commitovania a variovania	Matúš (3h)	Closed	3h	
Task	FUTBAL3D-41	Metodika code review	Miloš (15m) Ján (10m)	Closed	25m	
Task	FUTBAL3D-44	Zápisnica z 5 stretnutia	Jakub (2h) Ján (15m)	Closed	2h15m	

1.4.2. 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 (%)	Story pointy	Spolu (%)
Bc. Jozef Blažíček	6h	4h	1h	11h	17,6%	2.5	11,90%
Bc. Ján Ďurica	6,25h	4h	1h	11,25h	18,0%	4	19,05%
Bc. Jakub Chalachán	4,5h	4h	1h	9,5h	15,2%	0	0%
Bc. Matúš Ivanoc	6h	4h	1h	11h	17,6%	0	0%
Bc. Maryna Kovalenko	4,5h	4h	1h	9,5h	15,2%	2.5	11,90%
Bc. Miloš Štefčák	5,25h	4h	1h	10,25h	16,4%	4	19,05%

Tabuľka 1: Podiel práce členov tímu počas šprintu č.2