

Retrospektíva šprintu “Ixobrychus + Jynx”

Dátum: 26.4.2017
Miesto: Proktové laboratórium
Vedúci stretnutia: Filip Vozár
Zapisovateľ: Jakub Adam
Prítomní: Jakub Adam
Monika Filipčíková (on-line)
Jakub Šimko
Andrej Švec
Filip Vozár

Zhrnutie

Šprint Ixobrychus bol prvým pokusom o zavedenie týždňových šprintov. Tento krok mal viacero pozitívnych aj negatívnych následkov. Splnila sa väčšina úloh zaradených do šprintu. Nepodarilo sa dokončiť len úlohu MD-1, ktorá pozostávala z dvoch podúloh. Jednou bolo vytvorenie endpointu do API a druhou bola úprava portálu, aby volala tento endpoint a zobrazovala korektne výsledky. Obe tieto podúlohy boli značne v rozpracovanom stave, no nestihli sa dokončiť kvôli zlému definovaniu požadovaných dát. Nedostatočne sme si definovali obsah návratového JSON-u, takže sa robili časte zmeny implementácie a možno aj kvôli veľkonočným sviatkom sa to nestihlo dokončiť. Je potrebné do budúcnosti lepšie definovať rozhrania už pred implementáciou a zohľadniť tiež všetky okolnosti pri plánovaní šprintu. Bola dokončená úloha s fuzzy klasifikátorom, no jeho výsledky nepovažujeme za dostatočné. Pravdepodobne bude potrebné zohľadniť aj ďalšie črty pre ich zlepšenie. Skúsiť urobiť buckety v intervale výsledkov a pozrieť počty v týchto bucketoch a zistiť, či sú štatisticky rozlišiteľné (P-test).

V šprinte Jynx sa nám podarilo splniť všetky zaradené úlohy, medzi ktorými boli aj tie nestihnuté z predošlého šprintu. Je to zásluhou toho, že na úlohach sa začalo pracovať hneď od začiatku šprintu.

Čo robíme dobre?

- Komunikácia v tíme
- Označovanie v JIRE ľudí zodpovedných za PR
- Pracovalo sa priebežne
- Vsetko sa stihlo

Čo robíme zle?

- Zle definované rozhranie
- Nezohľadnenie sviatkov pri plánovaní šprintu
- Zlá vizualizácia výsledkov v niektorých prípadoch

Čo začať robiť?

- Lepšie vyhodnocovať úspešnosť použitých metód
- Lepšie definovať rozhrania pred implementáciou. Možno najprv definovať posielaný JSON a až následne implementovať aj do portálu aj do API.
- Validovať posielané JSON voči schéme
- Pri vizualizácii dávať preč outlier-ov pre vyššiu prehľadnosť
- Dohodnúť si pravidla, čo označujeme v Trollhunte za dobré a zlé
- Pripraviť vhodnú prezentáciu pre SME