

1 Retrospektíva k 1. šprintu

Autori: Dušan Cymorek, Peter Gašpar, Slavomír Šárik

Trvanie šprintu: 14.10. – 28.10

1.1 Zoznam úloh a stav ich riešenia

V tabuľke 1.1 sa nachádza prehľad úloh, ktoré sme riešili počas prvého šprintu, stav ich splnenia a poznámky z nich vyplývajúce. Náplňou tohto šprintu bolo implementovanie základných funkcionalít systému.

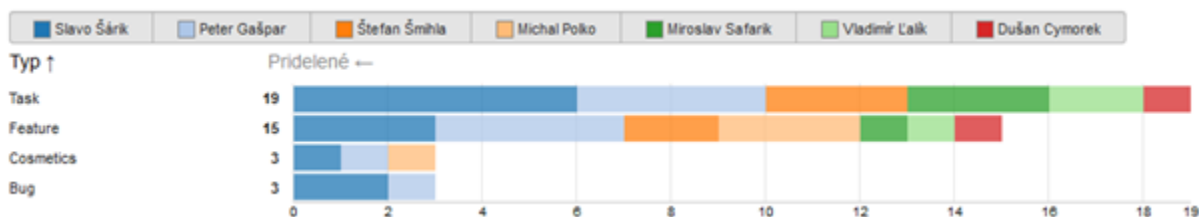
ID	Názov	Typ	Riešitelia	Záver
1-6	Jazykové nastavenia	Funkcionalita	Slavomír	Akceptovaná
1-7	Registrácia nového používateľa	Funkcionalita	Štefan, Slavomír	Akceptovaná
1-8	Registrácia nového používateľa - Vytvorenie modelu pre používateľa	Úloha	Štefan, Slavomír	Akceptovaná
1-9	Registrácia nového používateľa - Zasielanie mailov	Úloha	Štefan, Slavomír	Akceptovaná
1-10	Registrácia nového používateľa - Captcha	Úloha	Štefan	Akceptovaná
1-11	Registrácia nového používateľa - Aktivácia konta	Úloha	Slavomír	Akceptovaná
1-12	Pridávanie experimentov	Funkcionalita	Miroslav, Peter	Akceptovaná
1-13	Pridávanie experimentov - Vytvorenie modelu pre experiment	Úloha	Miroslav	Akceptovaná
1-14	Pridávanie experimentov - Názov, popis	Úloha	Miroslav	Akceptovaná
1-15	Pridávanie experimentov - Oprávnenia na prístup	Úloha	Miroslav	Akceptovaná
1-16	Pridávanie experimentov - Budget	Úloha	Peter	Akceptovaná
1-17	Pridávanie experimentov - Účastníci	Úloha	Peter	Akceptovaná
1-18	Pridávanie experimentov - Zverejnenie	Úloha	Peter	Akceptovaná
1-19	Autentifikácia používateľa (štandardne)	Funkcionalita	Štefan, Slavomír	Akceptovaná

ID	Názov	Typ	Riešitelia	Záver
1-20	Autentifikácia používateľa (štandardne) - Obnovenie zabudnutého hesla	Úloha	Slavomír	Akceptovaná
1-21	Autentifikácia používateľa (štandardne) - Overenie prekročenia maximálneho počtu pokusov + dočasné zablokovanie konta	Úloha	Slavomír	Akceptovaná
1-22	Autentifikácia používateľa (štandardne) - Exspirácia tokenu (pri zabudnutí hesla)	Úloha	Slavomír	Akceptovaná
1-25	Detail profilu používateľa	Funkcionality	Dušan, Vladimír	Akceptovaná
1-26	Detail profilu používateľa - Zobrazenie info o používateľovi	Úloha	Dušan	Akceptovaná
1-27	Detail profilu používateľa - Profilový obrázok	Úloha	Dušan	Akceptovaná
1-28	Detail profilu používateľa - Priatelia (follow)	Úloha	Vladimír	Akceptovaná
1-29	Detail profilu používateľa - Poznámka o spoločnosti	Úloha	Vladimír	Akceptovaná
1-30	Šablóna - farby, základné prvky	Funkcionality	Michal, Peter	Akceptovaná
1-31	Šablóna - horný panel, bočný panel	Funkcionality	Michal, Peter	Akceptovaná
1-32	Šablóny - footer	Funkcionality	Michal, Peter	Akceptovaná
1-33	Vyriešiť automatický deploy do produkcie	Chyba	Slavomír	Akceptovaná
1-34	Aktualizácia stránky tímu	Kozmetické	Michal, Peter	Akceptovaná
1-36	[BUG] Preklady nefungujú v mailoch	Chyba	Slavomír	Akceptovaná
1-39	Aktualizácia plánu projektu na webe	Úloha	Peter	Akceptovaná
1-42	Aktualizácia dizajnu webu	Úloha	Peter	Akceptovaná
1-43	Úprava chybových stránok	Kozmetické	Slavomír	Akceptovaná

ID	Názov	Typ	Riešitelia	Záver
----	-------	-----	------------	-------

Tabuľka 1.1: *Prehľad úloh*

Na nasledujúcom grafe (Obr. 1.1) môžeme vidieť distribúciu jednotlivých typov úloh medzi autorov.



Obr. 1.1: *Distribúcia jednotlivých typov úloh medzi autorov*

1.2 Časový prehľad

Tabuľka 1.2 obsahuje prehľad úloh a potrebného času na ich realizáciu pre jednotlivých členov tímu.

Riešiteľ	Typ	Počet úloh	Počet hodín
Dušan	Development	2	5,42
	Documentation	1	2,00
	Celkovo	3	7,42
Michal	Development	1	13,00
	Celkovo	1	13,00
Miroslav	Development	3	5,58
	Documentation	1	2,00
	Testing	1	2,00
	Celkovo	5	9,58
Peter	Development	4	9,37
	Documentation	1	0,18
	Testing	2	1,00
	Design	2	9,62
	Celkovo	9	20,17
Slavomír	Development	10	29,00
	Documentation	2	10,67
	Testing	1	0,50

Riešiteľ	Typ	Počet úloh	Počet hodín
	Maintenance	2	33,00
	Celkovo	15	73,17
Vladimír	Development	3	8,67
	Documentation	1	2,00
	Testing	1	1,67
	Celkovo	5	12,33
Štefan	Development	5	17,00
	Documentation	1	2,00
	Testing	2	3,00
	Celkovo	8	22,00

Tabuľka 1.2: Časový prehľad úloh

1.3 Zhodnotenie

Pri retrospektíve k šprintu sme sa na stretnutí vyjadrili k jednotlivým úlohám a problémom, ktoré pri ich riešení nastali. Poznámky k jednotlivým úlohám sa nachádzajú v tabuľke 1.3.

ID	Názov	Poznámka
1-6	Jazykové nastavenia	Dohodli sme sa, že položky v súbore s jazykmi budú z dôvodu prehľadnosti zoradené podľa abecedy. <u>Úlohy, ktoré vyplynuli pre ďalšie šprinty:</u> Vytvorenie metodiky na pridávanie a používanie prekladov, zjednotenie používania prekladov v kóde.
1-11	Registrácia nového používateľa - Aktivácia konta	Prehodnotili sme, že v nasledujúcich šprintoch bude potrebné vyriešiť automatické premazávanie nedokončených aktivácií konta. <u>Úlohy, ktoré vyplynuli pre ďalšie šprinty:</u> Vytvorenie automatickej úlohy na serveri na odstránenie starších už neplatných aktivácií.

ID	Názov	Poznámka
1-16	Pridávanie experimentov - Budget	<p>Pri nastavovaní budgetu sme zhodnotili, že je nezmyselné ho nastavovať pomocou políčka "Zvýšiť/Znížiť budget". Výška peňažného budgetu sa bude nastavovať priamo ako číselná hodnota.</p> <p><u>Úlohy, ktoré vyplynuli pre ďalšie šprinty:</u> V experimente zavedieme možnosť pridať aj iný ako finančný budget. Zmenu budgetu nebude možné vykonať po spustení experimentu.</p>
1-18	Pridávanie experimentov - Zverejnenie	<p>Prehodnotili sme, že súčasná klasifikácia ochrany experimentu z hľadiska prístupu (verejný, súkromný, na odkaz) nie je potrebná.</p> <p><u>Úlohy, ktoré vyplynuli pre ďalšie šprinty:</u> Z pôvodného návrhu ponecháme iba možnosť skryť experiment z výsledkov vyhľadávania.</p>
1-19	Autentifikácia používateľa (štandardne)	Diskutovali sme problém enormného vytvárania záznamov v databáze pri každom prihlásení. Riešenie bolo odložené na neskoršie fázy projektu.
1-27	Detail profilu používateľa - Profilový obrázok	Bol implementovaný cez Gravatar, rozhodli sme sa však, že umožníme používateľom nahrávať vlastný obrázok priamo na náš server. Úloha tak bola presunutá do druhého šprintu, kde súvisí s úlohou 1-51 Nastavenia profilu.

Tabuľka 1.3: Poznámky k úlohám 1. šprintu

Ďalšie úlohy, ktoré nám vyplynuli pre nasledujúce šprinty:

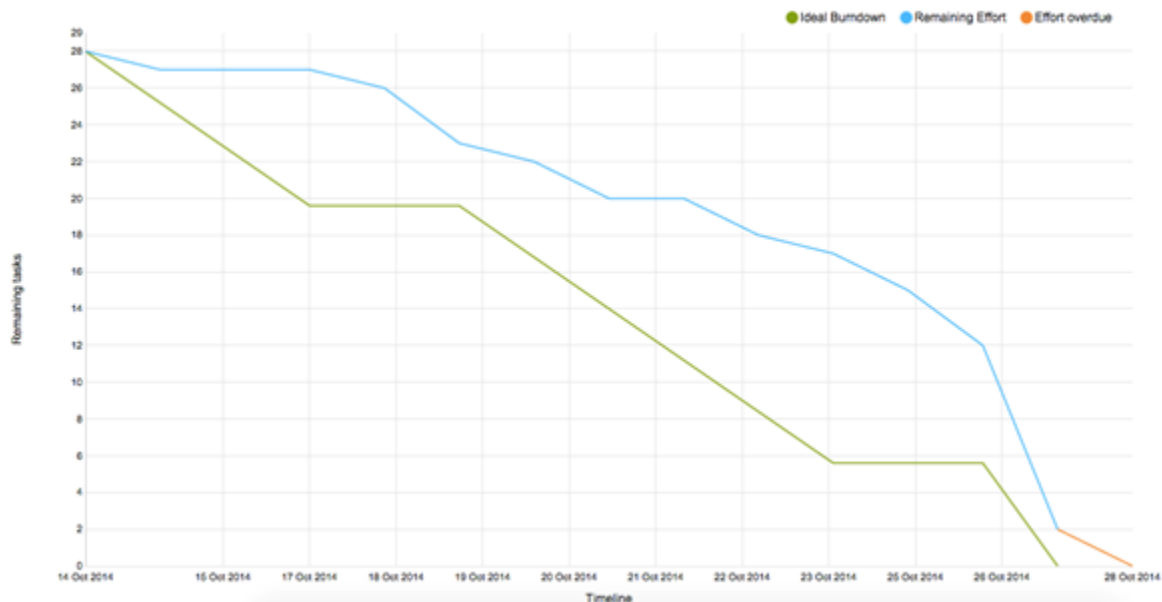
- Musíme si zdefinovať proces určený na prehliadky kódu.
- V nástroji YouTrack musíme pravidelne meniť stavy jednotlivých úloh. Niektoré z úloh sme v rámci zoznamovania sa s nástrojom označili ako vyriešené neskôr, ako sa nám ich skutočne poradilo vyriešiť. Taktiež nesmieme zabúdať predbežne si zaznamenávať čas strávený na jednotlivých úlohách.
- Počas prvého šprintu vytvárala úlohy v YouTracku osoba, ktorá bola stanovená ako vedúci stretnutia. Dohodli sme sa, že vo všetkých nasledujúcich šprintoch bude úlohy v YouTracku vždy vytvárať osoba zodpovedná za danú úlohu. Odbremeníme tím zát' až na vedúceho

stretnutia a zároveň bude zodpovedný za úlohu vždy informovaný (prostredníctvom upozornenia zo systému YouTrack) o stave jej plnenia.

- Zistili sme, že v mnohých prípadoch bola odhadovaná náročnosť úloh podhodnotená. V ďalších šprintoch už odhadujeme náročnosť aj s prihliadnutím na detaily. Zaviedli sme tiež používanie tzv. SCRUM pokeru, ktorý obsahuje štandardizované odhady úloh.
- Na základe prehľadu distribúcie úloh a ich časového prehľadu sme zistili, že je potrebné rovnomernejšie rozloženie záťaže medzi jednotlivých členov tímu.

1.4 Príloha 1: Burndown Chart

Na obrázku 1.2 sa nachádza Burndown Chart za prvý šprint.

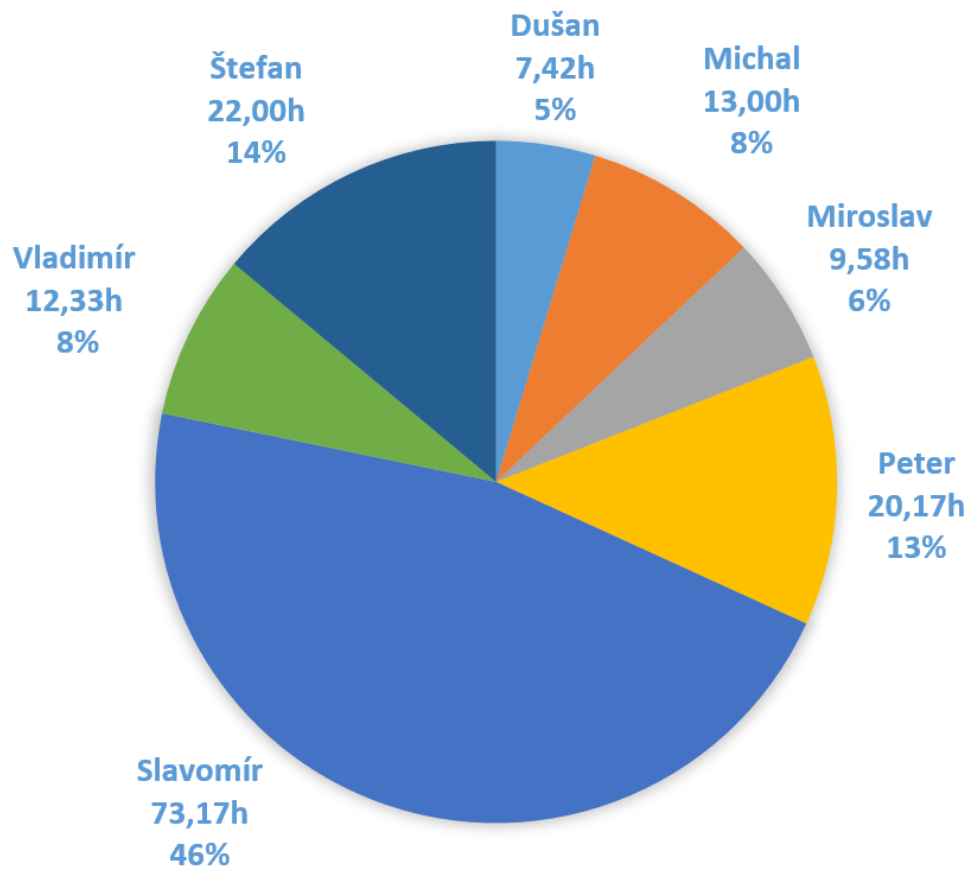


Obr. 1.2: Burndown Chart za prvý šprint

1.5 Príloha 2: Distribúcia celkového času riešenia úloh medzi autorov

V grafe (Obrázok 1.3) sa nachádza časové a následne percentuálne vyjadrenie podielu práce pre každého z autorov.

ČAS RIEŠENIA - CELKOVO



Obr. 1.3: Distribúcia celkového času riešenia medzi autorov