
	METODIKA	Verzia :	1.0
	Práca s nástrojom TRELLO	Strana :	1
		Číslo :	M2016-1
		Dátum vydania:	02/05/2016

Metodika č. 2016 – 1

Práca s nástrojom Trello

	VYPRACOVAL
FUNKCIA	Manažér integrácie a verziovania kódu
MENO, TITUL	Helmut Posch, Bc.
DÁTUM	2/5/2016
PODPIS	

	METODIKA	Verzia :	1.0
	Práca s nástrojom TRELLO	Strana :	2
		Číslo :	M2016-1
		Dátum vydania:	02/05/2016

1. Účel a dedikácia metodiky

Metodika práce s nástrojom Trello opisuje postupy, akými sa vytvárajú a pomenovávajú nové úlohy a šprinty, vyberajú úlohy zaradené do šprintu a ako sa zaznamenáva čas strávený nad úlohami.

Metodika práce s nástrojom Trello je určená členom tímu, ktorí vykonávajú zmeny v nástroji Trello týkajúce sa vytvárania úloh, šprintov a zaznamenávania pracovného času.

Za vytváranie úloh, šprintov a pridelovanie úloh do šprintov je zodpovedný zapisovateľ, prípadne iný člen tímu po dohode so zapisovateľom.


Ostatní členovia tímu sú zodpovední za zaznamenávanie času stráveného nad im pridelenými úlohami.

Pre nasledujúce metodiky uvažujeme, že sme úspešne prihlásení v nástroji Trello a nachádzame sa vo vybranom projekte.

Slovník pojmov

Trello - webová aplikácia na plánovanie úloh pre tímy, v základnej verzii nepodporuje SCRUM


Story Points - mierka používaná v rámci Scrum metodiky na odhadovanie úsilia spojeného s realizáciou používateľského príbehov alebo úlohy.

	METODIKA	Verzia :	1.0
	Práca s nástrojom TRELLO	Strana :	3
		Číslo :	M2016-1
		Dátum vydania:	02/05/2016

1. Pomenovanie šprintov a úloh

Šprinty sú pomenované podľa postáv gréckej mytológie. Práve prebiehajúci šprint je pomenovaný s prefixom "RUNNING SPRINT - " a ukončené šprinty sú pomenované s prefixom "FINISHED SPRINT - ". Jednotlivé šprinty sú v nástroji uložené ako zoznamy kariet. Každá karta predstavuje jednu úlohu.

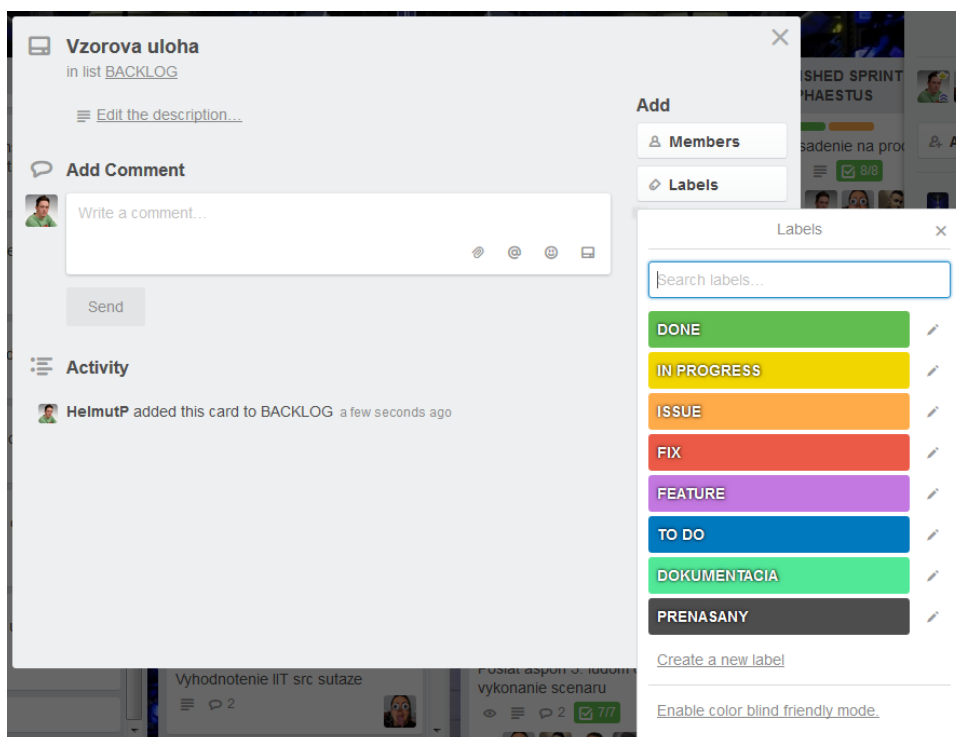
Pomenovanie úloh nemá presne stanovený formát. Dôležité je aby názov úlohy obsahoval krátky popis problému, ktorý má úloha riešiť a ten je následne podobne popísaný v popise úlohy. Ak úloha nerieši žiaden problém, tak názov úlohy je názov modulu/funkcionality, ktorá má po úlohe vzniknúť.

	METODIKA	Verzia :	1.0
	Práca s nástrojom TRELLO	Strana :	4
		Číslo :	M2016-1
		Dátum vydania:	02/05/2016


2. Vytváranie úloh

V rámci tímového stretnutia identifikujeme používateľský príbeh, ktorý v prípade potreby dekomponujeme na jednotlivé úlohy. Tieto úlohy nasledovne vložíme do *backlog*-u. Úlohy môžu vzniknúť aj na základe objavených chýb alebo potreby aktualizácie dokumentácie.

1. V danej karte, do ktorej chceme úlohu vložiť klikneme úplne dole na *Add card* a napíšeme názov úlohy.
2. Otvoríme kartu (úlohu) klikom na ňu a doplníme popis, ak je to potrebné.
3. Na základe typu úlohy vložíme *label-y*. *Label-y* FEATURE, ISSUE, FIX sú bližšie popísané v metodike verziovania kódu. Ich delenie je podľa funkcionality, ktorá bude zmenená v danej úlohe. Teda či ide o opravu chyby alebo tvorbu novej funkcionality. *Label-y* TO DO, IN PROGRESS, DONE značia v akom stave je daná úloha rozpracovaná (podrobne popísané v tab. nižšie). Štandardne sa pri novej úlohe nastavuje *label* TO DO. *Label* DOKUMENTACIA sa dáva úlohám, ktoré sa týkajú dokumentácie a *label* PRENASANY sa dáva úlohám, ktoré neboli dokončené v minulom šprinte a preniesli sa do nového šprintu.

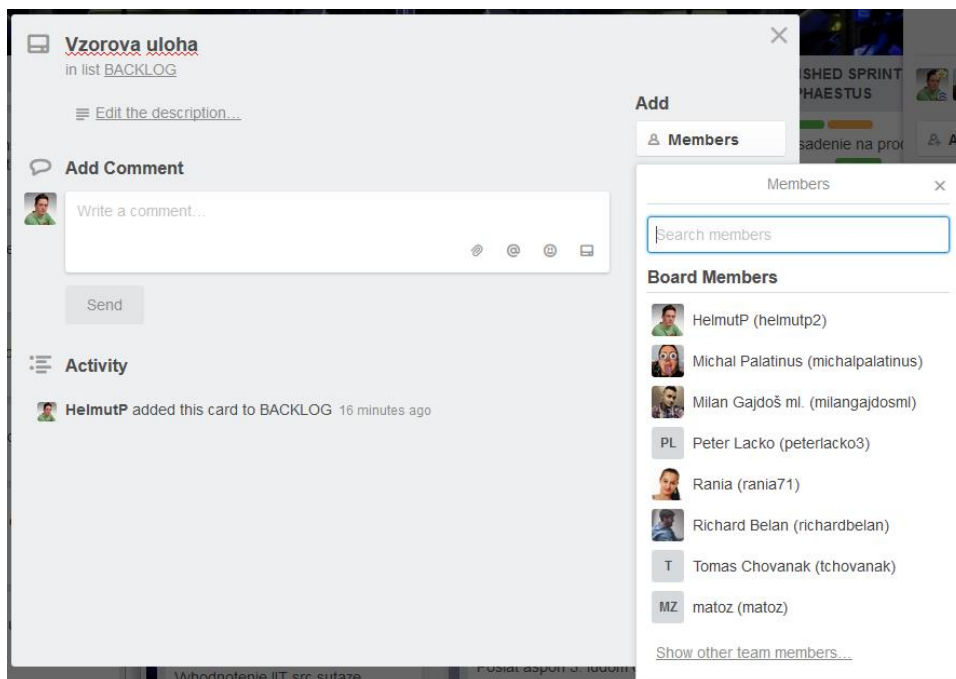


Label	Popis
-------	-------


	METODIKA	Verzia :	1.0
	Práca s nástrojom TRELLO	Strana :	5
		Číslo :	M2016-1
		Dátum vydania:	02/05/2016

TO DO	Úloha zatiaľ nie je rozpracovaná
IN PROGRESS	Úloha je rozpracovaná
DONE	Úloha bola dokončená a odsúhlasená ostatnými členmi tímu (ak je to možné)

- Úloha sa ohodnotí pomocou Scrum pokera. Úlohy v Trelle nemajú špeciálny priestor pre ohodnotenie náročnosti úlohy a preto ho zapíšeme do popisu úlohy.
- Úloha sa prideliť niektorému členovi tímu pomocou záložky *members*. K jednej úlohe môže byť pridelených aj viac členov tímu.



- Ak je úlohu nutné splniť do určitého dátumu, nastavíme ho pomocou záložky *Due Date*.

	METODIKA	Verzia :	1.0
	Práca s nástrojom TRELLO	Strana :	6
		Číslo :	M2016-1
		Dátum vydania:	02/05/2016

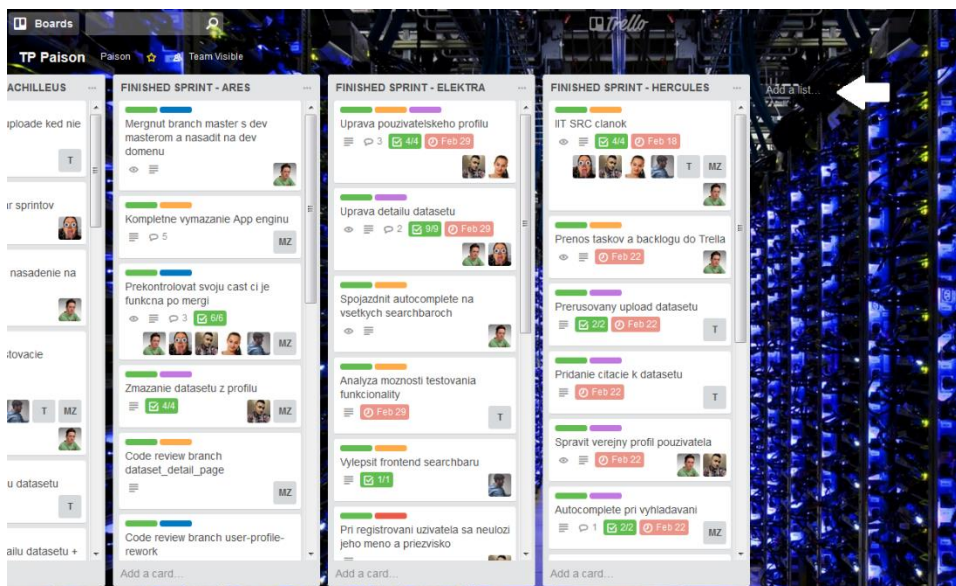
4. Vytváranie šprintu

Jednotlivé šprinty v našom tíme trvajú týždeň. Pre týždňové šprinty sme sa rozhodli kvôli tomu, že máme pri nich väčšiu úspešnosť splnenia úloh. Šprint sa vytvára výlučne na tímovom stretnutí. Pri plánovaní šprintu vyberáme úlohy z vrchu *backlog-u*, v ktorom sú zoradené podľa priority a danú úlohu ohodnotíme. Takto pokračujeme až pokým nemáme v šprinte úlohy za očakávaný počet *story point-ov* (od 20 do 35 podľa charakteru šprintu). Následne úlohy vložené do šprintu rozdelíme medzi jednotlivých členov tímu tak, aby sa každý venoval úlohám, ktoré ho zaujímajú a je ich schopný spraviť. Každý z členov tímu musí mať približne rovnaký počet *story point-ov*.

Na stretnutí môžu byť identifikované úlohy, ktoré nie je potrebné splniť v najbližšom šprinte. Tie ostávajú v *backlog-u* a budú zaradené do neskorších šprintov.

Nový šprint vytvoríme nasledovne:

1. Prescrollujeme sa úplne doprava v zozname šprintov
2. Za posledným šprintom vpravo je možnosť pridať ďalšiu kartu pomocou *Add a list*



3. podľa dohody pomenujeme šprint
4. úlohy z *backlog-u* do šprintu vložíme kliknutím a potiahnutím z *backlog-u* do šprintu

Na stretnutí počas ukončenia šprintu vyhodnotíme všetky úlohy zaradené do končiaceho šprintu. Pre splnené úlohy každý člen odprezentuje ich výsledok. Tie nesplnené presunieme do nasledujúceho šprintu po tom, čo ho vytvoríme. Ak niektorý z členov nesplní úlohu v aktuálnom šprinte, musí ju dokončiť v nasledujúcom šprinte bez nároku na ďalšie *story point-y*.



METODIKA


Verzia : 1.0

Strana : 7

Práca s nástrojom TRELLO

Číslo : M2016-1

Dátum vydania: 02/05/2016

	METODIKA	Verzia :	1.0
	Práca s nástrojom TRELLO	Strana :	8
		Číslo :	M2016-1
		Dátum vydania:	02/05/2016

5. Zaznamenávanie času

Počas práce na úlohách priebežne zaznamenávame čas strávený nad úlohou. V nástroji Trello nie je pre čas strávený nad úlohou samostatný priestor. Preto ho zapisujeme do popisu úlohy vo formáte

Work time: <meno 1> - <čas v hodinách 1>

<meno N> - <čas v hodinách N>