

Retrospektíva 2. šprintu

Názov šprintu: Fenrir

Dátum retrospektívy: 8. 11. 2016

Vyjadrenia členov tímu

„Páčilo sa mi!“

- Práca vo vetvách (SourceTree)
- Konečne code review a pull requesty
- Konečne tímová práca a využívanie nástrojov pre tímovú podporu
- Automatickejšia práca
- Teambuilding
- Komunikácia v tíme

„Nepáčilo sa mi“

- Niektorí nerobia code review/pull requesty – doplniť metodiku na code review
- Nestihli sa všetky tasky – lepšie odhady, priebežná práca
- Nie všetky tasky boli identifikované – viac diskutovať o user story
- Blokovanie taskov – po vytvorení taskov stanoviť ich závislosti a prioritu
- Chýba samostatnosť pri štúdiu – najskôr pohľadať riešenie až potom sa pýtať
- Commity bez testov – doplniť do git metodiky ako postupovať pri chybe v commite
- Problém úpravy existujúcich kódov – zlepšiť mikromanažment („metodika“ Martin)
- Málo riešime analýzu pri odhadovaní zložitosti – tvrdohlavosť pri pokri
- Nedostatočný opis taskov

Návrhy pre ďalšie šprinty

1. Integrované testy s AngularJS – do 15.11. urobiť metodiku k testovaniu – unit testing a integration Patrik
2. Automatická analýza kódu pri continuous integration – Jakub skúsi pozrieť bližšie
3. Návrh riešenia – mikromanažment
4. Zodpovedný za US pridáva k opisu link na dokumentáciu - mikromanažment
5. Nemáme pravidlá na mastra
6. Pridať RAM - Adam
7. Doplniť stránku - Martin