

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Metodika vykazovania prác v nástroji JIRA

Tím sixPack

Bc. Jozef Blažíček

Bc. Ján Ďurica

Bc. Jakub Chalachán

Bc. Matúš Ivanoc

Bc. Maryna Kovalenko

Bc. Miloš Štefčák

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík

Predmet: Tímový projekt I

Ročník: 2016/2017

Obsah

1.	Metodika vykazovania prác v nástroji JIRA	1
1.1.	JIRA Agile	1
1.2.	Životný cyklus úloh v nástroji JIRA.....	1
2.	Vytváranie úloh	2
2.1.	Atribúty úloh.....	2
3.	Vykazovanie práce.....	3
4.	Vzťahy medzi úlohami	3
5.	Ďalšie informácie.....	3
5.1.	Komentáre	3
5.2.	Prílohy.....	3

V tejto metodike je popísané, aké princípy a postupy sa budú používať pri práci s nástrojom JIRA v tíme sixPack počas práce na tímovom projekte v akad. Roku 2016/2017. Tento nástroj slúži na manažovanie projektu – vytváranie úloh, šprintov, sledovanie stavu plnenia úloh, preto k tomu treba pristupovať zodpovedne a jednotne.

1. Metodika vykazovania prác v nástroji JIRA

Od firmy Atlassian sme ako tím získali Classroom licenciu na využívanie JIRA Core, JIRA Software (súčasťou čoho je aj JIRA Agile). Na našom projekte sme sa rozhodli pracovať agilným prístupom.

1.1. JIRA Agile

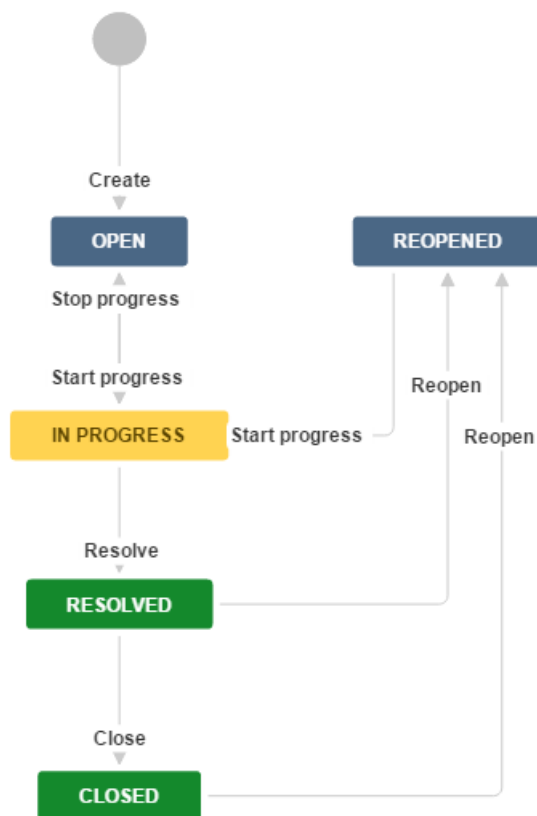
Oproti klasickej verzii JIRA Software obsahuje JIRA Agile prostriedky pre agilný vývoj ako napr. vytváranie šprintov, vytváranie user stories a ich ohodnocovanie Story pointmi. Taktiež sa v nej dajú vytvárať rôzne prehľadové grafy, čo však potrebuje správne vyplňať potrebné políčka.

1.2. Životný cyklus úloh v nástroji JIRA

Keďže princíp agilného vývoja je identifikovanie a plnenie úloh, úloha môže byť vždy v práve jednom z týchto stavov:

- *Open* – vytvorená úloha, ktorú treba vypracovať,
- *In progress* – na vyriešení úlohy v tomto čase niekto pracuje,
- *Resolved* – úlohu považuje riešiteľ za splnenú,
- *Closed* – úloha bola skontrolovaná (prešla revíziou kódu, gramatickou kontrolou), otestovaná a výsledok je pozitívny,
- *Reopened* – úloha neprešla jedným z kvalitatívnych podmienok a bola vrátená riešiteľovi na prepracovanie.

Životný cyklus (workflow scheme), ktorý budeme používať u nás, je zobrazený na Obr. 1. Je to mierne upravený štandardný cyklus, kde zo stavu Open sa dá dostať do stavu In progress, z neho následne do stavu Resolved alebo naspäť do Open, podľa toho, či sa úlohu podarilo spraviť, následne zo stavu Resolved sa môže dostať do stavu Closed a Reopened, podľa toho, či bolo splnenie úlohy kvalitatívne dostatočné. Ako výnimočný prechod je ešte zo stavu Closed do Reopened, keď sa náhodou nájde dôvod, prečo úloha nie je v dostatočnej kvalite.



Obr. 1: Životný cyklus úlohy v nástroji JIRA pre tím sixPack

2. Vytváranie úloh

Úlohy sú vytvárané na formálnych stretnutiach, kde ich tvorcom môže byť náš vedúci, ktorý je aj majiteľ produktu (product owner), ale v prípade vlastných nápadov ich môžeme vytvoriť sami. Úlohy dohodnuté na stretnutiach vytvára do nástroja JIRA naša manažérka pre plánovanie, Bc. Maryna Kovalenko, no v prípade nápadu ich môže pridať každý člen po skonzultovaní s hlavným projektovým manažérom, prípadne celým tímom.

2.1. Atribúty úloh

Pri vytváraní úlohy (issue) je potrebné vyplniť nasledovné atribúty:

- Issue Type – typ úlohy, môže byť
 - Story – úloha, kde sa definuje účel a cieľ z pohľadu určitej roly, je zložená z viacerých taskov,
 - Task – úloha, ktorej výsledok je bližšie definovaný a sformulovaný,
 - Bug – chyba, ktorá bola v projekte objavená,
 - Epic – úloha, ktorej zložitost' je veľmi veľká, skladá sa z viacerých stories a môže trvať aj niekoľko šprintov.
- Summary – stručný súhrn, o čo sa v úlohe jedná,
- Description – detailnejší popis náplne úlohy,
- Priority – dôležitosť úlohy, bližšie vysvetlenie jednotlivých úrovní je tu:
 - Highest – takúto úlohu treba čím skôr vyriešiť, pretože blokuje ostatné úlohy,
 - High – závažný problém, ktorý môže ohroziť postup,
 - Medium – má potenciál ovplyvniť postup,

- Low – malý problém,
- Lowest – triválny problém s minimálnym alebo žiadnym dosahom na postup.
- Sprint – zaradenie úlohy do konkrétneho šprintu,
- Assignee – osoba, ktorá bude riešiť úlohu,
- Reporter – osoba, ktorá úlohu vytvára,
- Story points – ohodnotenie story v bodoch na základe spoločného vyhodnotenia náročnosti,
- Original estimate – pôvodný časový odhad na vypracovanie úlohy,
- Remaining estimate – zostávajúci časový odhad; pre oba odhady sa využívajú jednotky:
 - *m* (minúta),
 - *h* (hodina),
 - *d* (pracovný deň) = 8 h,
 - *w* (pracovný týždeň) = 5 d = 40 h.
- Due date – dátum, do ktorého má byť úloha hotová.

3. Vykazovanie práce

Pre čo najpresnejšie štatistiky je potrebné pravdivo vykazovať všetku prácu, ktorú sme vynaložili pri vykonávaní určitej úlohy. Na to slúži v nástroji JIRA možnosť Log Work, kde si každý, ktorý pracoval na úlohe, vykáže čo najpresnejší časový úsek, ktorý venoval danej úlohe. Do poľa Work Description môže pri tom uviesť poznámky, čo konkrétne spravil za daný časový úsek.

Práca sa vykazuje buď postupne, ako sa úloha mení medzi stavmi Open/Reopened a In Progress, alebo po kompletnom dokončení úlohy.

4. Vzťahy medzi úlohami

Nástroj JIRA ponúka identifikovanie vzťahov medzi jednotlivými úlohami. Tieto vzťahy sú v princípe 3:

1. Súvislosť – jedna úloha určitým spôsobom súvisí s druhou, rovnocenný vzťah (relates to),
2. Závislosť – jedna úloha blokuje druhú (blocks), ktorá teda od nej závisí (is blocked by),
3. Opakovanie – ak sú vytvorené 2 úlohy s rovnakou náplňou, tá neskoršie vytvorená teda duplikuje (duplicates) a skôr vytvorená je duplikovaná (is duplicated by).

5. Ďalšie informácie

5.1. Komentáre

Pri vypracovávaní úloh je možné v ktoromkoľvek okamihu úlohu vecne okomentovať, nech o našich úmysloch alebo zisteniach vedia aj ostatní členovia tímu.

5.2. Prílohy

Ku každej úlohe vytvorenej v nástroji JIRA je možné priložiť súbory. Napr. pri zadávaní chyby je vhodné, keď sa priloží snímok obrazovky zachytávajúci vyskytnutú chybu. Taktiež, ak je súbor výsledok

práce v danej úlohe, súbor sa priloží s názvom ***XY_suhrn_ulohy***, kde v prípade dokumentu sa priloží súbor vo formáte DOCX.

Vypracoval: Ján Ďurica