

Extrakcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika pre prácu s nástrojom ScrumDesk

| | |
|-------------------------------|--|
| Tím: | č. 16, WebX |
| Vedúci tímu: | Ivan Srba |
| Členovia tímu: | Ján Brechtl, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčiak |
| Akademický rok: | 2016/2017 |
| Autor: | Andrej Vaculčiak |
| Verzia číslo: | 1.9 |
| Dátum poslednej zmeny: | 4.4.2017 |

1 Úvod

Pre prácu v tíme aplikujúcom scrum je veľmi dôležité mať prehľad o tom, kto čo robí a v akom štádiu sa nachádzajú úlohy riešené v aktuálnom šprinte.

Vo veľa prípadoch sa na tento účel jednotlivé úlohy značia na tabuľu, okolo ktorej každý z členov dennodenne chodí a môže teda vidieť stav aktuálneho šprintu alebo celkový stav riešenia projektu.

V našom prípade to ale nie je úplne realizovateľné, čo viedlo k výberu jedného z mnohých podporných nástrojov vytvorených presne na tento účel. Náš tím si vybral ScrumDesk, ktorý pre účely nášho projektu postačuje.

Tento dokument obsahuje základné pravidlá pri práci s týmto nástrojom, pričom ale nemá slúžiť ako používateľská príručka. Jeho hlavnou úlohou je informovať o dohodnutých konvenciách, ktoré sú špecifické pre tím, resp. organizáciu, v ktorej sa používa.

Touto metodikou sa riadi tím č. 16 WebX v rámci predmetu tímový projekt v akademickom roku 2016/2017. Metodikou sa riadia všetci členovia tímu.

2 Skratky a značky

US – User Story

DoD – Definition of Done

PO – Product Owner

3 Postupy

3.1 Základné pojmy

Pre scrum je jednou zo základných aktivít rozdelenie celej témy na určité konkrétnejšie oblasti (Epic), ktoré sú následne dekomponované na ešte podrobnejšie tzv. prípady použitia (User Story) a tie ešte na konkrétne úlohy (Task), ktoré určujú, čo je potrebné v danom US urobiť na to, aby neskôr splnil DoD.

3.2 Názvy

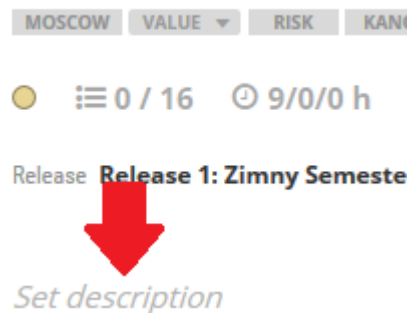
Pre názvy jednotlivých prvkov platia nasledujúce pravidlá:

- Všetky názvy musia čo najpresnejšie, ale stručne vystihovať podstatu
- Epic – anglicky s veľkým začiatočným písmenom
- US – slovensky s veľkým začiatočným písmenom + v zátvorke za názvom je meno, kto je za danú US zodpovedný
- Task – slovensky s veľkým začiatočným písmenom

3.3 Podrobnosti

Všetky podrobnosti sú písané v slovenčine s použitím diakritiky.

Pre jednotlivé US sú dostupné podrobnosti v sekcii 'Description' daného US, ktoré vznikajú vyjadrením PO k danému US pri pridávaní do šprintu. Okrem toho tu môžu byť poznámky cvičiaceho k realizácii.



Obr. 1 – Pole Description v US

Každá US musí mať nastavený dohodnutý 'Effort', ktorý sa zvolí na začiatku šprintu (metódou Planning Poker). Neplatí to pre US, ktoré nie sú priradené k žiadnemu Epicu (Podpora, Dokumentácia, Chyby).



Obr. 2 – Nastavenie Effort pre US

3.4 Dokumentovanie času

Každý člen tímu je povinný si monitorovať a následne značiť čas strávený prácou na projekte, nech ide o aktivitu spojenú s Taskom alebo ide o podporné činnosti, zaradené do US, ktoré nespádajú pod žiadny Epic.

Pre každý Task je k dispozícii záložka ‘Worklog’, kde je možné, podľa vlastného uváženia, ale dostatočne podrobne, značiť, koľko hodín s daným Taskom človek strávil.

Ako voliteľná súčasť je možné činnosť aj opísať, no nie je to nevyhnutne nutné.

3.5 Začiatok šprintu

Na stretnutí, kde sa oficiálne začína šprint sa definujú US pre šprint a určia zodpovedné osoby za konkrétne US. Tieto osoby sú do polnoci toho dňa **POVINNÉ** definovať Tasky pre svoju US. Vtedy začína šprint v ScrumDesku a pridávanie Taskom by malo byť veľmi zriedkavé a vo výnimočných prípadoch.

Následne o polnoci alebo aj skôr, keď bude mať scrum master od všetkých členov potvrdené, že majú všetky Tasky pridané, spustí šprint. Najneskôr však o polnoci, čiže vtedy, keď je zadaný čas.

3.5.1 Tasky pre jednotlivé US

Ak je US typicky implementačná, v podstate si situácia vyžaduje, aby obsahovala tieto Tasky:

- Code Review
- Testy

Okrem toho je odporúčané pri definovaní Taskov pozeráť na základnú architektúru (model-view-controller), a teda si zdefinovať (ak to z US vyplýva) Task, ktorý rieši časť View, Model a Controller. Názov si môže každý člen zvoliť svoj, aký uzná za vhodné, no musí spĺňať podmienky z kapitoly 3.2

3.6 Uzatváranie šprintu

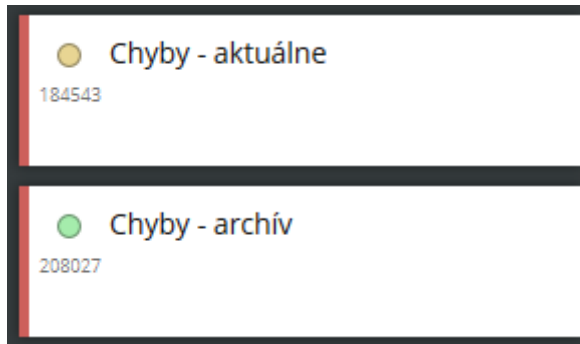
Pri uzatváraní šprintu musia byť všetky Tasky v stave ‘Done’. Pokiaľ niektorý z nich nie je, celé US sa presúva do ďalšieho šprintu a až potom sa celý šprint ukončí.

Po ukončení šprintu nie je dovolené a vlastne ani možné upravovať US ani Tasky.

3.7 Chyby

Pre prácu s chybami sú vytvorené dve US, ktoré nie sú zaradené v žiadnom Epicu, a to:

1. Chyby – aktuálne
2. Chyby – archív

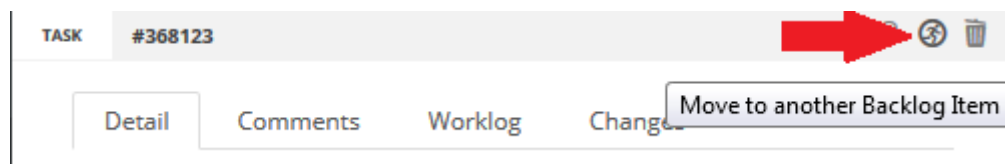


Obr. 3 – US pre evidenciu chýb

Do US „Chyby - aktuálne“ sa pridávajú nájdené bugy, ktoré je potrebné riešiť. V prípade, keď chce niektorý člen tímu riešiť niektorú chybu, nájde ju v tejto US. Po dokončení musí daný Task označiť ako „Done“ a prípadne rovno presunúť do US „Chyby - archív“.

V US „Chyby - archív“ sa nachádzajú len tie chyby, ktoré sú už vyriešené, a teda označené ako „Done“.

Presunutie niektorej chyby do archívu je možné kliknutím na tlačidlo „Move to another Backlog Item“ umiestnené v pravom hornom rohu pri zobrazení detailu Tasku (viď Obr. 4).



Obr. 4 – Tlačidlo na presun Tasku do inej US

Po kliknutí na toto tlačidlo je potrebné zadať názov US, do ktorej chceme presunúť daný Task (v tomto prípade „Chyby - archív“), a vybrať z tabuľky, ktorá sa aktualizuje podľa zadaného textu.