

Zápisnica zo stretnutia č. 9

Dátum konania:	25.11.2016
Čas konania:	8:00-12:00
Miesto konania:	FIIT 4.20
Prítomní:	Ing. Nadežda Andrejčíková, PhD. Bc. Jakub Hagara Bc. Adam Rafajdus Bc. Martina Redajová Bc. Jozef Sitarčík Bc. Martin Vaško
Zapisovateľ:	Bc. Jozef Sitarčík
Neprítomní:	Bc. Tomáš Repiský (zo zdravotných dôvodov)

Priebeh stretnutia:

Poznámka – Náhradný termín namiesto štvrtkového tradičného stretnutia.

Stretnutie začal Adam, ktorý má na starosti testovanie a verziovanie, keďže súčasťou šprintu boli aj user stories, kde sme už veľa programovali. Rozprával ako sme sa snažili o konzistentnosť kódu, i ako sme odstránili problémy pri odstraňovaní závislosti pri programovaní, tým, že sme si na začiatku presne určili aké vstupy a výstupy budú mať jednotlivé funkcie, ktoré sme si naplánovali implementovať. Každý z nás bol zodpovedný za jednotlivé úlohy, a na stretnutí, sme každý ukázali, ako sme postupovali a s akými problémami sme sa stretli, a ako sme ich riešili, napr. komunikáciou cez Slack.

Keďže jeden user story nebol celkom dokončený, pričom však chýbali iba nejaké drobnosti, tak sme sa dohodli, že šprint ukončíme dnes do polnoci, aby sme zbytočne neprenášali jednu user story, ktorú vieme dnes dokončiť.

Vedúcej projektu sme ďalej ukázali reporty, ktoré poskytuje scrumdesk, a komentovali sme, čo z nich vyplýva, či pozitíva alebo negatíva. Vyplynulo nám, že časom dokážeme urobiť viac user stories a taktiež viac story pointov, teda sa zlepšujeme, keďže sme sa viac zohrali ako tím.

Navrhli sme na budúce šprinty, aby sme viac pokúsili diferencovať user stories podľa schopností jednotlivcov, pričom budeme klásť dôraz na znalosť celého tímu, aby sa v tíme znalosti odovzdávali.

Retrospektíva v scrumdesku pomocou start, stop, continue. Ohľadom komunikácie sme sa veľmi zlepšili, a zožali sme aj pochvalu od vedúcej projektu. Avšak stále máme sa kde zlepšovať. Vedúca projektu nám rozprávala o pravidle 80:20, kde pri programovaní je 80% komunikácia a 20% samotné programovanie. Pri retrospektíve sme sa rozhodli, že si v budúcich šprintoch budeme určovať, kto bude robiť code review, a plánovať aj s časom, ktorý je naňho potrebný. Taktiež sme sa rozhodli uchovávať riešené problémy na použitie v budúcnosti, napr. cez issues v githube. Taktiež sme sa na stretnutí zhodli, aby sme si nainštalovali plugin do githubu na okomentovanie kódu.

Na záver nasledoval planning poker, kde sme ohodnotili user stories na budúci šprint.