

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií



reCommers
Metodika správy úloh

Tím: 03 - reCommers

Vedúci tímu: Ing. Ivan Srba, PhD.

Vyhotovil: Ondrej Selecký

Dátum poslednej zmeny: 01.05.2018

Verzia: 2.4

1. Úvod	3
2. Typy úloh	3
3. Názvy a opisy	3
4. Obsah polí v príbehu	4
5. Epics	4
5.1. Pridanie novej úlohy typu Epik	4
5.2. Opis epiku	5
5.3. Stavy	5
6. Stories	6
6.1. Pridanie novej úlohy typu Príbeh	6
6.2. Opis príbehu	6
6.3. Stavy	6
7. Tasks	6
7.1. Pridanie novej podúlohy	6
7.2. Opis podúlohy	6
7.3. Stavy	6
7.4. Sledovanie času	7
8. Burndown chart a sprint velocity	7
9. Export úloh	7

1. Úvod

Táto metodika sa zaoberá opisom práce s úlohami v nástroji na manažment úloh. V zimnom semestri je týmto nástrojom Team Foundation Server (TFS). V dokumente je popísaný spôsob vytvárania úloh na rôznych úrovniach, stavov, ktoré môžu nadobúdať počas priebehu práce a dôležité súčasti nástroja TFS.

2. Typy úloh

Aktuálny *Product Backlog* sa nachádza na adrese https://tfs.fiit.stuba.sk:8443/tfs/StudentsProjects/reCommers/_backlogs. Tvoria ho tri samostatné úrovne úloh: *Epics* (Epiky), *Stories* (Príbehy) a *Tasks* (Podúlohy). Medzi jednotlivými úrovňami je možné prepínanie v ľavej časti okna (obr. 1). Pre každú úroveň je k dispozícii zobrazenie backlogu (obsahuje zoznam usporiadaných úloh) a tabule (*board*, zobrazuje detailne stavy úloh a členov tímu, ktorí na nich pracujú). Úroveň *Tasks* je možné zobraziť zvolením konkrétneho šprintu v ľavej časti okna.

Obr. 1: Ukážka produktového backlogu v Team Foundation Server

V pravej hornej časti okna sa nachádzajú grafy, ktoré sa môžu líšiť pre aktuálne zvolenú úroveň. Stav úloh na zobrazení *Board* meníme presunutím do príslušného stĺpca (Drag and Drop).

3. Názvy a opisy

Názvy úloh a obsah textových polí ako opis a akceptačné kritériá musia byť gramaticky korektné. V prípade jazyka je nutné použiť slovenský jazyk s diakritikou alebo anglický jazyk. Preferovaným jazykom je slovenčina. **Nekombinovať v názvoch slovenčinu s angličtinou, použiť vždy len jeden jazyk!**

4. Obsah polí

Názov úlohy musí byť výstižný a jasný, musí spĺňať kritéria v [kap. 3](#).

Pole *Acceptance criteria* (týka sa príbehov) nemusí obsahovať kritériá všeobecne platné pre všetky príbehy (Otestované, nasadené, prebehla prehliadka kódu), je však nutné zadať iné kritériá ako tieto všeobecné, ak nejaké sú.

Obsah poľa *Description* musí obsahovať všetky náležitosti týkajúce sa úlohy, napríklad opis funkcií, ktoré je potrebné implementovať, opis štruktúry konfiguračných súborov, odkazy na zdroje a dokumenty, ktoré súvisia s úlohou, odkazy na dokumentáciu v prípade dokumentačných úloh, fotografie obrazovky (napr. pri bugoch) a podobne. Do poľa sa môže priebežne pridávať obsah. Pole však nesmie obsahovať správy slúžiace na komunikáciu členov tímu, na to slúži pole *Discussion* alebo v tíme používané komunikačné nástroje (napr. Slack)

5. Epics

5.1. Pridanie novej úlohy typu Epik

Novú úlohu na úrovni epikov je možné vytvoriť nasledovne:

1. Zvolíme úroveň *Epics* v ľavej časti okna.
2. Ak sa nachádzame v backlogu, klikneme na *new*, čím sa objaví formulár pre vyplnenie názvu epiku. Zadáme názov do poľa *Title* a klikneme na *Add*. V prípade, že sa nachádzame v zobrazení tabule, klikneme na *New Item* a zadáme názov.
3. Kliknutím (v backlogu dvojitém kliknutím) na novo vzniknutý element sa otvorí detail úlohy.

Obr. 2: Detail úlohy.

5.2. Opis epiku

V prípade epikov je nutné vyplniť názov, popis (ak je potrebný) a akceptačné kritériá.

5.3. Stavy

Epik sa môže nachádzať v stavoch:

- *New* - vytvorený vlastníkom produktu alebo členom tímu
- *In progress* - na podúlohách sa aktuálne pracuje
- *Done* - práca skončila. Práca je ukončená, keď sú všetky podúlohy (príbehy) ukončené.

6. Stories

6.1. Pridanie novej úlohy typu Príbeh

Nový užívateľský príbeh pridávame ako súčasť už existujúceho epiku:

1. Zvolíme úroveň *Epics* v ľavej časti okna
 - a. Zobrazenie *Board*: Klikneme na ... vo vnútri elementu pre zvolený epik, zvolíme *Add Product Backlog Item* a zadáme názov. Kliknutím na novo vytvorený podelement sa otvorí sekcia s detailami.
 - b. Zobrazenie *Backlog*: Klikneme na zelené + pri konkrétnom epiku. Otvorí sa sekcia s detailami
2. Otvorí sa okno s detailami, postupujeme vyplnením polí.
3. Pri prepnutí na úroveň *Backlog items* môžeme vidieť nový príbeh už v stave *New*

6.2. Opis príbehu

Je nutné vyplniť názov, opis (ak je potrebný) a akceptačné kritériá.

6.3. Stavy

Užívateľský príbeh sa môže nachádzať v stavoch:

- *New* - vytvorený vlastníkom produktu alebo členom tímu.
- *Approved* - schválený vlastníkom produktu na ďalší šprint.
- *Comitted* - tím si zvolil príbeh do šprintu a pracuje sa na jeho podúlohách.
- *Review* - prehliadka kódu
- *Done* - práca skončila. Práca je ukončená, keď sú ukončené všetky podúlohy a príbeh prešiel schválením cez prehliadku kódu.

7. Tasks

7.1. Pridanie novej podúlohy

Nový *task* pridávame do užívateľských príbehov rovnako, ako sa do epikov pridávajú príbehy (kap. [5.1.](#))

7.2. Opis podúlohy

Je nutné vyplniť názov a opis (ak je potrebný). V prípade, že je podúloha pridelená členovi tímu, je nutné vyplniť odhad zostávajúceho času (*Original Estimate* a *Remaining Work*). *Remaining Work* sa aktualizuje priebežne počas práce na podúlohe.

7.3. Stavy

Task sa môže nachádzať v stavoch:

- *New* - vytvorený vlastníkom produktu alebo členom tímu.

- *In progress* - aktuálne sa na ňom pracuje. V tomto stave musí obsahovať meno člena tímu, ktorý na ňom pracuje, v poli *Assigned*.
- *In Review* - prehliadka kódu. Tento stav môže byť preskočený, nakoľko sa prehliadku kódu bude primárne prebiehať na úrovni príbehov.
- *Done* - práca je ukončená.

7.4. Sledovanie času

Pre každú úlohu typu Task je nutné pravidelne aktualizovať hodnoty zostávajúceho času (*Remaining Work*) a stráveného času (*Completed Work*). Zostávajúci čas udáva predpokladané množstvo hodín, ktoré ešte strávim pri práci na úlohe. Strávený čas určuje množstvo hodín, ktoré som už strávil pri práci na úlohe. Keďže sa *burndown chart* aktualizuje vždy raz denne, každý člen tímu je **povinný mať pre task aspoň jedno z týchto polí vyplnené a aktualizovať ich vždy 1 krát denne po skončení práce v aktuálny deň!** (v prípade, že došlo k ich zmene).

8. Burndown chart a sprint velocity

Graf *sprint velocity* sa zobrazuje pre *Backlog Items* v každom šprinte na základe ohodnotenia ich úsilia. Je možné ho nájsť na úrovni *Backlog Items*.

Burndown chart sa zobrazuje pre *Tasks* v každom šprinte na základe zostávajúceho času pri riešení. Aktualizuje sa raz denne.

9. Export úloh

Z programu TFS je možné vykonať export úloh do formátu *xlsx*. Je nutné mať nainštalovaný program Excel (vyskúšané na verzii 2016 so školskou licenciou a sk lokalizáciou). Postup je nasledovný:

1. Otvoríme *Backlog* pre *Backlog items*
2. Zvolíme možnosť *Create query* v hlavičke tabuľky
3. Zadáme názov v tvare [meno šprintu].[číslo exportu], napr. Sprint1.1
4. Priečinkom zvolíme *Shared Queries/Exports*
5. Klikneme na OK.
6. Otvoríme nový zošit v programe Excel
7. Na karte *Team* zvolíme *New List*
8. Nastavenie pripojenia na server TFS:
 - a. Do *Servers/Add/Name or url of Team Foundation Server* vložíme adresu servera (<https://tfs.fiit.stuba.sk:8443/tfs/>)
 - b. *OK/Close* pre návrat do ponuky *Connect to Team Foundation Server*
9. Zvolíme server *tfs.fiit.stuba.sk*, kolekcie *StudentsProjects*, projekt *reCommers* (môže požadovať prihlasovacie údaje do TFS).
10. Otvorí sa okno *New List*, kde si v zozname queries vyberieme vytvorený export a potvrdíme OK.
11. Vytvorí sa tabuľka obsahujúca exportované údaje

- 12. Dôležité!** Údaje v tabuľke sú po vytvorení exportu prepojené s TFS a pri akejkolvek zmene na úlohách v TFS sa aktualizujú zmeny v exporte. Aby stav tabuľky ostal uchovaný, potrebné **Konvertovať tabuľku na rozsah**. To vykonáme nasledovne:
- a. Označíme v exceli všetky riadky a stĺpce tabuľky spolu s hlavičkou
 - b. Na karte *Návrh* zvolíme *Nástroje* -> *Konvertovať na rozsah*.
 - c. Prepojenie exportu s TFS serverom je zrušené a polia sa nebudú automaticky aktualizovať.