

Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

Téma stretnutia: Uzavretie druhého šprintu, šprint review, plánovanie tretieho šprintu

Dátum stretnutia: 2. 11. 2017

Miesto stretnutia: FEI STU B402

Prítomní:

- Vedúci tímu
 - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
 - Bc. Kristián Koník
 - Bc. Adrián Nagy
 - Bc. Dominik Pastierovič
 - Bc. Valentín Paulen
 - Bc. Dan Pavlenko
 - Bc. Ján Jakub Špuro

Nepřítomní:

- Nikto

Zapisovateľ: Bc. Valentín Paulen

Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Plánovanie tretieho šprintu

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Šprint 2 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8829	Modrá farba na webe	A. Nagy	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Otvorená (20% hotovo), vrátená do Product backlogu ¹
8797	Návrh úrovní (levelov)	V. Paulen, všetci	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8830	Prílišné zaťaženie pamäte	D. Pastierovič, D. Pavlenko	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8800	Vytvorenie aplikácie AR pre Vuforia	K. Koník, D. Pavlenko	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8835	Návrh a vytvorenie databázy pre aplikáciu	J. J. Špuro, V Paulen	19. 10. 2017	2. 11. 2017	Uzavretá (DOD splnené)

Poznámka: DOD = Definition of Done

¹ Modrá farba sa nedá odstrániť bez väčšieho zásahu do aplikácie. Počas tohto šprintu však v aplikácii boli odhalené ďalšie kvalitatívne nedostatky, ktoré vplývajú na funkčnosť webovej verzie hry. Preto sme sa spolu s vedúcimi rozhodli, že do odstránenia týchto nedostatkov nebudeme pokračovať v implementácii webovej verzie hry.

Opis stretnutia:

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme vedúcich o stave jednotlivých úloh. Oboznámili sme ich s problémami pri riešení úlohy týkajúcej sa odstránenia modrej farby vo webovej verzii hry. Dohodli sme sa, že túto úlohu vrátíme do Product backlogu a pridáme ju do niektorého budúceho šprintu, keď sa nám podarí odstrániť iné problémy v hre, ktoré ovplyvňujú webovú verziu.
2. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: Vedúcim sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh v druhom šprinte. Ukázali sme zdrojové kódy, výstupy, testy (tam, kde to dávalo zmysel, hlavne pri oprave spotreby pamäti) a dokumentáciu. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, postupne sme uzavreli úlohy a druhý šprint.
3. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu. Medzi najdôležitejšie nedostatky patrí dokončovanie úloh na poslednú chvíľu, nekorektné odhadovanie stavu úloh, nedostatočné tímové revízie a podceňovanie zložitosti niektorých úloh.
4. Plánovanie tretieho šprintu: Najprv sme otvorili diskusiu s product ownerom o zmenách v product backlogu. Navrhli sme vytvorenie nových stories, ale aj rozdelenie jednej story na dve špecifickejšie stories. Následne si product owner určil priority jednotlivých stories. Tímovo sme určili zložitosti jednotlivých stories a dali sme product ownerovi možnosť zmeniť priority. K žiadnym zmenám však nedošlo, preto sme postupne pridelovali stories to novovytvoreného šprintu tak, aby sme sa čo najviac priblížili limitu na story pointy. Následne sme stories pridelili členom tímu, rozdelili na úlohy a vytvorili časové odhady. Spolu s vedúcim sme určili Definition of Done.

Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:

Šprint 3 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav	Story Points / Odhad. čas
8857	[WEB] Definovať štruktúru vzdelávacích materiálov	J. J. Špuro, V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	5 / 21h
8863	[PC/VR] Refaktoring zdedeného zdrojového kódu	D. Pastierovič, K. Koník, D. Pavlenko	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	40 / 73h
8864	[PC/VR] TinCan - sprevádzkovanie serverovej strany a vytvorenie modulu na komunikáciu aplikácie s TinCanom	V. Paulen	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	13 / 20h
8862	[VUFORIA] Nájsť modely v primeranej cene, ktoré sa použijú	A. Nagy	2. 11. 2017	16. 11. 2017	Otvorená (0% hotovo)	3 / 16h

Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	Namapovanie modelov pre Vuforiu na stránke		Feature
8803	Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature

8837	Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8799	Aplikácia dostupná cez internet (Unity Player)		Feature
8801	Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8802	Definovanie a vytvorenie konektivity na API LRS za účelom uchovania herných údajov (skóre, čas, celkový čas, vyhrané levely, ocenenia a pod.)		Feature
8831	Návrh vyberania testov učiteľom		Feature
8833	Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	Úvodná obrazovka		Feature
8834	Vymazanie nepotrebných súborov		Enhancement
8829	[WEB] Modrá farba vo web playeri (Gamma)	A. Nagy	Bug
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature