

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Metodika manažmentu úloh

Tím DILEMA

Členovia tímu:	Bc. Zuzana Bachárová Bc. Peter Bakoš Bc. Martin Baláž Bc. Marek Bernád Bc. Imrich Nagy Bc. Peter Tibenský Bc. Juraj Volko
Vedúci projektu:	Ing. Ján Lang, PhD.
Tím:	č. 10 [FIIT DU]
Akademický rok:	2017/2018
Dátum poslednej zmeny:	12.12.2017
Vypracoval:	Peter Bakoš

1 Úvod

Účelom tejto metodiky je opísať a zdefinovať spôsob manažovania úloh v tímovom projekte v nástroji Trello. Uvedenou metodikou sa riadia všetci členovia tímu.

2 Manažment úloh v Trelle

Pri práci v nástroji Trello využívame 3 základné pojmy:

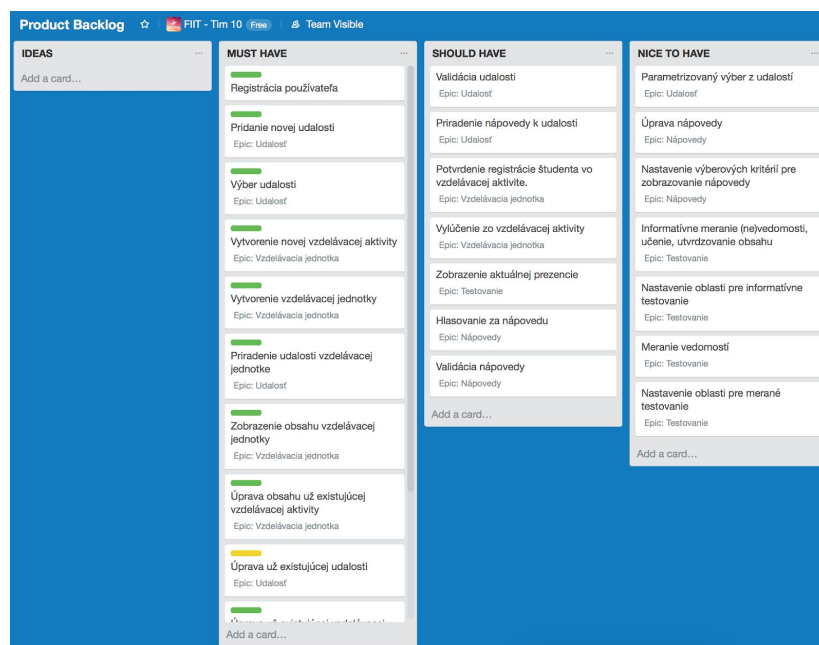
- Epic - určuje konkrétnejšiu oblasť nejakej aktivity
- User Story (US)- opis určujúci biznis funkciu vyžadovanú od systému
- Task - jeden z krokov splňujúcich User Story.

2.1 User Story

Všetky US sú na základe konzultácie s Product Ownerom vytvárané na nástienke Product Backlog. Pri vytváraní sa definuje, do ktorého epicu konkrétna US patrí.

Všetky takto vytvorené US sú zaradené do swimlaneov na základe priority (Idea, Must Have, Should Have, Nice to Have).

V prípade, že tasky danej US už sú riešené v niektorom šprinte, nastaví sa US žltý label In progress, čo značí, že je v stave riešenia. V prípade, že sú vyriešené všetky tasky US, takáto US je označená zeleným labelom Done, čo značí, že je vyriešená. Toto označovanie pomáha najmä všeobecnému prehľadu o celkovom stave projektu.



2.2 Task

2.2.1 Vytvorenie tasku

Tasky sú vytvárané po dohode s Product Ownerom na stretnutí na začiatku šprintu. K názvu tasku sa pridá jeden z troch labelov podľa toho či sa jedná o backend task [BE], frontend task [FE] alebo organizačný task [ORG].

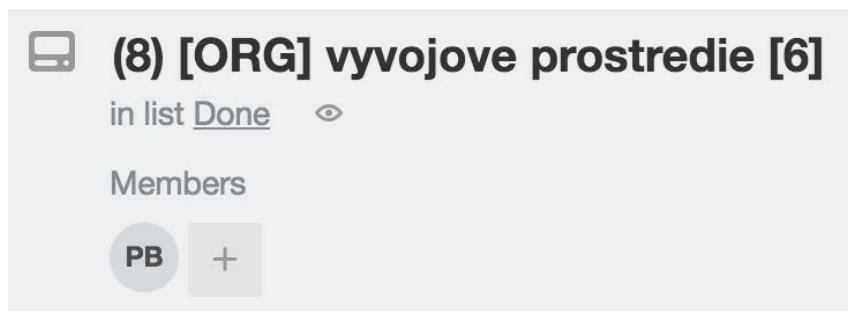
Pre každý task sa na stretnutí zapíšu dohodnuté „Estimated Points” (predpokladaný čas strávený riešením tasku). Okrem toho sa členovia tímu dohodnú, kto bude zodpovedný za konkrétny task a určia predpokladaný čas ukončenia tasku. Tento čas sa určuje najmä pri taskoch, ktoré je potrebné mať ukončené skôr ako sa môže začať pracovať na inom tasku.

2.2.2 Správa tasku

Počas šprintu je každý člen tímu povinný dokumentovať svoj čas strávený na jemu pridelenom tasku a tento čas priebežne aktualizovať v popise tasku ako „Consumed Points”.

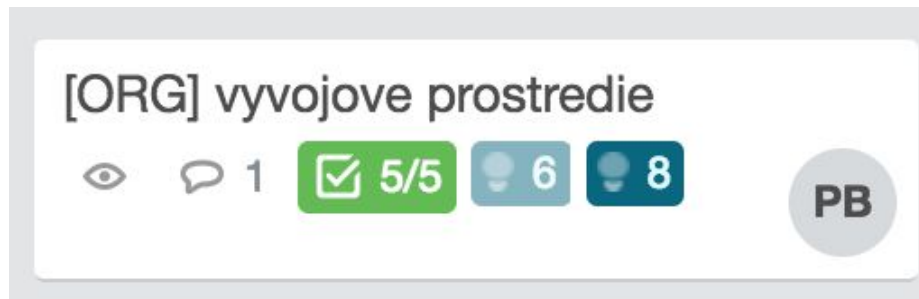
Konvencia pre evidovanie hodín strávených na tasku je nasledovná:

- Odhadované story points uvádzať do názvu karty v obyčajných zátvorkách
- Skonzumované story points uvádzať v hranatých zátvorkách



Obr. 1 Konvencia evidencie hodín v tasku

Po inštalácii Chrome extension “Scrum for Trello” sa story points zobrazujú na kartách aj vizuálne.



Obr. 2 Zobrazenie story points v tasku

Riešiteľ tasku priraduje task do konkrétnej swimlany podľa aktuálneho stavu riešenia tasku (Backlog, In Progress, To test, Testing, Done). Na začiatku šprintu sa nachádzajú všetky tasky v stave „Backlog“. Do stavu „In Progress“ presúva task člen tímu, ktorý začal pracovať na jeho riešení. Po odoslaní Pull Requestu do gite zaradí riešiteľ tasku tento task do stavu „To test“, čo znamená, že task je pripravený na otestovanie a revíziu kódu. Následne člen, ktorý je určený na revíziu kódu nastaví stav tasku na „Testing“. Po otestovaní a spojení vytvorenej vetvy s master vetvou v gite sa zmení stav tasku na „Done“.

Označovanie stavu tasku je nesmierne dôležité najmä kvôli tomu, aby náhodou nezačali na tej istej úlohe pracovať 2 členovia tímu súčasne. Aktualizáciu stavu tasku preto robíme vždy **PRED** tým ako s taskom reálne začneme niečo robiť (či už vyvíjať alebo testovať).

2.2.3 Definition of DONE

Task sa považuje, a je možné ho presunúť do swimlinu DONE ak jeho stav spĺňa nasledujúce kritéria:

- doprogramovaná funkcionálna spĺňa zadanie tasku
- funkcionálna je otestovaná osobou zodpovednou za daný task
- k tasku (taskom) bol vytvorený a schválený pull request (viď. Metodika testovania)
- task je mergnutý do master branche (viď. Metodika verzionovania kódu)
- funkcionálna bola prezentovaná Product Ownerovi a tej ju schválil

2.2.4 Presun nedokončeného tasku

Ukončenie šprintu je možné iba v prípade, že sú všetky tasky ukončené (Done). Ak nastane situácia, že niektorý z taskov ukončený nebude, je potrebné takýto task presunúť do ďalšieho šprintu.

Po ukončení šprintu nie je povolené tasky upravovať.

2.3 Šprint

Pre každý šprint sa vytvára samostatný Board, obsahujúci nasledujúce swimliny:

- Bug
- Backlog
- In Progress
- To test
- In testing
- Done

Prístup k boardu je potrebné sharnuť všetkým členom tímu.