

Metodika manažmentu úloh

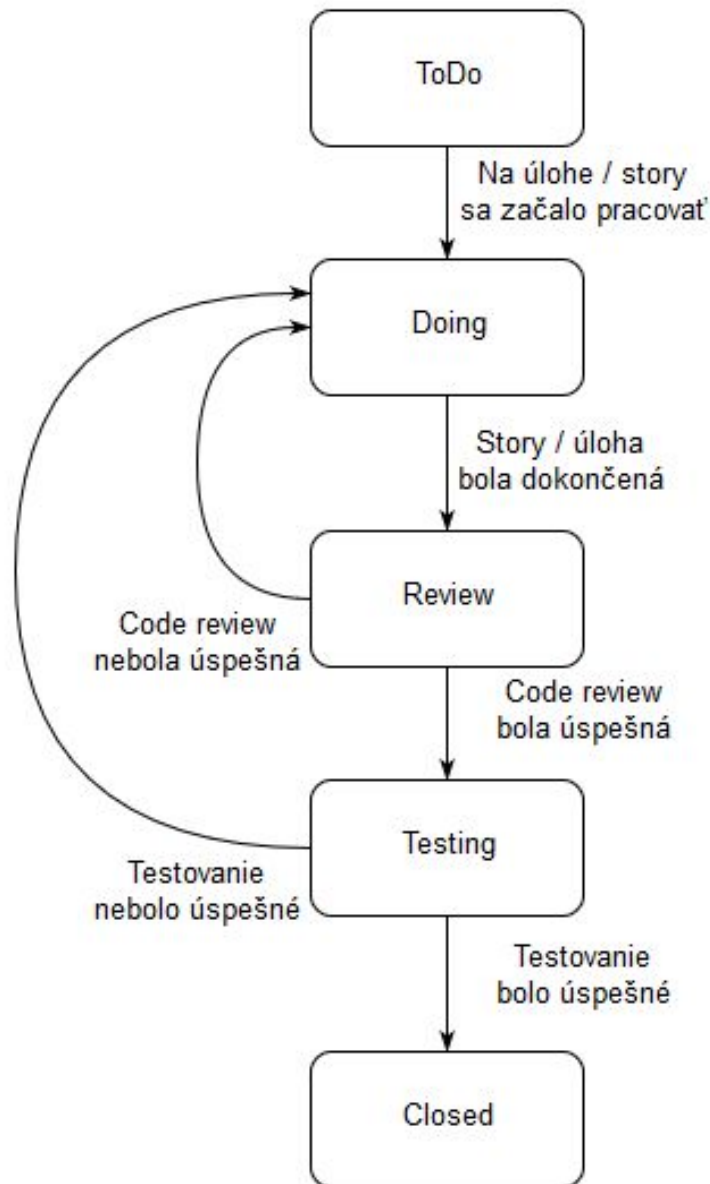
1. Úvod

Táto metodika zahŕňa pravidlá ohľadom správy a manažovania používateľských príbehov (user stories), príbehov (story) a úloh. Za používateľský príbeh sa považuje požiadavka určená zákazníkom, ktorá má byť vo finálnej verzii projektu splnená. Príbeh je časť používateľského príbehu, na ktorom sa pracuje po dobu trvania šprintu. Na začiatku každého šprintu sa vytvorí príbeh, ktorý sa ohodnotí. Bližší opis vytvárania príbehu je opísaný nižšie. Úloha je najmenší prvok pri práci na projekte. Jeden príbeh sa skladá z niekoľkých úloh. Samotné úlohy sú pridelované členom tímu na vypracovanie počas šprintu. Používame nástroj GitLab, ktorý nám umožňuje určovať stav všetkých problémov (issues), ktoré je potrebné na projekte vykonať. GitLab nám taktiež umožňuje vytvárať určitú hierarchiu medzi používateľskými príbehmi, príbehmi a samotnými úlohami. V tejto kapitole si bližšie opíšeme, ako ich vytvárame, upravujeme, mažeme a nakoniec uzatvárame.

Zákazníkom zadané používateľské príbehy boli usporiadané podľa ich dôležitosti a boli uložené do backlogu. Na začiatku šprintu sa pri vytváraní príbehov rozhoduje na základe dôležitosti používateľských príbehov, pre ktorý je nový príbeh vytváraný. Takýto prístup nám zabezpečí, že sa už od začiatku bude pracovať na úlohách, ktoré od nás zákazník najviac požaduje. Tým, že najdôležitejšie úlohy sa vypracovávajú na začiatku máme dostatok času na konzultovanie všetkých problémov, ktoré by mohli počas vypracovávania nastať.

2. Životný cyklus problému

Na obrázku č. 1 môžeme vidieť stavový diagram príbehu / úlohy na ktorých sa v danom šprinte pracuje.



Obrázok č. 1: životný cyklus problému (príbehu, alebo úlohy)

Po vytvorení príbehu, daný príbeh nadobudne stav „ToDo“. Príbeh sa nepovažuje za hotový, dokým úspešne neprejde všetkými krokmi potrebnými na jeho ukončenie. V prípade ak bol príbeh vypracovaný, bola vykonaná revízia a implementovaný kód bol otestovaný, môžeme daný príbeh považovať za uzatvorený.

2.1. Stavy problémov

Pri vytváraní príbehov, ktoré sa majú počas nasledujúceho šprintu vypracovať sa príbehy vytvárajú na základe nadradeného používateľského príbehu. Pri vytváraní príbehu sa pred názov príbehu vloží text „[STORY]“. To a zároveň štítky nám slúžia na odlíšenie príbehov od úloh. Všetky používateľské príbehy sa nachádzajú v kategórii „Backlog“. Počas vypracovávania jednotlivých príbehov je možné meniť ich stav vypracovania.

Na kontrolu stavov všetkých problémov v nástroji GitLab používame štítky, ktorými jednotlivé problémy označíme. V našom projekte používame nasledujúce štítky:

- UserStory - používateľský príbeh zadany zákazníkom, sú zoradené podľa ich dôležitosti
- Story - samotný príbeh, na ktorom sa počas šprintu pracuje
- ToDo - stav úlohy naznačuje, že je potrebné danú úlohu počas šprintu vypracovať
- Doing - stav úlohy naznačuje, že je daná úloha riešená niektorým členom tímu
- Review - stav úlohy naznačuje, že daná úloha je už dokončená a čaká na kontrolu
- Testing - stav úlohy naznačuje, že daná úloha bola skontrolovaná a je potrebné ju otestovať

Finálnym stavom, do ktorého sa môže úloha dostať je „Closed“. Po úspešnom dokončení úlohy, jej skontrolovaní a otestovaní je úloha pridelený štítok “Closed” a považuje sa za dokončenú.

2.2. Hierarchia

Hierarchia vytvorených príbehov a úloh nám umožňuje prehľadnejšie orientovanie sa v systéme. Pri rozbíjaní príbehov na jednotlivé úlohy, popri tom ako pridávame jednotlivé úlohy do systému, ich zároveň aj spájame s nadriadeným príbehom. Takáto hierarchia nám umožňuje jednoduché sledovanie všetkých úloh vyplývajúcich z príbehu, na ktorom sa pracuje. Umožňuje nám jednoducho pozorovať stav všetkých úloh potrebných pre dokončenie daného príbehu. V kapitole nižšie je opísané samotné vytváranie úloh a ich spojenie s príbehom a vytváranie hierarchie.

2.3. Úlohy

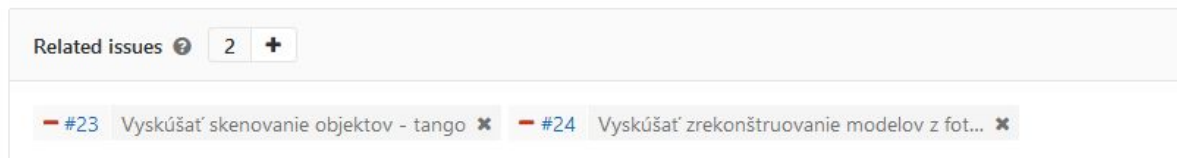
2.3.1. Vytvorenie úloh

Vytváranie samotných úloh vyplýva z príbehu, pre ktorý sa dané úlohy vytvárajú. Na začiatku šprintu sa určí jeden, alebo viac príbehov, ktoré chceme počas daného šprintu vypracovať. Jednotlivé príbehy sa ďalej rozbíjajú na čo najmenšie časti, ktoré je možné vypracovať.

Nakoľko ako nástroj na manažment úloh používame GitLab, tak na vytvorenie požadovanej hierarchie používame pridávanie takzvaných súvisiacich problémov (related issue), kde prepojíme hlavný príbeh s jednotlivými úlohami, ktoré musia byť vypracované pre dokončenie daného príbehu.

[STORY] 3D modely

Edited 3 weeks ago by Gabriela Hózová



Obrázok č. 2: Ukážka príbehu so súvisiacimi úlohami

Na obrázku č. 2 vidíme príbeh s názvom „3D modely“. V “related issues” vidíme 2 úlohy, ktoré súvisia s daným príbehom. Pre dokončenie tohto príbehu je potrebné, aby dané úlohy boli vypracované. Pred samotným názvom úlohy vidíme červený znak, ktorý nám symbolizuje, že dané úlohy už boli dokončené a uzatvorené.

2.3.2. Ohodnotenie úloh

Po vytvorení prvotných úloh všetci členovia tímu hlasujú pomocou planning poker kartičiek o náročnosti daných úloh. V prípade, že sa väčšina členov tímu zhodne, že niektorá z úloh je príliš náročná, tak sa daná úloha rozbije na menšie pod-úlohy. O týchto pod-úlohach sa znova hlasuje.

2.3.3. Pridelenie úloh

Pridelovanie úloh sa robí na základe záujmu člena tímu o danú úlohu a na základe jeho skúseností s vypracovaním danej úlohy. Úloha bude pridelená tomu členovi tímu, ktorý má o ňu najväčší záujem, má dostatok skúseností pre vypracovanie danej úlohy a časová náročnosť úlohy mu umožní dokončenie všetkých jemu pridelených úloh.

2.3.4. Ukončenie úloh

Podmienky na uzatvorenie úlohy sú opísané vyššie. Úloha musí splniť všetky kritéria pre jej uzatvorenie a až potom môže byť úloha považovaná za dokončenú, teda môže byť uzatvorená. V prípade ak sa úloha nestihne dokončiť do konca šprintu, je táto úloha presunutá do ďalšieho šprintu.

2.3.5. Úprava úloh

Úprava úloh slúži na zmenu textu úlohy, alebo jej názvu. Využíva sa to najmä v prípade, ak niektorá z už vytvorených úloh je príliš náročná a je potrebné ju rozbiť na menšie úlohy. Taktiež je možné upraviť príbeh. Napríklad v prípade ak vznikla nová úloha, je potrebné súvisiaci príbeh a novú úlohu prepojiť do hierarchie.