

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Metodika vykazovania prác v nástroji Scrumdesk Tím BAREKO

Bc. Baňas Michal
Bc. Harvan Šimon
Bc. Loureiro Ernest
Bc. Lukáč Daniel
Bc. Moravčík Marko
Bc. Rešutík Lukáš
Bc. Roba Dávid

Vedúci projektu: Ing. Ivan Kapustík
Predmet: Tímový projekt I
Ročník: 2017/2018

Obsah

1. Základné informácie.....	1
1.1 Životný cyklus v nástroji Scrumdesk.....	1
2. Vytváranie úloh	2
2.1 Typy úloh a atribúty úloh.....	2
3. Vykazovanie práce	2
4. Ďalšie informácie	3
4.1 Prílohy	3

1. Základné informácie

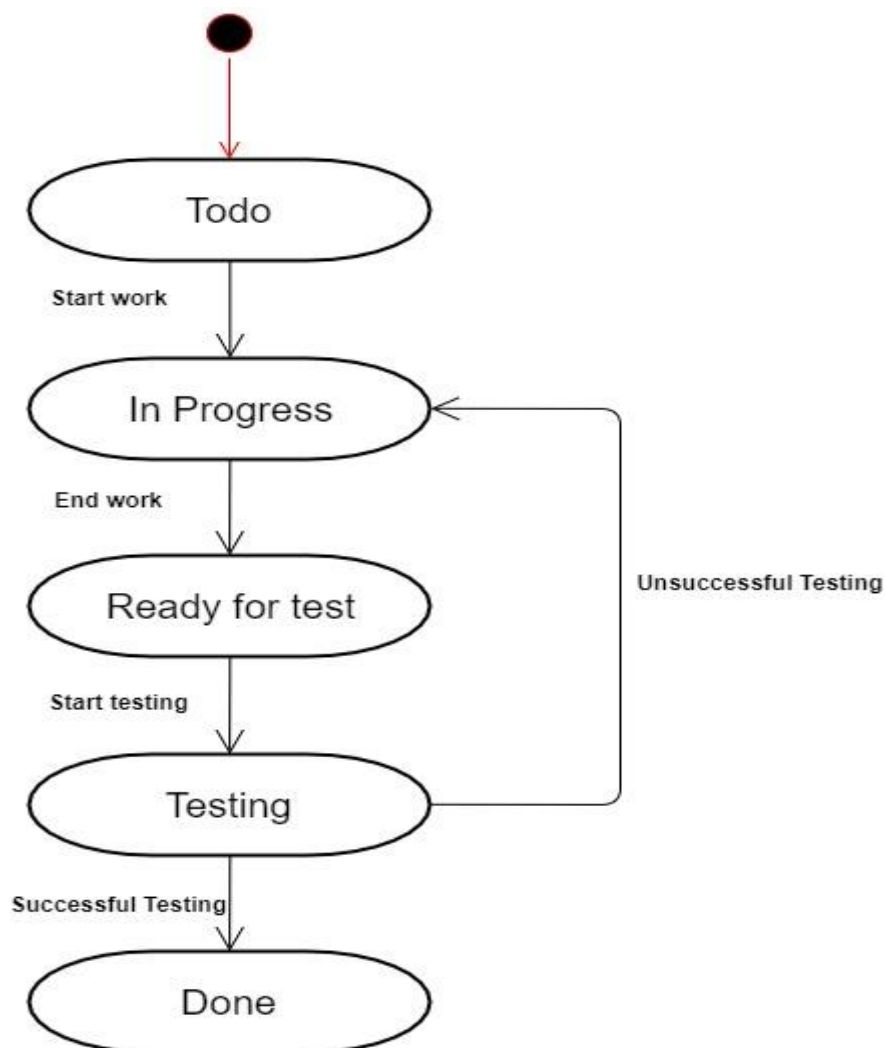
Cieľom tohto dokumentu je špecifikovať pravidlá a spôsob vykazovania práce v nástroji Scrumdesk počas práce tímu BAREKO na tímovom projekte v akademickom roku 2017/2018. Účelom tohto nástroja je manažovanie projektu - vytváranie šprintov, úloh, sledovanie stavu plnenia úloh, preto k tomu treba pristupovať jednotne.

1.1 Životný cyklus v nástroji Scrumdesk

V rámci agilného vývoja a nástroja na vykazovanie práce Scrumdesk, sa môže identifikovaná úloha nachádzať práve v jednom z týchto stavov:

- *Todo* – vytvorená úloha, ktorú je potrebné vypracovať,
- *In progress* – na vyriešení úlohy už niekto pracuje,
- *Done* – úloha bola úspešne spravená (zahŕňa vykonania revízie kódu, úspešným testovaním a gramatickou kontrolou).

Keďže Scrumdesk neponúka v rámci stavov fázu testovania, tak fáza In progress zahŕňa tieto činnosti. Nasledujúci obrázok predstavuje skutočný cyklus úlohy.



Obrázok 1: Životný cyklus úlohy

2. Vytváranie úloh

Primárne sa úlohy vytvárajú na formálnych stretnutiach s vedúcim projektu, ktorý zároveň predstavuje vlastníka produktu (Ing. Ivan Kapustík). Úlohy tvorí vlastník produktu, v druhom prípade ich tvoria členovia tímu BAREKO. Úlohy, ktoré boli identifikované na stretnutiach, vytvára do nástroja Scrumdesk náš scrum master Bc. Rešutík Lukáš. Vo výnimočných situáciách (nepítomnosť scrum mastra) ich môže pridať každý člen po skonzultovaní so scrum mastrom, prípadne celým tímom.

2.1 Typy úloh a atribúty úloh

V nástroji Scrumdesk poznáme tri typy úloh:

- **Epic** – úloha, ktorá je svojou zložitosťou veľmi veľká, obsahuje viacero stories a veľmi často môže trvať viac ako jeden šprint,
- **Story** – úloha, ktorá predstavuje príspevok z hľadiska funkcionality, typicky by mala byť ukončená v rámci jedného šprintu a zložitost' úlohy je na prostrednej úrovni,
- **Task** – úloha, ktorá je zložitost'ou najjednoduchšia a zároveň je definovaná s očakávaným výsledkom.

Atribúty taskov v nástroji Scrumdesk, ktoré je potrebné vyplniť:

- **Type** – typ úlohy:
 - *Task* – defaultný typ úlohy,
 - *Analýza* – úloha zameraná na analýzu,
 - *Vývoj* – úloha zameraná na vývoj,
 - *Test* – testovacia úloha,
 - *Document* – úloha zameraná na tvorbu dokumentu.
- **Title** – názov úlohy, ktorý by mal byť stručný a výstižný,
- **Estimated time** – odhadovaný čas potrebný na ukončenie úlohy (v hodinách),
- **Description** – podrobný popis úlohy, ktorá sa má spraviť.

Pre *story* je potrebné nastaviť ďalšie atribúty:

- **Release** – zaradenie úlohy do konkrétneho releasu,
- **Sprint** – zaradenie úlohy do konkrétneho šprintu.

3. Vykazovanie práce

V rámci každej úlohy v nástroji Scrumdesk existuje možnosť Worklog, ktorá umožňuje zalogovať čas strávený vypracovávaním úlohy. Za účelom získavania čo najpresnejšej štatistiky sme si určili tieto pravidlá:

- Vykazovať všetku prácu, ktorá bola vykonaná pri úlohe,
- Čas sa vykazuje v hodinách,
- Snažiť sa vykazovať čo najpresnejší časový úsek, ktorý bol skutočne odpracovaný,
- Do komentáru zapísať, čo konkrétne spravil,
- V prípade, že sa jedná o úlohu, ktorej výsledok je dokument, uploadne tento dokument k tasku.

Čas sa vykazuje v stave In Progress alebo po ukončení úlohy.

4. Ďalšie informácie

4.1 Prílohy

Scrumdesk umožňuje ku každej úlohe priložiť súbor. Súbory sa prikladajú v úlohách, ktoré vytvoria dokument a ten je následne do tohto miesta zavesený. V prípade úlohy, ktorá predstavuje chybu je vhodné priložiť obrázky zachytávajúce chybu.