

Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 812 19 Bratislava

Metodika pre manažment úloh

Artificial Inteligence – Voice Channel

Cvičiaci: Ing. Karol Rástočný, PhD.

Ročník: 1. Ing

Akademický rok: 2017/2018

Vytvoril: Bc. Lukáš Madzik

1. Pre koho je metodika určená

Tento dokument slúži ako návod pre prácu so systémom YouTrack. Podľa tejto metodiky by mali byť vytvárané úlohy.

2. Pojmy

2.1. Epic

Veľká časť práce, ktorá sa ďalej delí na user story. Obyčajne trvá niekoľko šprintov kým sa epic vyvinie do konečného, vyriešeného štádia.

2.2. User story

Niečo dostatočne malé a vykonateľné počas jedného šprintu. K user story sa priradzujú story pointy, ktoré vyjadrujú logickú (nie časovú) náročnosť na vykonanie.

2.3. Task

Dekomponovaná časť user story, ktorá konkrétne uvádza čo a ako sa má spraviť. Taskom sa odhaduje časová náročnosť na vyriešenie

3. Metodika práce s issue trackerom

3.1. Manažment task-u

Tasky na stretnutiach spravidla vytvára jeden človek na základe diskusie. Tasky vytvorené mimo diskusie priradzovať defaultne na seba, poprípade na iných členov tímu ktorých o tom tvorca tasku oboznámi. Pri vytváraní treba korektne vybrať *user story*, ku ktorému task patrí a oznámiť to riešiteľovi *user story*.

Postup pri vytváraní tasku:

- Nastaviť typ issue na *Task*
- Vytvoriť výstižný názov tasku (pole *Summary*)
- Vytvoriť popis tasku, kde budú podstatné informácie k tasku, povinnou časťou je DOD (definition of done)

- Ak existuje user story, ku ktorému task patrí, tak vytvoriť link typu *subtask of* (tlacidlo na vytvorenie linky sa nachádza v hornej časti), ak neexistuje tak task vytvoríme iba s názvom a popisom a po vytvorení user story sa k nemu vrátíme
- Nastaviť príslušný šprint
- Vybrať riešiteľa (pole *Assignee*)
- (Optional) Nastaviť prioritu tasku
- (Optional) Ak je task závislý na inom tasku tak nastaviť *State* na *Blocked* a vytvoriť link typu *depends on*

Každý riešiteľ tasku si po odpracovaní rozumnej časti aktualizuje *Time spent*!

V prípade blokovania tasku riešiteľ tasku v ktorom sa nedá pokračovať túto skutočnosť oznámi nasledujúcim ľuďom:

- Riešiteľ tasku ktorý blokovanie spôsobuje
- Riešiteľ user story, pod ktorú patrí task ktorý blokovanie spôsobuje
- Riešiteľ user story, pod ktorú patrí task ktorý je blokovaný

Následne sa podľa dohody týchto štyroch (nie nutne, niekto môže riešiť viacero súčasne) riešiteľov pokračuje.

Po ukončení práce na tasku riešiteľ postupuje podľa nasledujúcich pravidiel:

- Ak existuje rola zodpovedná za overenie vyriešenia tasku tak riešiteľ aktualizuje task do stavu *To Verify* a nastaví riešiteľa zodpovedného za overenie vyriešenia tasku
- Ak neexistuje rola zodpovedná za overenie vyriešenia tasku tak riešiteľ aktualizuje task do stavu *To Verify* a sám overí vyriešenie tasku

Po overení vyriešenia tasku sa task presunie do stavu *Resolved*. Pri najbližšom stretnutí bude vyriešený task odprezentovaný a následne presunutý do stavu *Done* alebo vrátený do *In Progress*.

3.2. Vytvorenie user story

User story sa spravidla vytvárajú na stretnutí na základe diskusie. Vytváranie user story mimo stretnutia je možné, avšak je potrebné ho prediskutovať buď na nasledujúcom stretnutí alebo v urgentných prípadoch s aspoň polovicou tímu. Vo všeobecnosti by však nemalo byť potrebné vytvárať user story mimo stretnutí.

Postup pri vytváraní user story:

- Nastaviť typ issue na *User Story*
- Vytvoriť výstižný názov user story (pole *Summary*)
- Vytvoriť popis user story, ktorý bude neskôr použitý pri tvorbe taskov
- Ak existuje epic ku ktorému user story patrí, tak vytvoriť link typu *subtask of* (tlacidlo na vytvorenie linky sa nachádza v hornej časti), ak neexistuje tak user story vytvoríme iba s názvom a popisom a po vytvorení epic-u sa k nemu vrátíme
- Ak existuje task(y) čo patria pod vytváraný user story, tak vytvoriť link typu *parent for*
- Nastaviť príslušný šprint
- Vybrať riešiteľa (pole *Assignee*)