

# Metodika pre riadenie a plánovanie

Martin Višvarda

November 2017

## 1 Plánovanie úloh

V projekte využívame nástroj na evidovanie úloh YouTrack, ktorý má podporu agilnej metodiky vývoja SCRUM, ktorou sa v rámci tímového projektu riadime. Okrem prehľadu stavu úloh jednotlivých členov tímu nám tento nástroj umožňuje aj ich export ako aj export najrôznejších štatistík napríklad Burndown graf, Cumulative graf a podobne. Na prvotné vytvorenie úloh Product ownerom využívame nástroj Trello, kde sa nachádza náš Product Backlog.

## 2 Úlohy

Úlohy sú vytvárané a pridelené jednotlivým členom tímu v rámci plánovania nového šprintu, každé dva týždne. V každej vytvorenej úlohe musíme pri jej vytvorení definovať názov spolu s opisom, typ úlohy, jej stav, prioritu a prepojenie s inou úlohou ak nejaké existuje. Pri plánovaní vyberáme úlohy z Product Backlog, v ktorom sa nachádza zoradený zoznam úloh, ktoré definoval Product Owner.

### 2.1 Typy úloh

V našom projekte máme identifikované nasledujúce typy úloh:

- User story
  - bežná úloha, ktorá má ako celok zmysel pre vlastníka produktu, keďže ju sám vytvorí najprv v Product Backlog-u
  - má prideleného člena tímu, ktorý je za jej organizáciu a dokončenie zodpovedný, podúlohy typu task v nej môže vytvárať len on alebo Scrum Master. Tieto úlohy musia byť vyplývajúce zo story a prideliť je ich buď sebe alebo iným členom tímu po vzájomnej komunikácii

- vždy je ohodnotená story pointami, ktoré členovia tímu odhlasovali na plánovaní
- počas šprintu sa žiadne User story pridávať nesmú
- Task
  - predstavuje podúlohu konkrétnej User story, preto by mala vždy patriť pod niektorú konkrétnu story. Vo veľmi špecifických prípadoch je možné vytvoriť aj task bez rodiča, avšak táto skutočnosť musí byť prediskutovaná so Scrum Masterom alebo inou zodpovednou osobou za konkrétnu činnosť
  - za konkrétny task je zodpovedný jeden člen tímu, ktorý rieši jej organizáciu a aj dokončenie
  - môže byť vytvorená v priebehu šprintu

## 2.2 Stav úlohy

Počas šprintu prebiehajú jednotlivé úlohy svojim životným cyklom, ktorý sme si v našom projekte identifikovali je znázornený na Obr. 1 a stavy sú opísané nasledovne:

- Open - riadne vytvorená úloha, na ktorej sa ešte nezačalo pracovať. Toto je počiatočný stav pre každú jednu úlohu šprintu
- In Progress - na úlohe sa už začalo pracovať jedným alebo viacerými členmi tímu
- To Verify - úloha čaká na overenie ostatnými členmi tímu, aby splnila Definition of done. V tomto stave by mala byť úloha zdokumentovaná, mala by byť otestovaná jej funkcionálnosť.
- Done - dokončená úloha, ktorá spĺňa všetky potrebné náležitosti.
- Unresolved - úloha, ktorá sa v priebehu šprintu nestihla ukončiť je takto označená a v nasledujúcom šprinte sa vytvorí jej kópia.

## 3 Nástroje na správu úloh

Na správu úloh používame 2 nástroje:

- Trello
- YouTrack

### 3.1 Trello

Tento nástroj využívame na uloženie všetkých funkcionalít, ktoré definoval sám Product Owner. Tento zoznam je zoradený podľa priority samotných úloh a tieto úlohy sú následne vyberané a ohodnocované do šprintu. V prípade, že niektorý člen tímu má zaujímavý nápad na pridanú funkcionalitu do aplikácie, môže túto funkcionalitu zapísať do časti Nápady, ktorá sa tiež nachádza v nástroji Trello. Po prediskutovaní na stretnutí je možné túto požiadavku presunúť do Product Backlog, z ktorého je následne daná úloha do samotného šprintu.

### 3.2 YouTrack

V tomto nástroji riešime už samotné úlohy, ktoré sú zaradené do šprintu. Vytvárame v ňom šprinty, sledujeme plnenie plánu a taktiež aj či niektorá z úloh nie je na inej úlohe prídlho závislá, aby sme vedeli podniknúť konkrétne kroky k rýchlejšiemu ukončeniu úlohy.

#### 3.2.1 Vytvorenie šprintu

V projekte okrem samotného čísla šprintu, ktorý identifikuje postupnosť šprintov určujeme aj samotné meno šprintu. Samotné meno šprintu určujeme podľa hrdinov z hry Overwatch. Meno je schválené celým tímom. Názvy šprintov musia byť v tvare:

- (číslo šprintu). (meno šprintu)

Okrem mena šprintu je nutné zadať jeho trvanie.

#### 3.2.2 Vytvorenie úlohy

Práva na vytvorenie, upravovanie a zmazanie každej z úloh má každý používateľ systému pridaný do skupiny Catch-22, čo je interná skupina zložená z členov tímu. Úlohy typu user story spravidla vytvára Scrum Master po tom, ako sa vyberú na plánovaní šprintu. Základné podúlohy pre user story na začiatku šprintu vytvorí taktiež Scrum Master, avšak ďalšie úlohy, ktoré sú potrebné na ukončenie user story si môže vytvoriť už každý člen tímu sám. Všetky vytvorené úlohy musia slniť vopred dohodnuté pravidlá:

- ponechaný preddefinovaný projekt - **Catch22**
- stručný a výstižný názov v **anglickom jazyku**.
- opis úlohy v bodoch pre lepšie priblíženie z čoho úloha pozostáva. Toto platí iba pre úlohy typu story, obyčajné tasky stačí stručne identifikovať.

- určenie **priority** úlohy
- stav úlohy treba ponechať na **Open**, keďže v tomto stave vzniká každý úloha
- prideliť člena tímu, ktorý je za úlohu zodpovedný. V ojedinelých prípadoch nechať nepridelené, toto je však potrebné prekonzultovať.
- zaradiť úlohu do **aktuálneho šprintu**
- **vyplniť počet bodov**, ktoré sa za úlohu dohodlo pri plánovaní šprintu (výnimku tvoria úlohy typu task, pre ktoré toto pole ostáva nezadané)

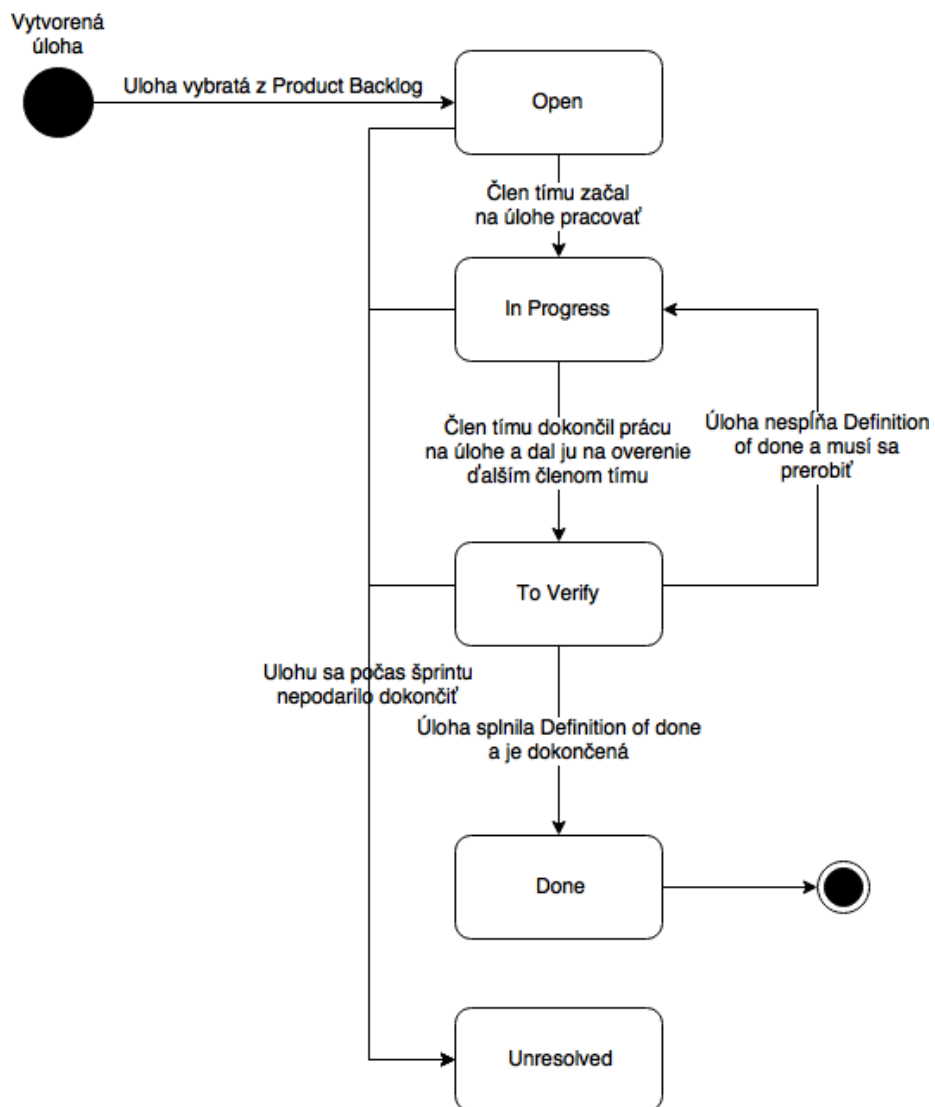
Okrem týchto bodov je možné k úlohám pridať aj prílohy relevantné pre jej splnenie.

### 3.2.3 Organizácia úlohy

O organizáciu user story sa stará Scrum Master alebo člen zodpovedný za dané story. Úlohy prislúchajúce k tomu sú:

- vytvoriť podúlohy (tasks), ktoré toto story dostatočne granulujú a spravia jednoduchšie spraviteľným
- prideliť jednotlivé úlohy členovi tímu, ktorý je bude riešiť
- udžiavať aktuálny stav všetkých pridelených úloh
- dozerat' na odpracované hodiny, aby bol jasne viditeľný progres na úlohách

User story menia svoj stav počas šprintu veľmi málo, automaticky zmenia svoj stav, ak každá z ich podúloh bola presunutá do iného stavu. Členovia tímu majú povolené zmeniť stav user story len v prípade, že sa na nej začalo pracovať do stavu *In Progress*. Okrem tohoto prípadu nastáva automatický posun popísaný skôr.



Obr. 1: Stavový diagram úlohy