

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

Kolaboratívne prototypovanie

[CollabUI]

Metodika spracovania úloh

Tím: 24. CollabUI

Vedúci tímu: Ing. Eduard Kuric, PhD.

Členovia tímu: Adrián Nagy, Lukáš Vrba, Ján Kleň, Michal Melúch, Tomáš Mňačko, Peter Písecký, Miloslav Smetana

Študijný program: Inteligentné softvérové systémy

Ročník: 2017/2018

1. Úvod

Priebeh spracovania úloh od návrhu až po realizáciu prebieha v našom tíme v niekoľkých krokoch. Je veľmi dôležité zdokumentovať ako tento proces prebieha, pretože má veľký vplyv na celkový priebeh projektu.

Používame podporný nástroj ScrumDesk, ktorý je uspôsobený pre agile development pričom ostatné záležitosti sú prerokované na stretnutí. Tento dokument popisuje základný spôsob práce s nástrojom Scrumdesk.

Touto metodikou sa riadia všetci členovia tímu č. 24 CollabUI v rámci predmetu tímový projekt v akademickom roku 2017/2018.

2. Pojmy a skratky

Sprint - iteračné obdobie projektu, v našom prípade 2. týždne

Epic - konkrétna oblasť projektu, dekomponovaná na menšie oblasti

User Story/Feature - US - jedna funkcionálna časť projektu, ktorá sa skladá z niekoľkých taskov

Task - úloha v rámci jedného story

Product owner - PO - komunikuje so zákazníkom a zbiera od neho požiadavky, slúži ako mediátor pre komunikáciu s tímom a zákazníkom

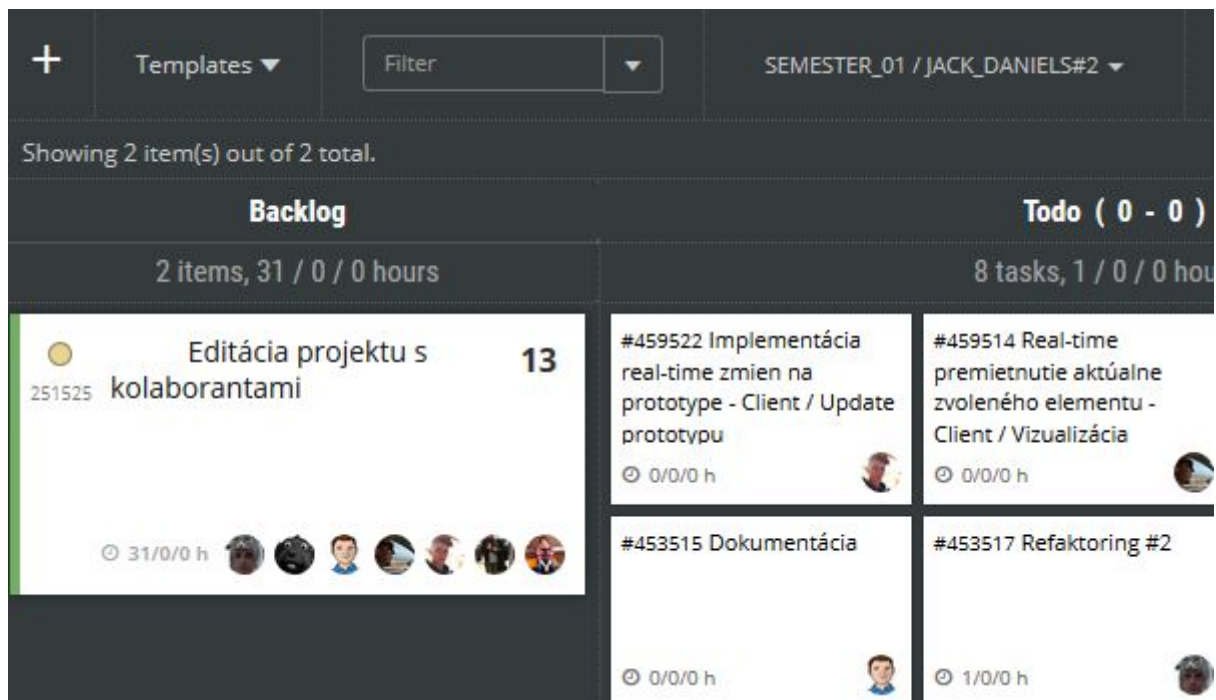
Definition of done - DOD - požiadavky, ktoré musia byť splnené pri odovzdaní časti projektu či už ide o task alebo story...

Effort - celkový čas strávený nad jednou US

3. Pravidlá a postupy

3.1 Konvencie názvov

Všetky názvy pre jednotlivé Epicy, features a tasky sú napísané buď v angličtine alebo slovenčine. Preferovaný jazyk je slovenčina. Sú stručné a popisujú podstatu svojho prvku.



Obr. 1 - Názvy US a taskov

3.1 Povinné atribúty

- story pointy
- opis + wireframe ak je potrebný
- akceptačné kritéria

Všetky prvky majú podrobný opis v slovenčine, kde sú napísané aj validačné kritéria pre DoD. Každá feature má nastavený effort, ktorý je výsledkom planning pokeru pri plánovaní ďalšieho šprintu. Planning poker je skupinové ohodnotenie jednotlivých features hodnotou, ktorá reprezentuje počet hodín strávených na projekte a náročnosť. V našom projekte je jednotkou pre effort

pracovný deň t.j. 8 hodín. US ohodnotený 13 bodmi teda bude vyžadovať cca 104 hodín.

Epic/Feature **Editácia a kolaborácia (editor)** Theme ▾

Due date **Not set** **13**

Editácia projektu s kolaborantami

MOSCOW VALUE ▾ RISK KANO

🟡 ☰ 11 / 19 🕒 31/0/0 h 👤 👤 👤 👤 👤 👤 👤

Release **SEMESTER_01** ▾ Sprint **SEMESTER_01 / Jack_Daniels#2** ▾

Lead time: 9.89 days Cycle time: 10.58 days

Ako používateľ (aj neregistrovaný) chcem vedieť prístup k editovaniu projektu a zároveň kolaborovať (vidieť zmeny) s ostatnými používateľmi, kt. pracujú s prototypom v čase.

Obsahom úlohy je zabezpečiť kolaboráciu v reálnom čase prostredníctvom socket.io a NodeJS Servera

ACCEPTANCE CRITERIA

- Dokážem otvoriť editor aj bez prihlásenia cez URL
- Ak mám iba právo WATCH, neviem editovať prototyp, teda ani uložiť
- Vidím akcie kolaborantov a oni moje v reálnom čase

Obr. 2 - Opis US

3.2 Sledovanie času

Každú člen tímu pracujúci na tasku si značí koľko času na ňom strávil.



Obr. 3 - čas

3.3 Priebeh šprintu a definovanie úloh

Pred začatím nového šprintu prebehne tímové stretnutie, kde sa diskutuje a značí na tabuľu čo sa bude ďalej robiť a s tým spojené vytvorenie features. Features s

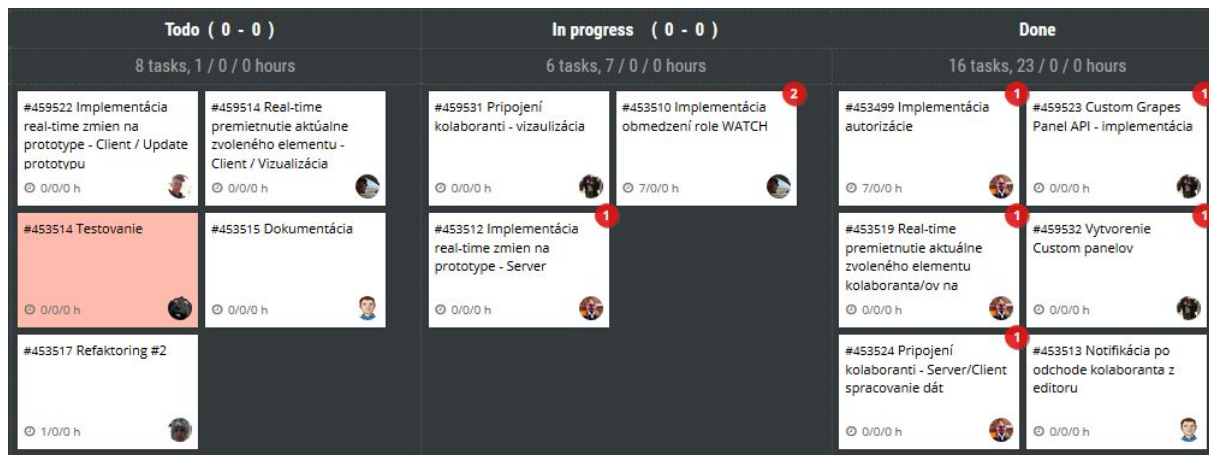
taskami sú neskôr v ten deň nahodené a dôkladne popísané aj s validačnými kritériami pridané do nástroja ScrumDesk vedúcim tímu po diskusii.

Ďalej prebieha planning poker pričom sa označí náročnosť jednotlivých features a diskutuje sa prečo si jednotlivý členovia zvolili takú a takú náročnosť. Po zhodnotení všetkých kritérií sa prijme kompromis, ktorý vyhovuje všetkým členom tímu.

Každý člen tímu si prideliť tasky, na ktorých bude potenciálne robiť. Ak nie je task v in progress a teda na ňom nerobí, môže mu byť odobratý iným členom tímu.

Životný cyklus tasku prebieha nasledovne:

- ToDo - task nie je rozpracovaný, hociktorý člen tímu si ho môže zobrať
- In progress - člen tímu práve pracuje na tasku
- Done - task spĺňa validačné kritéria a je hotový



Obr. 4 - Životný cyklus taskov

Pri definovaní taskov sa prihliada aj na testovanie a code review, vždy keď sa jedná o implementačné časti. Pri uzatvorení šprintu musia byť všetky tasky v poli Done a features schválené PO. Inak sú prenesené do ďalšieho šprintu.