

Dokumentácia k riadeniu projektu

Tím 24

Obsah

1	Úvod	4
2	Role členov tímu a podiel práce	5
2.1	Bc. Adrián Nagy.....	5
2.2	Bc. Lukáš Vrba.....	5
2.3	Bc. Peter Písecký.....	5
2.4	Bc. Tomáš Mňačko	5
2.5	Bc. Ján Kleň.....	6
2.6	Bc. Miloslav Smetana.....	6
2.7	Bc. Michal Melúch.....	6
3	Aplikácie manažmentov a použité metodiky	7
3.1	Manažment vývoja	7
3.2	Manažment úloh.....	7
3.3	Manažment dizajnu a UX	8
3.4	Manažment verziovania.....	8
3.5	Manažment testovania	8
3.6	Manažment dokumentácie	8
3.7	Manažment podporných nástrojov a komunikácie	9
3.8	Manažment kvality kódu.....	9
3.9	Manažment webu tímu a produkčného prostredia.....	10
4	Povinnosti a požiadavky členov tímu	11
4.1	Bc. Peter Písecký.....	11
4.1.1	Povinnosti a požiadavky na tím	11
4.2	Bc. Michal Melúch.....	11
4.2.1	Povinnosti a požiadavky na tím	11
4.3	Bc. Ján Kleň.....	12
4.3.1	Povinnosti a požiadavky na tím	12
4.4	Bc. Lukáš Vrba.....	13
4.4.1	Povinnosti a požiadavky na tím	13
4.5	Bc. Tomáš Mňačko	13
4.5.1	Povinnosti a požiadavky na tím	13
4.6	Bc. Miloslav Smetana	14
4.6.1	Povinnosti a požiadavky na tím	14
4.7	Bc. Adrián Nagy.....	14
4.7.1	Povinnosti a požiadavky na tím	14
5	Sumarizácie šprintov	16
5.1	Zimný semester	16
5.1.1	Šprint1 (3.10.2017 - 18.10.2017) Birell nealko	16
5.1.2	Zhodnotenie šprintu	19
5.1.3	Šprint2 (20.10.2017 - 3.11.2017) StrongBow_Cider	20
5.1.4	Zhodnotenie šprintu	23
5.1.5	Šprint3 (3.11.2017 - 17.11.2017) Plzeň	24
5.1.6	Zhodnotenie šprintu	27
5.1.7	Šprint4 (17.11.2017 - 1.12.2017) Jack_Daniels.....	28
5.1.8	Zhodnotenie šprintu	31
5.1.9	Šprint5 (1.12.2017 - 15.12.2017) Jack_Daniels#2.....	32
5.1.10	Zhodnotenie šprintu.....	35
5.1.11	Medzišprint (16.12.2017 - 17.2.2018) Nešprint	36
5.2	Letný semester	37

5.2.1	Šprint1 (18.2.2018 - 4.3.2018) TatraTea_22.....	37
5.2.2	Zhodnotenie šprintu	39
5.2.3	Šprint2 (4.3.2018 - 18.3.2018) TatraTea_32.....	40
5.2.4	Zhodnotenie šprintu	42
5.2.5	Šprint3 (18.3.2018 - 2.4.2018) TatraTea_42.....	43
5.2.6	Zhodnotenie šprintu	45
5.2.7	Šprint4 (2.4.2018 - 16.4.2018) TatraTea_52.....	46
5.2.8	Zhodnotenie šprintu	48
5.2.9	Šprint5 (16.4.2018 - 30.4.2018) TatraTea_62.....	49
5.2.10	Zhodnotenie šprintu.....	51
6	Globálna retrospektíva	52
6.1	Zimný semester	52
6.2	Letný semester	53
7	Záver	54
1	Príloha A - Metodiky	55

Obsah Obrázkov

Obrázok 1	- Burndown chart pre prvý šprint.....	17
Obrázok 2	- Retrospektíva prvého šprintu.....	18
Obrázok 3	- Logo prvého šprintu	19
Obrázok 4	- Burndown chart pre druhý šprint	21
Obrázok 5	- Retrospektíva k druhému šprintu.....	22
Obrázok 6	- Logo druhého šprintu.....	23
Obrázok 7	- Burndown chart pre tretí šprint	25
Obrázok 8	- Retrospektíva pre tretí šprint	26
Obrázok 9	- Logo tretieho šprintu	27
Obrázok 10	- Burndown chart pre štvrtý šprint.....	29
Obrázok 11	- Retrospektíva pre štvrtý šprint.....	30
Obrázok 12	- Logo štvrtého šprintu	31
Obrázok 13	- Burndown chart pre piaty šprint.....	33
Obrázok 14	- Retrospektíva pre piaty šprint.....	34
Obrázok 15	- Logo piateho šprintu	35
Obrázok 16	- Retrospektíva prvého šprintu v letnom semestri	38
Obrázok 17	- Retrospektíva druhého šprintu v letnom semestri	41
Obrázok 18	- Retrospektíva tretieho šprintu v letnom semestri	44
Obrázok 19	- Retrospektíva štvrtého šprintu v letnom semestri.....	47
Obrázok 20	- Retrospektíva piateho šprintu v letnom semestri.....	50

1 Úvod

V rámci projektovej dokumentácie k riadeniu projektu sa snažíme zachytávať spôsob akým celkový tím funguje, opis samotného tímu ako aj celkové riadenie tímu v rámci predmetu Tímový projekt. V dokumente sa zaoberáme jednotlivými rôznymi manažérskymi činnosťami, ktoré sa snažíme používať na dosahovanie stanovených cieľov. Taktiež rozoberáme používané metodiky, ktoré sme si ešte na začiatku definovali ako aj postupy pri odovzdávaní vypracovaných úloh. Okrem iného popisujeme spôsob komunikácie medzi jednotlivými členmi tímu. V kapitole 2 opisujeme jednotlivé roly členov nášho tímu a k jednotlivým manažérskym činnostiam uvádzame tiež zodpovedné osoby. V rámci rolí tímu uvádzame aj povinnosti členov tímu a taktiež požiadavky na samotný tím. V kapitole 3 opisujeme jednotlivé manažérske činnosti bližšie špecifikujeme a popisujeme ich praktické aplikovanie v procese riadenia projektu v rámci aplikácii manažmentov. Taktiež z časti načrtáme používame metodiky, ktoré ale neskôr bližšie opisujeme v prílohe A. V kapitole 4 sa nachádza sumarizácia šprintov. Uvádzame podrobné výsledky, ku ktorým sme sa dopracovali počas jednotlivých dvojtýždenných šprintov, pričom k lepšiemu prehľadu o úspešnosti prispievajú retrospektívy vypracované na konci každého šprintu, grafy z dokončených úloh ako aj celkové zhrnutie šprintu. V posledných kapitolách sa nachádza globálna retrospektíva s celkovým zhrnutím všetkých dovtedy absolvovaných šprintov.

2 Role členov tímu a podiel práce

Každý člen tímu má zodpovednosť za určitú oblasť potrebnú pri vývoji aplikácie alebo pracuje ako podpora pre niektorý z manažmentov.

2.1 Bc. Adrián Nagy

- Zimný semester
 - Vedúci tímu
 - Manažment integrácie a nasadenia produktu
 - Softvérový architekt
 - Scrum máster
- Letný semester
 - Vedúci tímu
 - Scrum master

2.2 Bc. Lukáš Vrba

- Zimný semester
 - Dokumentrista
 - Dokument riadenia k tímovému projektu
 - Dokument k inžinierskemu dielu
 - Moduly aplikácie
 - Dodatokový programátor
 - Plánovač
- Letný semester
 - Plánovač
 - Dokumentarista

2.3 Bc. Peter Písecký

- Zimný semester
 - Kvalitár
 - Code review master pre php
 - Backend programátor
- Letný semester
 - Softvérový architekt
 - Kvalitár

2.4 Bc. Tomáš Mňáčko

- Zimný semester
 - Hlavný tester
 - Časť dokumentácie pre testovanie

- Code review master pre javascript
- Letný semester
 - Hlavný tester
 - Hlas (vo videu)

2.5 Bc. Ján Kleň

- Zimný semester
 - Frontendista (UI)
 - Dizajnér
 - Code review master pre css
 - Vývojár
- Letný semester
 - Vedľajší tester

2.6 Bc. Miloslav Smetana

- Zimný semester
 - Manažér komunikácie
 - Backend programátor
 - Validácie používateľa a projektov
- Letný semester
 - Moderátor testovania
 - Manažment integrácie a nasadenia produktu

2.7 Bc. Michal Melúch

- Zimný semester
 - Frontendista (UX)
 - Dizajnér
 - Databázový master
- Letný semester
 - Manažér komunikácie
 - Dizajnér

3 Aplikácie manažmentov a použité metodiky

Každý manažment, ktorý je spomenutý v predchádzajúcej kapitole, má svoje opodstatnenie a dôvod, prečo niektorý člen tímu má na starosti danú oblasť. Veľmi stručný popis jednotlivých manažmentov je obsahom tejto kapitoly. Jednotlivé metodiky sú súčasťou prílohy A.

3.1 Manažment vývoja

Pri vývoji aplikácie je dôležité mať osobu, ktorá je zodpovedná za celkový priebeh vývoja. V našom prípade je za celkový tok jednotlivých úloh samozrejme zodpovedný tím líder. Okrem tím lídra je v rámci každého feature, ktorý je akurát v procese vývoja zodpovedný každý člen, ktorý má prídelenú istú úlohu v rámci vývoja. Riešia sa teda veci týkajúce sa kódu, programov potrebných pre vývoj a konzistentné používanie verzií. Zodpovedná osoba teda tím líder (v tomto prípade Bc. Adrián Nagy) má skúsenosti s jazykom a prostredím, v ktorom sa aplikácia vyvíja, a teda vie poskytnúť podporu v prípade potreby. Taktiež predpripravuje jednotlivé feature do každého šprintu ako aj tasky v rámci feature, ktoré sú odkonzultované s product ownerom.

3.2 Manažment úloh

K manažovaniu úloh používame nástroj pre manažment projektov¹, ktorý využívame prostredníctvom školskej licencie zdarma. Úlohy rozdelujeme pomocou 3 abstraktných úrovní:

- Epic
 - o Feature
 - Technická úloha
 - Dokumentácia
 - Testovanie
 - Bug

ScrumDesk sme prostredníctvom webhooku premostili s tímovým nástrojom pre komunikáciu², na ktorý prichádzajú notifikácie po každej zmene stavu, úprave zadania, resp. atribútov úlohy, či komentára. Po naplánovaní úloh sú všetky tasky prídelené istému členu tímu. Ak člen tímu začne robiť na úlohe je povinný zmeniť stav úlohy na "In Progress" a po dokončení úlohy do stavu "Done". Tímový líder jednotlivé dokončené úlohy zosumarizuje a v prípade uváženia má právo vrátiť úlohu do stavu "Todo", pričom do komentárov uvedie problémové časti. Podrobnejší popis sa nachádza v **metodike spracovania úloh**.

¹ ScrumDesk

² Slack

3.3 Manažment dizajnu a UX

Dizajn častokrát predáva produkt. Preto je vhodné mať v tíme človeka, ktorý sa do dizajnu rozumie a ovláda, aspoň základné, pravidlá pre dobrý dizajn. Vie to totiž významne ovplyvniť úspech a budúcnosť produktu. Nevyhnutnosťou je úzka spolupráca s vývojom, nakoľko je jednoduchšie dorábať postupne detaily do existujúceho dizajnu, ako ho neskôr celý prerábať. V našom tíme majú dizajn na starosti Bc. Ján Kleň a Bc. Michal Melúch. Naši UX a UI špecialisti vždy spolupracujú s návrhom riešenej úlohy s tímovým lídrom. Na stretnutiach sa rieši okrem samotného dizajnu aj predpríprava wireframov pre nasledujúce feature, v prípade potreby. Dizajn bol zostavený na základe konceptu a farebnej palety product ownera.

3.4 Manažment verziovania

V rámci vytvárania projektu je dôležité samotné verziovanie projektu. V našom prípade má každý šprint osobitnú branch-u, v ktorej vieme odsledovať commity členov tímu. Takýto prístup k spôsobu verziovaniu využívame práve kvoli organizácii projektu, aby sme mali oddelené jednotlivé vyvíjané časti samostatne. Na konci šprintu po odsúhlasení product ownerom, niektorí z členov tímu zmergujú jednotlivé vyvíjané funkcionality, aby sme mali ucelené časti projektu po kope. Dovyvíjané a zároveň odsúhlasené features sú namergované do branche master, ktorá je nasadená na doméne <http://test.collabui.club> pre testovacie účely product ownera.

Repozitár a jeho jednotlivé verzie projektu sú uložené na verziovacom systéme³, ktorý je prostredníctvom webhooku premostený s tímovým slackom, na ktorý prichádzajú notifikácie po každom pushnutí nového commitu. K verziovaniu používame voľne dostupnú aplikáciu⁴, ktorej použitie popisujeme bližšie v **metodike verziovania**.

3.5 Manažment testovania

V rámci nášho produktu sa riadime spôsobom TDD (Test Driven Development). Od začiatku je teda potrebné myslieť na dostatočné testy s čo najvyšším možným pokrytím. V rámci testovania sa vykonávajú najmä unit testy pre php a javascript. Každá úloha je pred odsúhlasením v dostatočnej miere pokrytá testami, pokiaľ si to jej character vyžaduje. Naš špecialista na testovanie Bc. Tomáš Mňačko dohliada na uvedené skutočnosti. Je nutné pred každým pushnutím implementovaných zmien otestovať doposiaľ realizované funkčnosti, čo medzi inými popisujeme v **metodike testovania**.

3.6 Manažment dokumentácie

Keďže vyvíjame aplikáciu je potrebné okrem jej testovania a organizácie kvality kódu vytvoriť aj kvalitnú dokumentáciu. V rámci dokumentácie sa pri každom feature rieši

³ Bitbucket

⁴ SourceTree

analýza problémovej oblasti ako aj zameranie používateľa, návrh riešenia ako aj samotná implementácia v podobe technickej dokumentácie. V prípade potreby opisujeme jednotlivé implementačné časti prostredníctvom diagramov. Na tvorbu diagramov používame nástroj Enterprise architekt. Pre inšpiráciu správnej tvorby databázových modelov používame návrhy diagramov z nástroja DBeaver prepísanú do logického modelu v EA.

Okrem technickej dokumentácie je potrebné spísať aj dokument riadenia tímového projektu. V tomto dokumente využívame skutočnosti spísané z jednotlivých zápisníc. Taktiež na zhodnotenie šprintu využívame burndown grafy z nástroja scrumdesk, v ktorom riešime organizáciu tímov a jednotlivých úloh. Taktiež využívame tento nástroj na tvorbu retrospektívy, keďže v ňom spisujeme naše pocity a názory pre konkrétny šprint. Celkový manažment dokumentácie má na starosti Bc. Lukáš Vrba.

3.7 Manažment podporných nástrojov a komunikácie

V rámci manažmentu podporných nástrojov ako už bolo spomínané používame nástroj Enterprise Architekt na dokumentáciu. Pre ukladanie jednotlivých dokumentov používame okrem školského servera teda našej tímovej stránky aj Google Drive.

Na komunikáciu navzájom využívame vyššie spomínanú aplikáciu Slack, pričom sme vytvorili 10 vlákien. Nasledovné vlákna sú:

- bitbucket: webhook z bitbucketu
- scrumdesk: webhook zo scrumdesku
- documents: vlákno pre šablóny, zápisky a dodatočné časti dokumentácie
- from_ed: vlákno pre product ownera
- from_leader: vlákno pre tím lídra
- ux_ui: vlákno pre riešenie dizajnových problémových oblastí
- help_me: vlákno pre požiadanie o pomoc od tímu
- problems: privátne vlákno tímu pre riešenie problémov
- general a random: defaultné vlákna

3.8 Manažment kvality kódu

Jednou z dôležitých vecí týkajúcich sa správy kódu je dodržiavanie istých konvencií. Je to práve z dôvodu aby sa neznižovala kvalita kódu, čitateľnosť a aby sa predišlo nezrozumiteľnostiam pri vyvíjaní ostatných členov tímu. Inakšie povedané aby sa ostatní členovia tímu nestrácali v kóde. Na zabezpečenie vyššej kvality kódu bolo nutné začať vykonávať striktnnejšie code review, pri ktorých sa nekontrolovala len funkčnosť ale aj dodržiavanie konvencií písania kódu. Počas šprintu sme vykonávali jednotlivé code review v rámci php, css a javascriptu. Tieto review majú na starosti Bc. Peter Písecký pre php, Bc. Tomáš Mňačko pre javascript a Bc. Ján Kleň pre css. Problémové oblasti boli akútne riešené a rovno implementované. Proces odhalovania problémových oblastí je spísaný v **metodike písania kvalitného kódu**.

3.9 Manažment webu tímu a produkčného prostredia

Manažment webovej prezentácie má na starosti Bc. Miloslav Smetana, ktorý v spolupráci s Bc. Lukášom Vrbom aktualizujú najnovší obsah tímového projektu. V rámci webovej stránky sme sprístupnili okrem samotných dokumentov aj informácie o nás ako tíme a najmä o projekte, na ktorom pracujeme. Po každom šprinte vykonávame aktualizáciu tímovej stránky, medzi inými pridanie dokumentov, čo popisujeme v **metodike nasadzovania**.

4 Povinnosti a požiadavky členov tímu

V rámci jednotlivých podkapitol uvádzame technické ako aj manažerské role členov tímu. Každý člen tímu spísal povinnosti, ktoré si definoval, ako aj požiadavky, ktoré očakáva od ostatných členov.

4.1 Bc. Peter Písecký

Počiatočne stanovené role v tíme: kvalitár, code review master PHP

4.1.1 Povinnosti a požiadavky na tím

Kvalitár – Povinnosti: Ako kvalitár bude súčasťou náplne mojej práce dohliadať na to, že kvalita výstupu nášho projektu bude v súlade s požiadavkami vlastníka produktu, ako aj na to, že bude na úrovni zodpovedajúcej nášho stupňa vzdelania.

Kvalitár – Požiadavky na tím: Od ostatných členov tímu čakám, že budú ku svojej práci pristupovať zodpovedne, preukážu snahu naplniť požiadavky vlastníka produktu, budú nasledovať osvedčené postupy, ako aj metodiky ostatných členov tímu zodpovedných za jednotlivé časti implementovaného riešenia.

Code review master PHP – Povinnosti: Ako vedúci kontroly kódu v jazyku PHP bude mojou povinnosťou zabezpečiť pravidelnú kontrolu tých častí produktu, ktoré sú implementované v jazyku PHP.

Code review master PHP – Požiadavky na tím: Od ostatných členov tímu očakávam, že výstupom ich snahy bude implementácia v jazyku PHP zodpovedajúca ich schopnostiam, ako aj požiadavkám vlastníka produktu. V rámci projektu by sa členovia tímu mali snažiť dodržiavať programovacie konvencie zavedené skupinou Framework Interoperability Group. Predovšetkým sa budeme riadiť štandardom PSR-2, ale aj dodatočnými pravidlami, ktoré sú uvedené v dokumentácii CakePHP. Pre validáciu dodržiavania konvencií budeme používať nástroj CakePHP Code Sniffer.

4.2 Bc. Michal Melúch

Počiatočne stanovené role v tíme: správca databázy, UX dizajnér

4.2.1 Povinnosti a požiadavky na tím

Správca databázy – Povinnosti: Ako správca databázy je mojou úlohou dohliadať na bezproblémový chod všetkých databázových systémov použitých v projekte. Rovnako je mojou úlohou dbať na ich správnu konfiguráciu, efektivitu a bezpečnosť. Za účelom zachovania prehľadnosti by som chcel poprosiť členov tímu aby k novým tabuľkám a stĺpcom (ne)relačných databáz pripájali aspoň krátke komentáre (viď súbor collabui.sql).

Správca databázy – Požiadavky na tím: Od každého člena tímu očakávam zodpovedný prístup k databázam a údajom, s ktorými budú v rámci nich narábať.

UX dizajnér – Povinnosti: Úlohou UX dizajnéra je navrhnuť dizajn aplikácie tak, aby priviedol používateľa k vopred stanovenému cieľu bez akéhokoľvek problému. Návrh musí byť nielen estetický ale aj funkčný a použiteľný – preto budem často v priamom kontakte s UI dizajnérom.

UX dizajnér – Požiadavky na tím: Každý člen tímu, ktorý pracuje na grafickom používateľskom rozhraní projektu by mal byť aspoň zbežne oboznámený s jeho UX (a UI) guidelines a styleguides. Tiež by som chcel poprosiť každého člena nech ma kontaktuje v prípade, že si všimne akýkoľvek nedostatok týkajúci sa UX.

4.3 Bc. Ján Kleň

Počiatočne stanovené role v tíme: UI(frontend), CSS code review

4.3.1 Povinnosti a požiadavky na tím

UI(frontend) – Povinnosti: Ako frontendista mám za úlohu starať sa o to aby boli dodržiavané určité konvencie čo sa týka celkového štýlu, používateľského rozhrania a farebnej palety aplikovanej na stránke. Taktiež mám povinnosť aktívne komunikovať spolu s Michalom Melúchom ohľadne UX.

UI(frontend) – Požiadavky na tím: Od každého člena tímu očakávam, že bude dodržiavať zadaný style guide vid'. Obr.1. Pričom primárne farby sú zelené najmä svetlejšia zelená. Logá su orientované na otiene zelených a žltej farby. Bolo by teda fajn orientovať sa na tieto farby poprípade použiť čiernu/šedú/bielu ako univerzálne farby.



Technológie: Bootstrap 4, SASS

SCSS code review – Povinnosti: Mojou úlohou je dbať na dobre štrukturovaný a prehľadný kód.

SCSS code review – Požiadavky na tím: Očakávam, že ten kód budeme písať ako ľudia nech sa v tom vieme orientovať. Tiež by som ocenil ku každej relevantnej časti kód v angličtine nech vieme čo, ako a prečo.

4.4 Bc. Lukáš Vrba

Počiatocne stanovené role v tíme: dokumentarista, plánovač

4.4.1 Povinnosti a požiadavky na tím

Dokumentarista – Povinnosti: V rámci role dokumentarista, budem vytvárať projektovú dokumentáciu, motivačný dokument a predpripravovať jednotlivé šablóny dokumentácii pre tím. Samotná projektová dokumentácia sa bude skladať z inžinierskej časti a z časti riadenia vývoja. Samozrejme dokument bude obsahovať analýzu, návrh, implementáciu a testovanie. Okrem iného budem dozeráť na aktualizáciu tímovej stránky. Jednotlivé časti budem dokumentovať v programe Enterprise architekt.

Dokumentarista – Požiadavky na tím: V rámci tímu by som chcel požiadať jednotlivých členov, ktorí budú programovať konkrétne časti projektu, aby bol kód riadne zdokumentovaný, teda aby bolo možné časť dokumentácie vytvárať aj priamo z kódu. Taktiež by som poprosil každého člena po vykonaní istých zmien, presne popísať jednotlivé zmenené časti, poprípade aj zámer, ktorý spôsobil tieto zmeny. Okrem týchto požiadaviek by som mal ešte na záver jednu a teda v prípade nezrozumiteľnosti, by som požadoval jednotlivé konzultácie k riešenému problému s členom, ktorý vykonával zmeny.

Plánovač – Povinnosti: - Ako projektový plánovač budem zaznamenávať jednotlivé úlohy v tíme a motivovať tím k dodržiavaniu termínov pre dodanie požiadaviek ako aj notifikovať jednotlivých členov tímu k svojim povinnostiam, v prípade, že by na ne zabúdali.

Plánovač – Požiadavky na tím: Najdôležitejšou požiadavkou pre každého člena je hlavne dodržiavanie termínov svojich povinností.

4.5 Bc. Tomáš Mňačko

Počiatocne stanovené role v tíme: hlavný tester, code review JS

4.5.1 Povinnosti a požiadavky na tím

Hlavný tester – Povinnosti: Vytvorenie príkladu použitia testov a dohliadanie na správnu tvorbu testov ku každej časti kódu.

Hlavný tester – Požiadavky na tím: Zodpovedný prístup ku písaniu zmysluplných testov. Dodržanie aspoň 75% pokrytie testami v celom projekte. Ako písať testy je uvedené v súbore Testovanie.

Code review JS – Povinnosti: Založenie základných konvencií pri písaní kódu ako odsádzanie, používanie komentárov a podobne. Kontrola JS kódov, teda či sú dodržané pravidlá a prehľadnosť kódu, či je kód riadne otestovaný.

Code review JS – Požiadavky na tím: Dodržiavanie konvencií a písanie prehľadného kódu (ideálne dobre štruktúrovaný kód bez potreby komentárov) podľa vopred zadefinovaných pravidiel.

4.6 Bc. Miloslav Smetana

Počiatocne stanovené role v tíme: manažér komunikácie

4.6.1 Povinnosti a požiadavky na tím

Manažér komunikácie – Povinnosti: Ako manažér komunikácie tímu mám za úlohu zisťovať všetky potrebné informácie, ktoré sú nutné na splnenie všetkých požiadaviek, ktoré sú kladené na celkový vývoj tímového projektu. Taktiež mám za úlohu korigovať celú komunikáciu v tíme a riešiť prípadné problémy, ktoré môžu nastať v rámci nedostatočnej alebo zlej komunikácie. V neposlednom rade musím dohliadať na vybavovanie všetkých potrebných náležitostí, ktoré môžu ovplyvniť vývoj aplikácie, ako napríklad vybavenie licencií pre určitý softvérový nástroj.

Manažér komunikácie – Požiadavky na tím: Od každého člena tímu očakávam komunikatívnosť, nakoľko práve komunikatívnosť je jedným z hlavných aspektov agilného vývoja softvéru a taktiež je nutné v prípade, akýchkoľvek problémov komunikovať v dostatočnom predstihu. Ďalej požadujem od každého člena tímu, aby mi poskytoval všetky potrebné informácie, ktoré budem v priebehu vývoja od každého požadovať pri vybavovaní rôznych požiadaviek.

4.7 Bc. Adrián Nagy

Počiatocne stanovené role v tíme: vedúci tímu, scrum master, softvérový architekt

4.7.1 Povinnosti a požiadavky na tím

Vedúci tímu – Povinnosti: Ako vedúci tímu mám za úlohu koordinovať tím, riešiť prípadné problémy, ktoré nastanú pri plánovaní alebo implementácii. Mojou úlohou je taktiež komunikácia s tzv. Product Owner-om a naplnenie požiadaviek v rámci možností.

Vedúci tímu – Požiadavky na tím: Od každého člena tímu očakávam seriózný prístup a hlavne plnenie svojich povinností, ktoré sú definované v dokumentoch *meno_priezvisko_metodika.pdf*.

Scrum master – Povinnosti: Základnou povinnosťou scrum master-a je dbať na pravidelné dodržiavanie tímových rituálov a sledovanie Burn-Down Chart-u. Okrem týchto aktivít si beriem na starosť moderovanie stretnutia RETRO.

Scrum master – Požiadavky na tím: Chcel by som poprosiť každého člena aby prichádzali na tímové stretnutia pozitívne naladení, svoje obavy včas vyslovili a nebáli sa konfrontácií.

Softvérový architekt – Povinnosti: Ako softvérový architekt mám za úlohu nastoliť počiatočnú architektúru, pevný základ s vhodnými technológiami, na ktoré neskôr vybudujeme webové riešenie produkčnej kvality. Túto skutočnosť a ďalšie implementačné pravidlá, praktiky nájdete v zaheslovanom dokumente *architektura.pdf*. Architektúra sa samozrejme bude meniť a prispôsobovať počas implementácie, pričom vzniknú ďalšie verzie dokumentu, určené najmä pre členov tímu.

Softvérový architekt – Požiadavky na tím: Od každého člena tímu vyžadujem aby dodržiavali skutočnosti uvedené vo vyššie uvedenom dokumente. Komunikovať budem hlavne s kvalítárom a s členmi vykonávajúcimi code review, ktorí dohliadnu na dodržiavanie implementačných pravidiel a praktík.

5 Sumarizácie šprintov

V tejto kapitole sú opísané jednotlivé šprinty. Obsahujú informácie o feature a v rámci nich jednotlivých taskov, ktoré sme v riešili, na čo nové sme v rámci tímu prišli, resp. na čom sme sa od minulého šprintu snažili pracovať. V časti retrospektíva sú pri každom šprinte vymenované všetky záležitosti, ktoré sme počas šprintu objavili a chceme s nimi niečo robiť alebo ich istým spôsobom modifikovať. Retrospektívu realizujeme technikou "Sad-Glad-Mad".

5.1 Zimný semester

5.1.1 Šprint1 (3.10.2017 - 18.10.2017) Birell nealko

Hlavnou úlohou šprintu bolo zmapovať predpripravený základ projektu. V jednotlivých prípadoch boli vykonávané aj úpravy backendu, aby sa v rámci projektu lepšie orientovalo a takisto aby bola možná lepšia a rýchlejšia integrácia nových funkcií alebo modulov.

V tomto šprinte sme riešili taktiež jednotlivé organizačné úlohy v rámci tímu ako monitoring času stráveného na projekte alebo spôsob práce s taskami vo webovej aplikácii Scrumdesk.

V rámci prípravy procesov team leader Bc. Adrián Nagy pripravil základ aplikácie. Príprava pozostávala hlavne z úpravy backendu a naplánovania jednotlivých technológií pre budúcu integráciu.

Celkový počet úloh v šprinte: 12

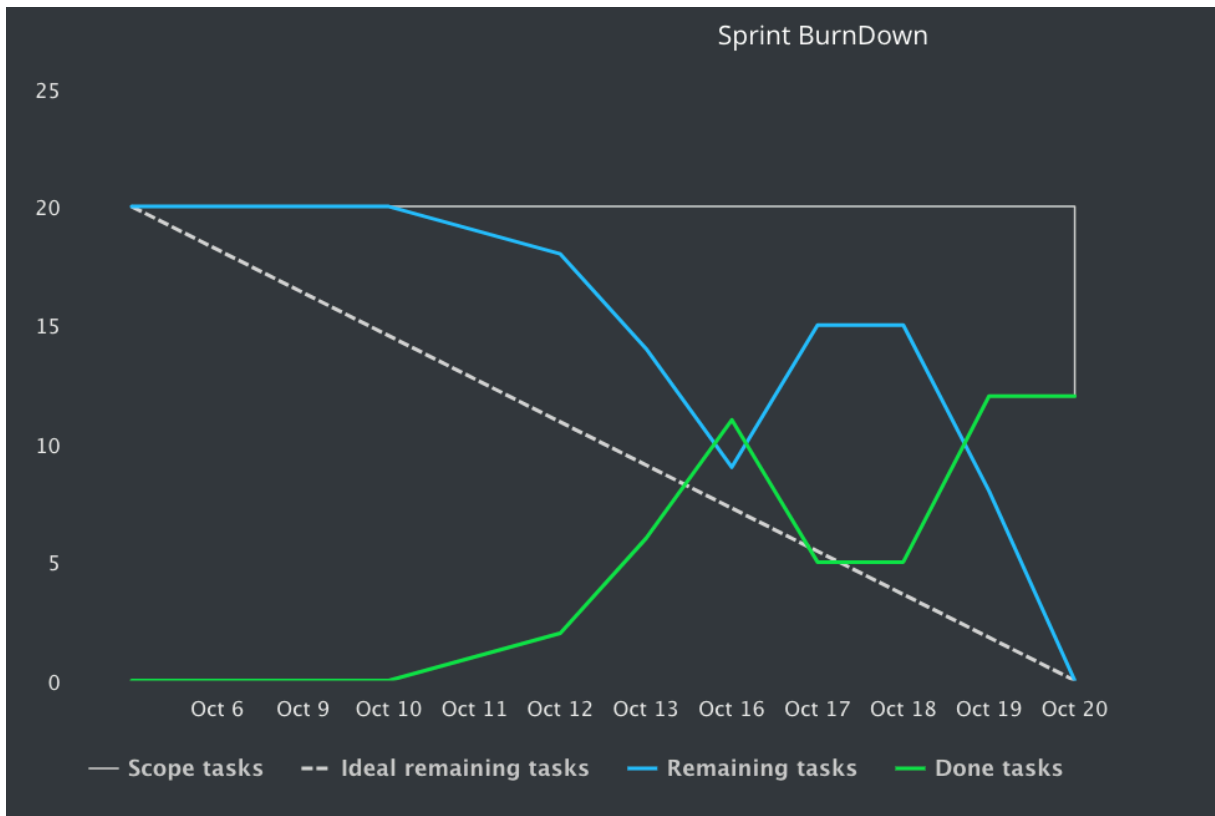
Každý task obsahuje dokumentáciu a testovanie.

5.1.1.1 Prehľad práce členov tímu

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
Úvodná stránka	3	2	Ján Kleň
			Michal Melúch
			Adrián Nagy
			Lukáš Vrba
Registrácia a aktivácia účtu	3	5	Adrián Nagy
			Peter Písecký
			Miloslav Smetana
Prihlásenie a odhlásenie sa zo systému	2	2	Adrián Nagy
			Peter Písecký
			Miloslav Smetana
			Peter Písecký
Zabudnuté a nové heslo	4	2	Peter Písecký
			Michal Melúch

5.1.1.2 Zhrnutie

V rámci zhrnutia uvádzame burndown chart pre uvedený šprint.



Obrázok 1 - Burndown chart pre prvý šprint

5.1.1.3 Retrospektíva

The image shows a digital Scrum retrospective board with seven sticky notes. Each note has a title, a rating (stars and a close button), a text area, and a footer with the author's name and a 'ToDo' label.

- Top Row:**
 - glad (green):** Rating: 4 stars, close button, 0. Text: "Pohli sme sa. Nedokončili sme síce všetko podľa plánov, ale to nevadí." Author: Birell_Nealko.
 - sad (yellow):** Rating: 4 stars, close button, 0. Text: "Nemám na projekt, toľko času, koľko by si vyžadoval :/". Author: Birell_Nealko.
 - mad (pink):** Rating: 4 stars, close button, 0. Text: "Domyslenie vecí, viac komunikácie". Author: Birell_Nealko.
- Middle Row:**
 - glad (green):** Rating: 4 stars, close button, 0. Text: "-celkom rychly nastup na scrum
-dobra komunikacia v time
-kazdy robil co si potiahol". Author: Birell_Nealko.
 - sad (yellow):** Rating: 4 stars, close button, 0. Text: "Presnejšie definovanie úloh(taskov). Čo a ako to urobiť". Author: Birell_Nealko.
 - BabyRage (pink):** Rating: 4 stars, close button, 0. Text: "-lepšie popísať jednotlivé tasky (niekedy nechápem že čo)
-byť konzistentnejší v robení UI, potom to x-krát prerábame
-trochu lepšie popísať testovanie, nech to človek nemusí študovať deň
-zadefinovať nejaké mantinely v UI, spravíme niečo ale ak sa tam niečo nezdá treba to prerobiť, chce to diskusiu, napr urobiť svetlejšie bannery = zlá viditeľnosť na text
-lepšie si rozdeliť vykonávanie úloh, robí tam reálne 5 ľudí". Author: Birell_Nealko.
- Bottom Row:**
 - sad (yellow):** Rating: 4 stars, close button, 0. Text: "Skúsit rozumnejšie rozbranchovať projekt - backendové veci spolu, frontendové veci spolu.. aby sme nemuseli toľko cherrypickovať
Nahodnotiť stories na 5-6 ľudí namiesto 7
Pri tvorbe obrazoviek najprv poriadne doladiť jednu a potom na jej obraz robíť ostatné". Author: Birell_Nealko.

Obrázok 2 - Retrospektíva prvého šprintu

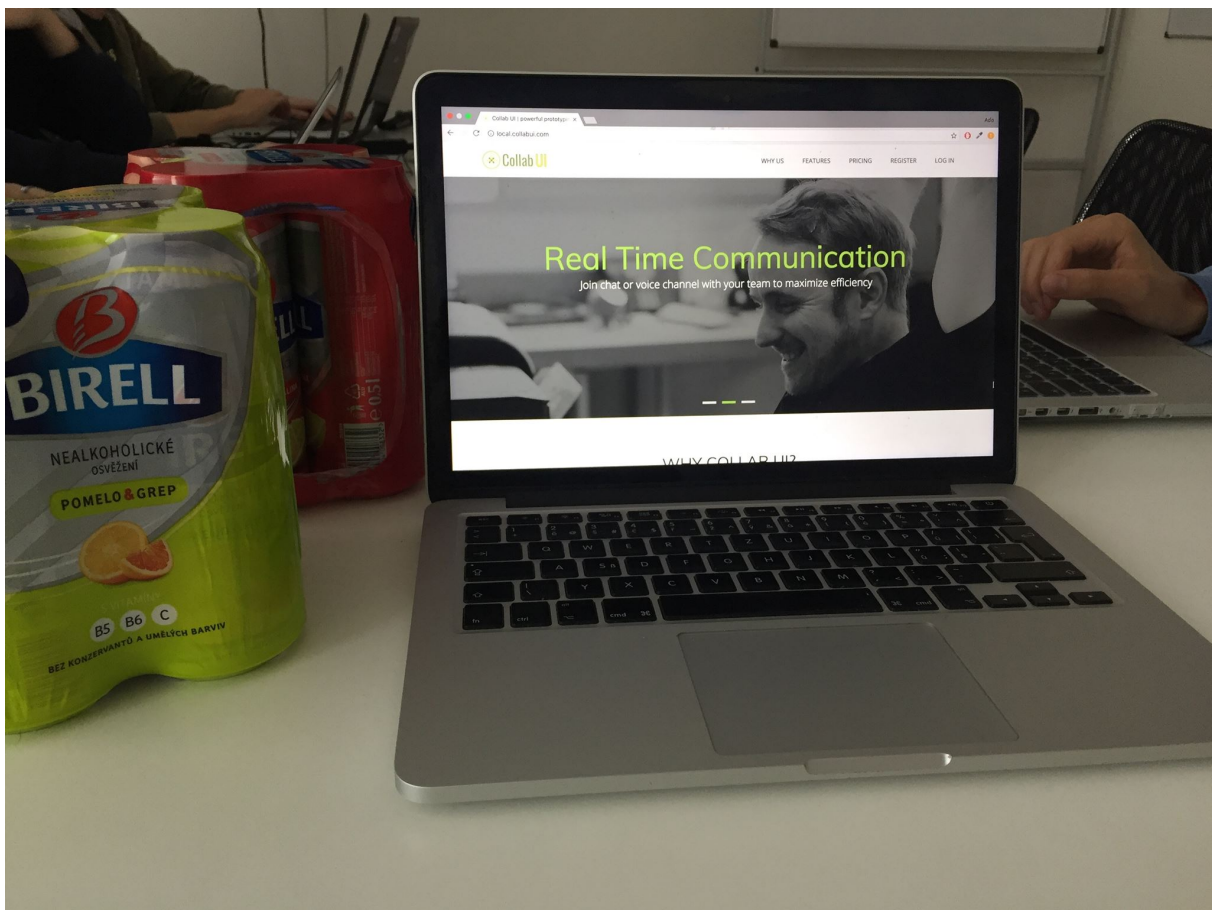
5.1.2 Zhodnotenie šprintu

Ako sme už z burndown chartu mohli zistiť zo začiatku nám chvíľu trvalo kým sme sa zosúladi. Keďže jednotliví členovia tímu sa zoznamovali s predpripraveným základom tak sa backlog itemy začali hýbať až koncom šprintu resp. vtedy sa podarilo úplne dorobiť nasledujúce backlog itemy:

- Úvodná stránka

Čo sa týka ostatných itemov, tie sme museli preniesť do ďalšieho šprintu. Tieto itemy boli už načaté a aj jednotlivé časti boli dokončené, no napriek tomu sme museli v rámci projektu prehodnotiť niekoľko skutočností tesne pred koncom šprintu.

Ďalej uvádzame tímový obrázok pre daný šprint reprezentovaný metodikou “Birell nealko”.



Obrázok 3 - Logo prvého šprintu

5.1.3 Šprint2 (20.10.2017 - 3.11.2017) StrongBow_Cider

V tomto šprinte sme sa sústredili už viac špecifickejšie na časť manažmentu projektov. Keďže v minulom šprinte nás vcelku držala úprava backendu a samotné predpripravenie projektu pre jednotlivé náročnejšie časti rôznych budúcich funkcionalít ako aj zaintegrovanie nových technológií, sme boli nútení preniesť niektoré feature aj do tohto šprintu. Spomínané feature sú nasledovné:

- Registrácia a aktivácia účtu
- Prihlásenie a odhlásenie sa zo systému
- Zabudnuté a nové heslo

Samozrejme sme sa začali zaoberať už samotným rozhraním aplikácie, kde bolo nutné vymyslieť, navrhnuť a samozrejme aj implementovať spôsob akým používateľ bude môcť vytvárať vlastné projekty a taktiež akým štýlom bude môcť pridávať iných používateľov do vlastného projektu a teda z nich spraviť kolaborantov pre konkrétny projekt.

Celkový počet úloh v šprinte: 12

Všetky tasky obsahujú dokumentáciu až na nasledovné:

- Vytváranie projektov a pridávanie kolaborantov

Všetky tasky obsahujú testovacie scenáre až na nasledovné:

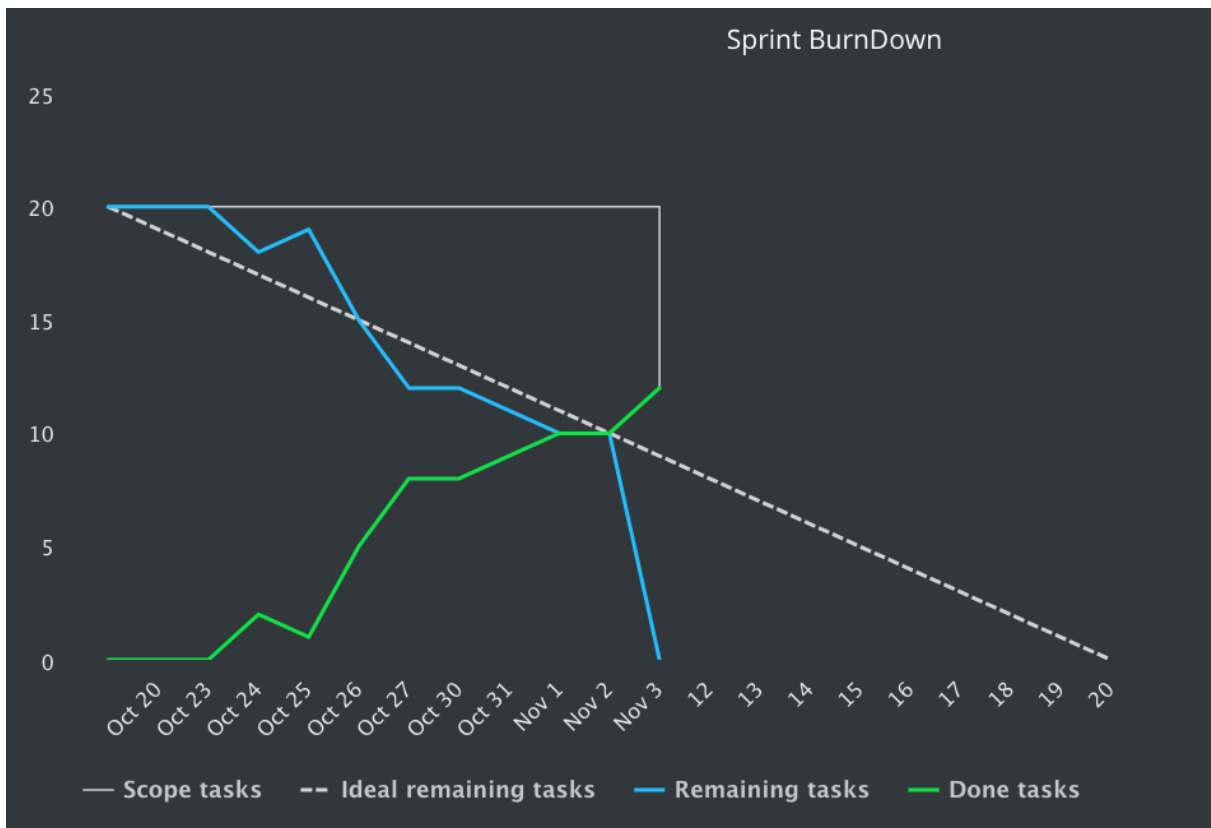
- Zabudnuté a nové heslo
- Vytváranie projektov a pridávanie kolaborantov

5.1.3.1 Prehľad práce členov tímu

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
Vytváranie projektov a pridelenie kolaborantov	4	8	Adrián Nagy
			Michal Melúch
			Peter Písecký
Registrácia a aktivácia účtu	3	5	Tomáš Mňačko
			Peter Písecký
			Lukáš Vrba
Zabudnuté a nové heslo	2	2	Peter Písecký
			Lukáš Vrba
Prihlásenie a odhlásenie sa zo systému	3	2	Peter Písecký
			Lukáš Vrba
			Ján Kleň

5.1.3.2 Zhrnutie

V rámci zhrnutia uvádzame burndown chart pre uvedený šprint.



Obrázok 4 - Burndown chart pre druhý šprint

5.1.3.3 Retrospektíva

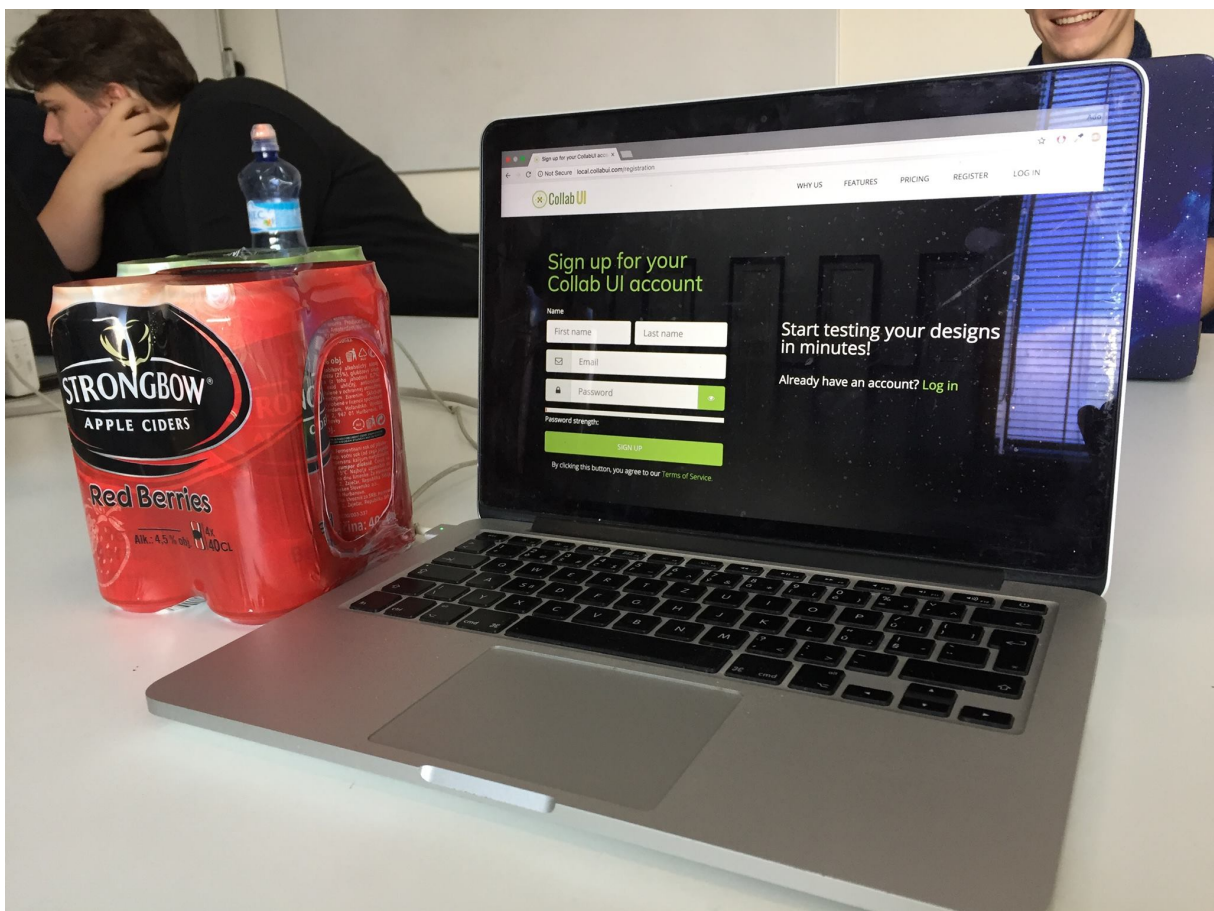
<p>glad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>občas to ide no</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>glad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>3 poslali dokumentáciu k tomu čo robili</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Kódimе štyria Na Slacku sa bavíme štyria</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Zas sme nestihli k čomu sme sa commitli ;(</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Nerovnomerné prerozdelenie úloh v tíme</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>
<p>glad ★★★★★ ✕ 3</p> <p>Čo je hotové je spravené celkom dobre a použiteľne - netreba sa k tomu toľko vracat ako minulý šprint</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>glad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Snažíme sa</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Ešte by sme mali popracovať na špecifikácii jednotlivých taskov. Častokrát obsahujú len kľúčové slová, alebo slovné spojenia a pokiaľ človek nebol na šprinte, alebo si nepamätá, tak sa ťažko určuje čo a ako.</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Nízka úroveň motivácie v tíme.</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 4</p> <p>- ScumDesk</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>
<p>glad ★★★★★ ✕ 4</p> <p>stránka vyzerá zatiaľ super</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 3</p> <p>Stále sa nevyznám v projekte tak ako by som chcel.</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Vedúci tímu je tvrdohlavý</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 3</p> <p>-chalani to potiahli za nás -je mi ľúto, že som sa k tomu viacej nedostal -mierna demotivácia</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 3</p> <p>EASY</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>
<p>glad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Peto a Mišo makajú ako fretky !</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 6</p> <p>veľa papierikov k retrospektíve, nezmesť sa do dokumentácie :(</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 1</p> <p>Niekedy strácame veľa času na drobnostiach.</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Použitie nových pluginov, nevieme do čoho ideme, obmedzenia</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Niekedy ponocujem kvôli niečomu, čo si ostatní vyše týždňa ani nepullnú lebo projekt proste nesledujú</p> <p>StrongBow_Cider ToDo</p>

Obrázok 5 - Retrospektíva k druhému šprintu

5.1.4 Zhodnotenie šprintu

Ako už môže byť jasné z uvádzaného burndown chartu, už zo začiatku sa nám podarilo spraviť niekoľko úloh, väčšinu úloh sme riešili práve v polovici a na konci šprintu. Rozhodne môžeme povedať, že oproti minulému šprintu sa nám dokončenie jednotlivých úloh podarilo lepšie rozvrhnúť. Na druhej strane malo za následok aj fakt, že sme z prvého šprintu niektoré úlohy preniesli. Tieto úlohy už boli načrnuté alebo skoro hotové teda náročnosť ich dokončenia nebula až tak vysoká. Na jednej strane sme radi, že tieto úlohy boli rýchlo dokončené a mohli sme ísť riešiť ďalšie úlohy v poradí. Na druhej strane zvyšok kompetentných úloh z danému šprintu sa nám podarilo dorobiť až na konci tohto šprintu, teda rezerva nám znova neostala žiadna, no napriek tomu bol šprint úspešnejší keďže sme už z prvého šprintu mali predpripravený základ. Najnáročnejšiu úlohu tohto šprintu sme ale museli znova rozdeliť a časť preniesť do ďalšieho šprintu.

Ďalej uvádzame tímový obrázok pre daný šprint reprezentovaný metodikou “StrongBow_Cider”.



Obrázok 6 - Logo druhého šprintu

5.1.5 Šprint3 (3.11.2017 - 17.11.2017) Plzeň

V rámci tohto šprintu sme sa sústreďovali na samotný manažment kolaborantov pracujúcich na projekte. Z minulého šprintu nám ale zvýšila nasledujúci feature:

- Vytváranie projektov a pridelenie kolaborantov

Taktiež sme sa snažili zintegrovať nové technológie, spraviť refactoring a úpravu backendu ako aj rozčleniť manažment projektov a kolaborantov do samostatných boxov pomocou frameworku zo semestrálnej práce Aoweb. Táto technológia bola namapovaná na projekt už v druhom šprinte ale zakomponovanie jednotlivých úloh a jej využívanie sa týkalo aj tohto šprintu.

Okrem manažmentu kolaborantov sme ešte riešili notifikovanie kolaborantov pri zmazaní projektu, jeho zmene práv ako aj autodopĺňanie zoznamu používateľov pri pozvaní do projektu.

Celkový počet úloh v šprinte: 23

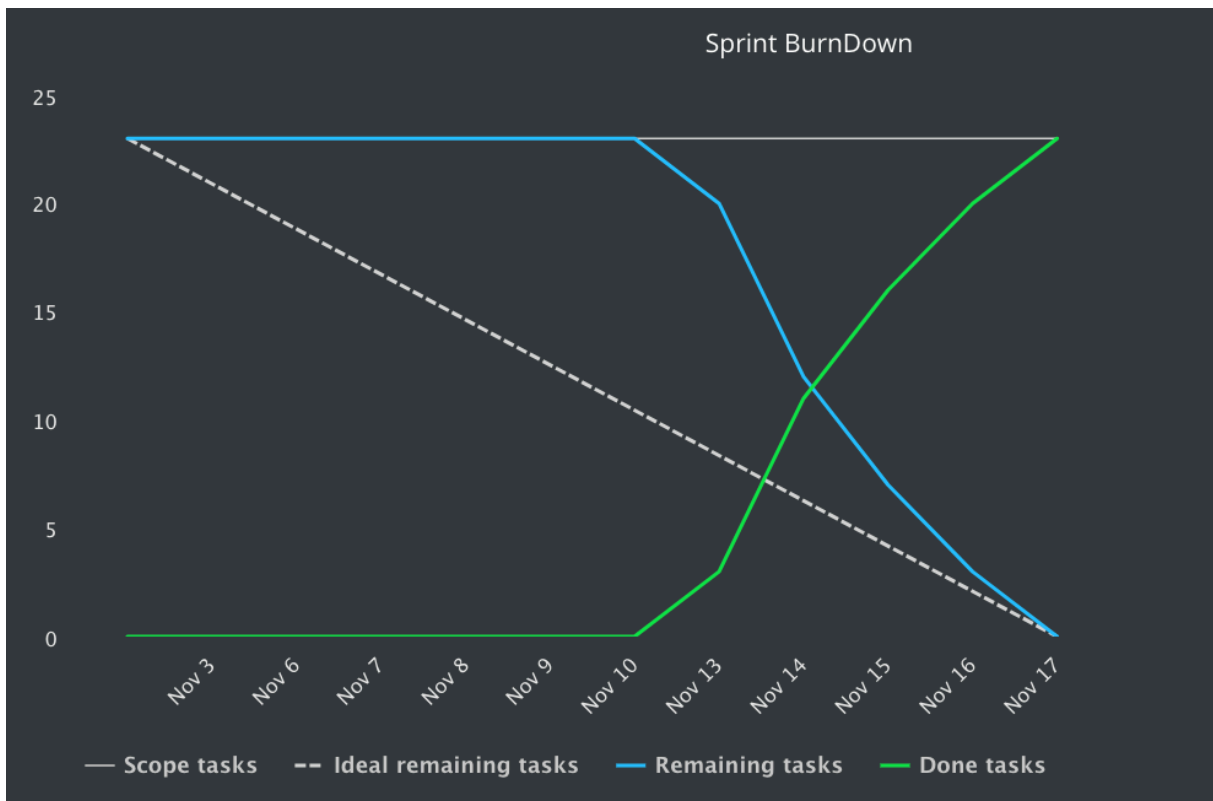
Každý task obsahuje dokumentáciu a testovanie.

5.1.5.1 Prehľad práce členov tímu

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
Vytváranie projektov a pridelenie kolaborantov	9	5	Adrián Nagy
			Michal Melúch
			Lukáš Vrba
			Miloslav Smetana
			Ján Kleň
			Tomáš Mňačko
			Peter Písecký
Manažment kolaborantov na projekte	9	5	Adrián Nagy
			Peter Písecký
			Michal Melúch
			Tomáš Mňačko
			Lukáš Vrba
Mazanie projektov	5	3	Peter Písecký
			Adrián Nagy
			Lukáš Vrba
			Ján Kleň

5.1.5.2 Zhrnutie

V rámci zhrnutia uvádzame burndown chart pre uvedený šprint.



Obrázok 7 - Burndown chart pre tretí šprint

5.1.5.3 Retrospektíva

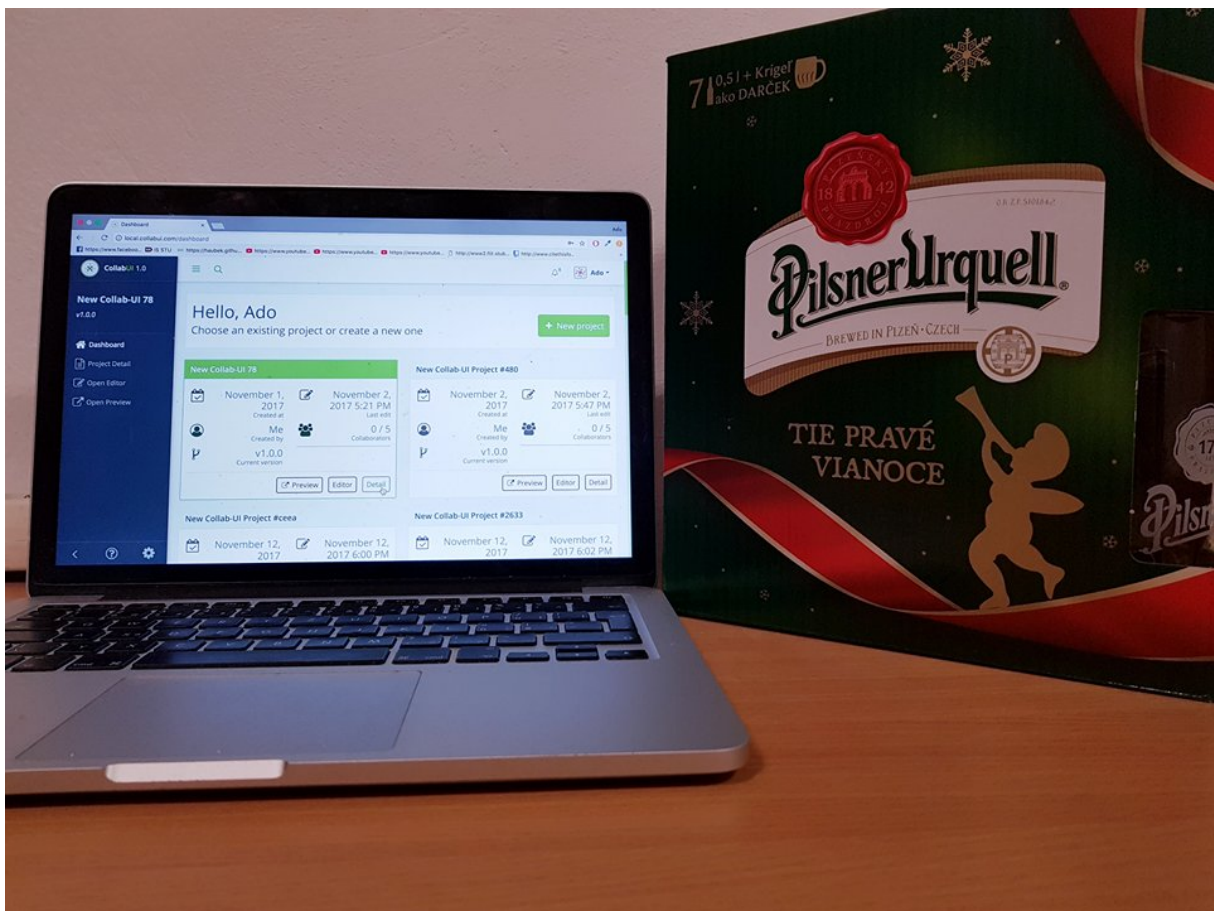
glad ★★★★★ ✕ 1 Posledné dni tohto sprintu sme poprvykrát pracovali ako tím Plzeň ToDo	glad ★★★★★ ✕ 0 KnockoutJS má dobrú dokumentáciu Plzeň ToDo	sad ★★★★★ ✕ 0 Trochu chýba povedomie o projekte - "ved už máme skoro všetko done". Kto na tom robil vie, že zďaleka nemáme. Plzeň ToDo
glad ★★★★★ ✕ 0 Aďo nestráca trpezlivosť Plzeň ToDo	glad ★★★★★ ✕ 0 Všetci členovia tímu sú ochotní pomáhať slabším členom Plzeň ToDo	sad ★★★★★ ✕ 0 Ak by sme robili celý čas tak ako v posledné dni, už sme mohli byť skoro hotoví Plzeň ToDo
glad ★★★★★ ✕ 0 Prezentačná vrstva aplikácie vyzerá viac než dobre Plzeň ToDo	glad ★★★★★ ✕ 0 FE kód je prehľadný a ľahko pochopiteľný Plzeň ToDo	sad ★★★★★ ✕ 0 BE kód vyžaduje refaktoring, zjednotenie Plzeň ToDo
glad ★★★★★ ✕ 0 Každý priložil ruku k dielu, výsledok je na úrovni! Plzeň ToDo	glad ★★★★★ ✕ 0 Pekná vizuálna prezentácia, taktiež loader Plzeň ToDo	
glad ★★★★★ ✕ 0 pomoc pri vytváraní dokumentácie od ostatných členov pre budúce odovzdanie Plzeň ToDo	glad ★★★★★ ✕ 0 aoweb Plzeň ToDo	
glad ★★★★★ ✕ 0 Už napredujeme Plzeň ToDo		

Obrázok 8 - Retrospektíva pre tretí šprint

5.1.6 Zhodnotenie šprintu

V rámci tohto šprintu sa nám podarilo kompletne uzatvoriť zmenu práv kolaboranta ako aj jeho pridelenie a odstránenie. Kompletne sa nám podarilo uzatvoriť základný manažment projektov. Na začiatku šprintu sa polovica tímu zaoberala ešte dotváraním jednotlivých funkcií pridelenia kolaborantov ešte z minulého šprintu. Vo veľkom sa dokončovalo autodoplňovanie zoznamu kolaborantov. Taktiež sa ešte dotvárali jednotlivé funkcie v rámci oddelenia kolaborantov od projektov v samostatných boxoch. Taktiež sme implementovali notifikácie prostredníctvom emailu a dotvorili notifikáciu zmazania projektu. Ako je vidno na burndown charte vzhľadom k omnoho väčšiemu počtu taskov oproti ostatným šprintom sme sa vrátili k rovnakým výsledkom z prvého šprintu. Teda väčšina taskov sa podarilo dokončiť až koncom šprintu. Na rozdiel od ostatných šprintov sa nám v tomto aj napriek skoro dvojnásobnému počtu taskov podarilo všetky dokončiť a teda žiaden feature nebolo treba rozdeľovať a prenášať do ďalšieho šprintu, čo nás veľmi teší.

Ďalej uvádzame tímový obrázok pre daný šprint reprezentovaný metodikou "Pizeň".



Obrázok 9 - Logo tretieho šprintu

5.1.7 Šprint4 (17.11.2017 - 1.12.2017) Jack_Daniels

V rámci tohto šprintu sme sa sústreďovali na prototyp editora bez kolaborantov. Čo sa týka minulého šprintu nepreniesli sme ani jeden feature, teda sme sa mohli naplno sústrediť na šprint Jack Daniels a jednotlivé tasky v rámci neho. Najväčšia časť šprintu tvorila najmä konfigurácia a implementácia panelov obsahujúcich komponenty a nastavenia pre vytváranie resp. frontendových častí webových stránok, pri ktorej sme zistili niektoré obmedzené funkcie. Práve aj vďaka novo objaveným problémom v rámci už spomínanej implementácie sme boli nútení spraviť menšie zmeny.

Okrem konfigurácie sme riešili aj vytvorenie spojenia medzi klientom a serverom, ktorý má slúžiť ako základ pre budúce integrácie nových funkcionalít v rámci vizuálnej prezentácie zmien projektov v reálnom čase.

Ďalším aspektom, ktorým sme sa zaoberali je základná šablóna pri prvotnom zobrazení prototypu editora. Používateľ má takýmto štýlom možnosť vidieť základné komponenty pre vytváranie a upravovanie projektu.

Celkový počet úloh v šprinte: 12

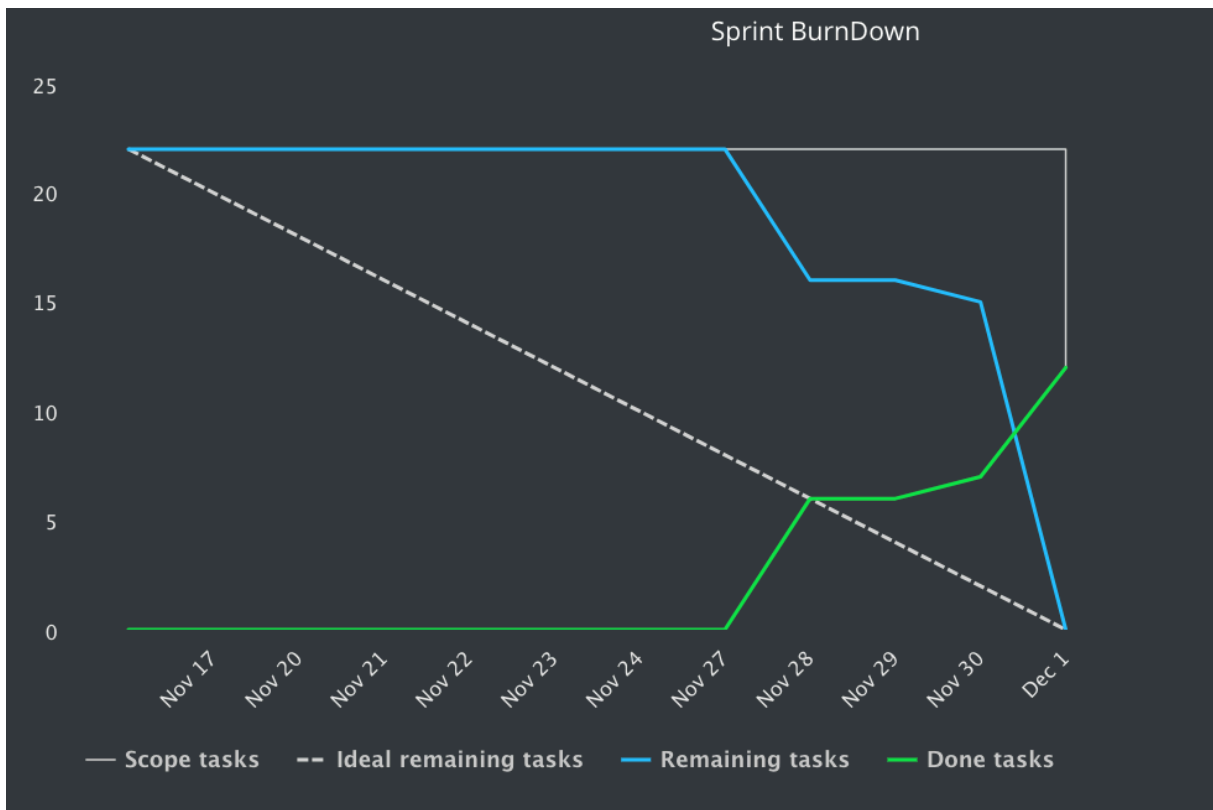
Každá feature obsahuje dokumentáciu a testovanie.

5.1.7.1 Prehľad práce členov tímu

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
Editácia projektu bez kolaborantov	12	13	Adrián Nagy
			Michal Melúch
			Lukáš Vrba
			Miloslav Smetana
			Ján Kleň
			Tomáš Mňačko
			Peter Písecký

5.1.7.2 Zhrnutie

V rámci zhrnutia uvádzame burndown chart pre uvedený šprint.



Obrázok 10 - Burndown chart pre štvrtý šprint

5.1.7.3 Retrospektíva

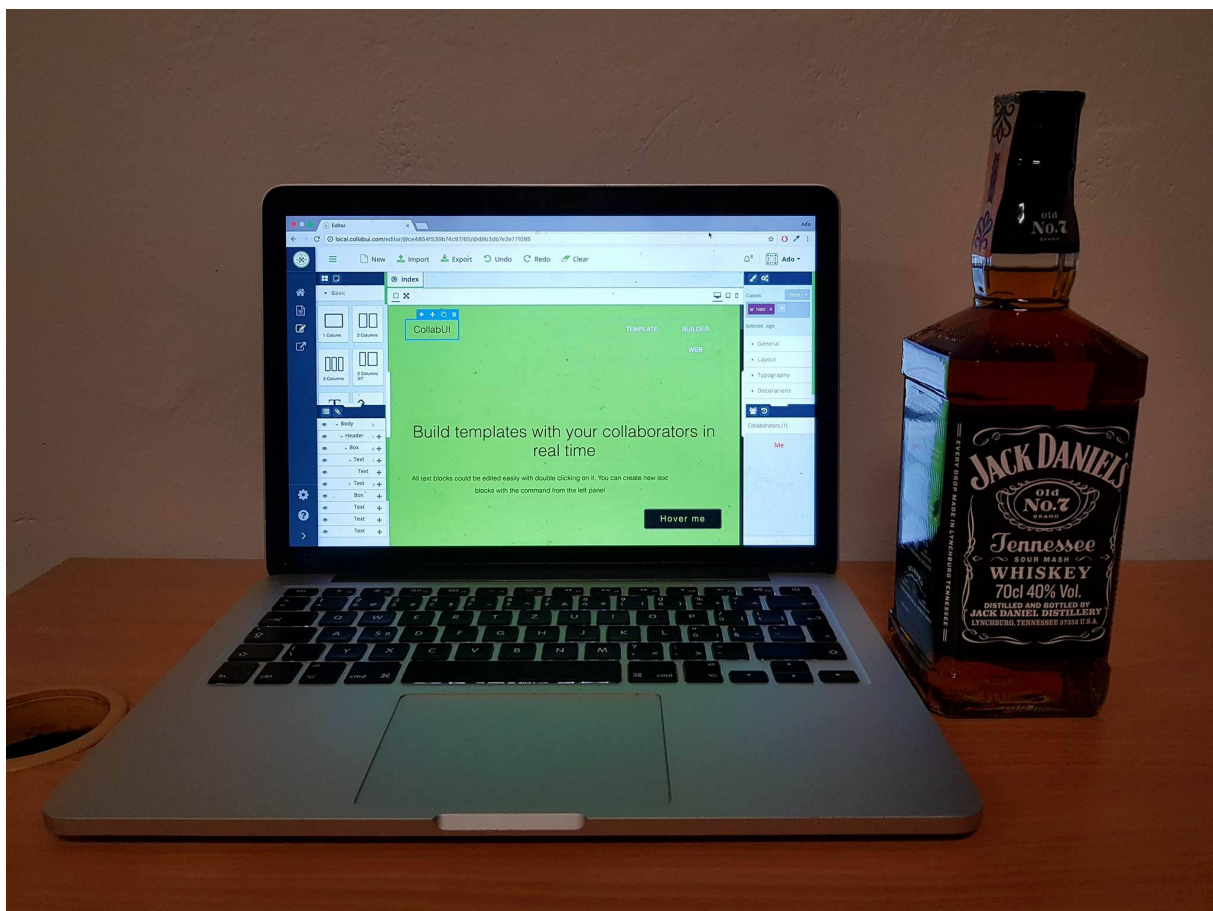
glad ★★☆☆ ✕ 0 organizacia panelov, oproti povodnemu planu Jack_Daniels ToDo	BabyRage ★★☆☆ ✕ 3 rozbehali sme node a socket.io Jack_Daniels ToDo	sad ★☆☆☆ ✕ 4 GrapesJS s nami nestiha Jack_Daniels ToDo	sad ★☆☆☆ ✕ 9 Tlačia ma ďalšie zadania Aj mňa +1 Jack_Daniels ToDo	mad ★☆☆☆ ✕ 4 GrapesJS API a jeho celková zrozumiteľnosť je nanič Jack_Daniels ToDo	mad ★☆☆☆ ✕ 0 nie vzdy dostupna miestnosť Jack_Daniels ToDo
glad ★★☆☆ ✕ 4 Zvianočnieva sa. Jack_Daniels ToDo	glad ★★☆☆ ✕ 0 Node Server vyzerá byť fajn Jack_Daniels ToDo	sad ★☆☆☆ ✕ 2 GrapesJS má vo future backlogu funkcionality, ktoré by sme potrebovali :/ Jack_Daniels ToDo	sad ★☆☆☆ ✕ 3 Okrem kódovania fičúr nie je čas na nič iné - testy, CI, code review, refactoring.. Jack_Daniels ToDo	mad ★☆☆☆ ✕ 6 Závislosť od Grapesjs vývojárov nás spomaľuje, hlavne ich neschopnosť odpovedať na otázky. Jack_Daniels ToDo	
glad ★★☆☆ ✕ 0 Pomalicky sa dostávame k pevnému základu a tým pádom sa budú dať brať menšie úlohy a lepšie rozdeliť práca Jack_Daniels ToDo	thank you ★★☆☆ ✕ 0 lubi sa mi ako sa shapuje editor dik ze to s nami vydrzis ado Jack_Daniels ToDo	sad ★☆☆☆ ✕ 3 GrapesJS API je dost slabé Jack_Daniels ToDo	sad ★☆☆☆ ✕ 3 Miloš sa dnes nevedel pochváliť so svojou prácou na Node-e :/ Jack_Daniels ToDo	emotive ★☆☆☆ ✕ 4 som smutny ze som nic nespravil ale na chalanov som hrdy #bipolar Jack_Daniels ToDo	

Obrázok 11 - Retrospektíva pre štvrtý šprint

5.1.8 Zhodnotenie šprintu

V rámci tohto šprintu sa nám podarilo uzatvoriť editor bez kolaborantov. Inakšie povedané základy pre editor, ktoré bolo nutné implementovať, sme všetky stihli v rámci tohto šprintu. Napriek tomu sme mali trochu problém pri konfigurácii a implementácii bočných panelov ako aj pri poskytovaní podporných funkcií pri vytváraní alebo navrhovaní stránky. Problémy boli najmä so selektovaním konkrétnych komponentov v rámci stránky. Táto skutočnosť nás zdržala o väčší časový úsek ako sme pôvodne plánovali. Okrem spomínaných funkcií sme si v rámci tohto šprintu predpripravili základ pre prepojenie viacerých používateľov. Prepojenie používateľov a ich pripájanie na editor pomocou soketov sme pôvodne tiež chceli riešiť tento šprint, ale keďže nás jednotlivé už vyššie spomínané skutočnosti zdržali, rozhodli sme sa prehodnotiť pripojiteľnosť používateľov a nakoniec sme zhodnotili, že túto časť necháme na ďalší šprint. V každom prípade sme si v rámci tohto šprintu predpripravili základy pre neskôr dorábané funkcie editora. Čo sa týka burndown chartu opodstatnenie pre dlhú dobu v rámci nedokončených úloh môžeme znova oprieť o skutočnosť zdržania pri základoch editora a problémoch pri implementácii komponentov, ich selektovaní a ukladaní.

Ďalej uvádzame tímový obrázok pre daný šprint reprezentovaný metodikou “Jack_Daniels”.



Obrázok 12 - Logo štvrtého šprintu

5.1.9 Šprint5 (1.12.2017 - 15.12.2017) Jack_Daniels#2

V rámci posledného šprintu za zimný semester sme si zobrali za úlohu dokončiť všetky otvorené úlohy. Tieto úlohy sa týkali najmä editora samotného, ktorého základy sme načali v šprinte „Jack Daniels“. V tomto šprinte sme sa sústredili najmä na dáta kolaborantov. Tieto dáta taktiež zobrazujeme. V rámci používateľov sme implementovali jednotlivé obmedzenia akými sú role „watch“ alebo „banned“. Okrem obmedzení používateľov sme implementovali aj errorové stránky ako aj errorovú stránku pre mobilné zariadenia, ktoré momentálne nepodporujeme. Ďalej sme v rámci manažmentu kolaborantov v editore implementovali ich autorizáciu.

Najväčšiu časť tohto šprintu zabrala implementácia a konfigurácia bočných panelov pre nástroj na návrh stránok, ktorý sme načali v minulom šprinte. V tomto sme ešte doimplementovali kolaboráciu v reálnom čase ako aj rozloženie panelov nástrojov, spolu s ich nastaveniami v rámci editora. Teraz si teda používateľ môže zvoliť rozloženie panelov a nástrojov. Do tohto šprintu sme si preniesli nasledovný user story:

- Editácia projektu s kolaborantmi

Ako ďalší user story sme si zobrali nasledujúce:

- Tagovanie projektov

Celkový počet úloh v šprinte: 30

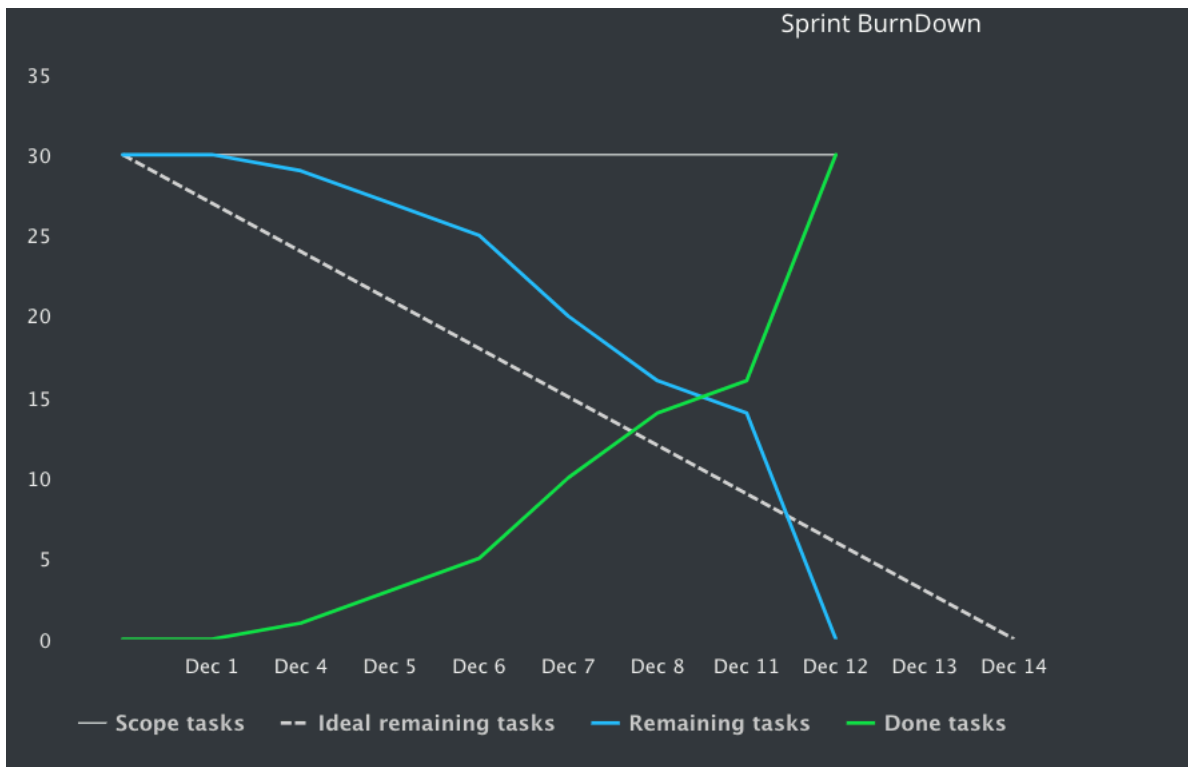
Každá feature obsahuje dokumentáciu a testovanie.

5.1.9.1 Prehľad práce členov tímu

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
Editácia projektu s kolaborantmi	19	13	Adrián Nagy
			Michal Melúch
			Lukáš Vrba
			Miloslav Smetana
			Ján Kleň
			Tomáš Mňačko
			Peter Písecký
Tagovanie projektov	11	8	Tomáš Mňačko
			Ján Kleň
			Lukáš Vrba

5.1.9.2 Zhrnutie

V rámci zhrnutia uvádzame burndown chart pre uvedený šprint.



Obrázok 13 - Burndown chart pre piaty šprint

5.1.9.3 Retrospektíva

glad ★★★★★ 0 Vrámcí semestra sa podarilo oveľa viac ako som čakal Jack_Daniels#2 ToDo	glad ★★★★★ 0 Každým týždňom je projekt kvalitnejší Jack_Daniels#2 ToDo	sad ★★★★★ 0 Projekt je žrút času a stále je tam čo doladovať Jack_Daniels#2 ToDo	suicide watch ★★★★★ 0 všetky zadania, prezentácie a testy v posledný tyzden Jack_Daniels#2 ToDo
glad ★★★★★ 0 PO je šťastný muž Jack_Daniels#2 ToDo	glad ★★★★★ 0 Základ editora je hotový. Začína nadstavba. Jack_Daniels#2 ToDo	a lot of wisdom ★★★★★ 0 komunikácia tímu grapesjs nie je ideálna (dead discord) Jack_Daniels#2 ToDo	mad ★★★★★ 0 Nechodí tímový mail -_- Jack_Daniels#2 ToDo
glad ★★★★★ 0 PO sa teší z rozloženia editora a skrývajúcích sa panelov Jack_Daniels#2 ToDo	glad ★★★★★ 0 Máme parádny editor Jack_Daniels#2 ToDo	sad ★★★★★ 2 Nemám sa teraz na čo sťažovať Jack_Daniels#2 ToDo	
glad ★★★★★ 0 Peťove a Milošove backendy sú top notch Jack_Daniels#2 ToDo	impressive ★★★★★ 0 hrozne sa mi paci editor Jack_Daniels#2 ToDo		
★★★★★ 0 Response time členov tímu je neuveriteľný Jack_Daniels#2 ToDo	a privilege ★★★★★ 0 to work with these fine gentlemen Jack_Daniels#2 ToDo		

Obrázok 14 - Retrospektíva pre piaty šprint

5.1.10 Zhodnotenie šprintu

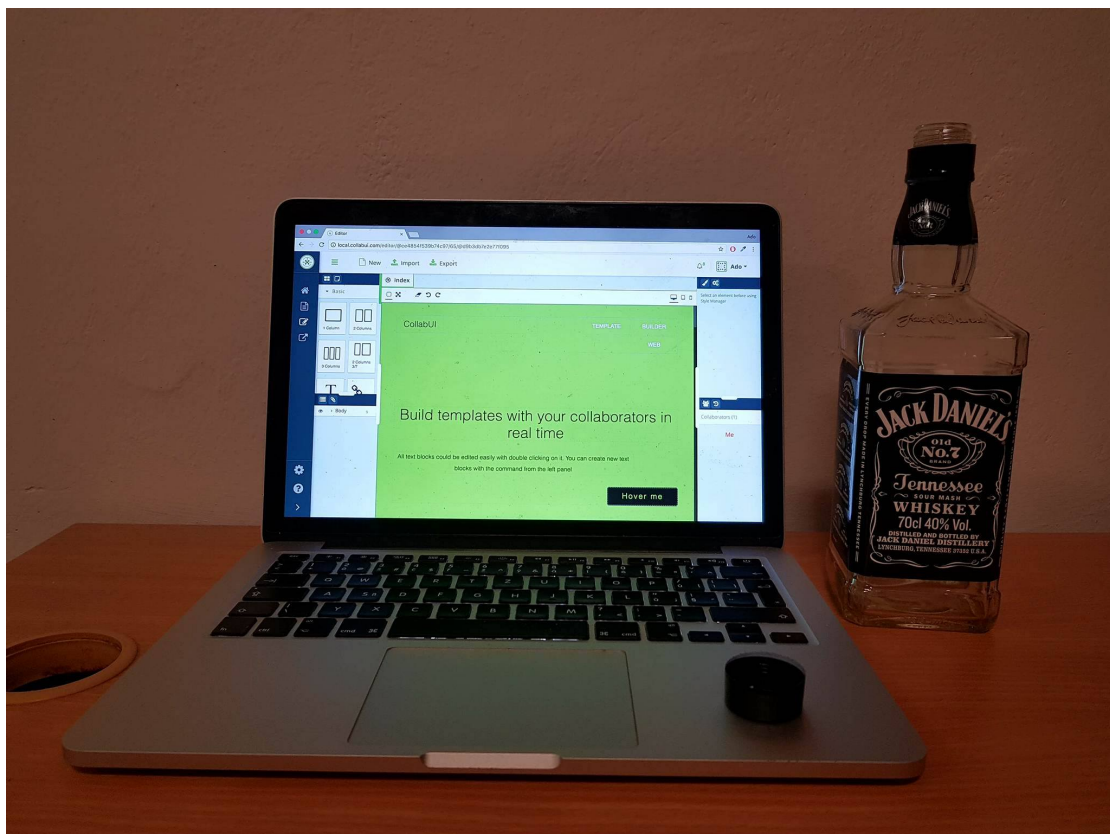
Keďže išlo o posledný šprint v rámci semestra všetky otvorené úlohy boli dokončené.

Ako vidno z burndown chartu zo začiatku sme mali implementačné problémy. Keďže nám veľakrát nastala situácia kedy bolo viac členov tímu závislých na práci niekoho iného, tento krát sme rozdelili šprint na 2 časti. Jedna časť tvorila samotný editor a druhá časť tvorila tagy pre projekty v rámci collabui. Túto stratégiu sme zvolili práve kvôli tomu aby neboli viacerí členovia tímu priamo závislí na práci niekoho iného a teda aby časť z nás mohla efektívne paralelne vyvíjať istú časť projektu a teda tagovanie projektov. Samozrejme obe časti sme konzultovali všetci spoločne.

Zo začiatku sme teda polovica tímu riešila najmä editor. Práve preto sa nám viacero úloh podarilo dorobiť v prvej polovici šprintu. Druhá polovica zatiaľ efektívne vyvíjala časť pre tagovanie projektov. Keďže sme si uvedomili, že nám stretnutia nevychádzajú do konca semestra boli sme nútení prehodnotiť ďalší týždeň a premiestniť stretnutie z piatka na utorok. Do utorka sme doriešili všetky úlohy či už v rámci editora alebo tagovania projektov a odkonzultovali sme ich s product ownerom.

Tento šprint berieme ako najviac úspešný, keďže sme mali oproti minulým šprintom omnoho viac úloh, ktoré sa nám podarili dokončiť a úspešne uzavrieť naplánované časti projektu pre zimný semester.

Ďalej uvádzame tímový obrázok pre daný šprint reprezentovaný metodikou "Jack_Daniels#2".



Obrázok 15 - Logo piateho šprintu

5.1.11 Medzišprint (16.12.2017 - 17.2.2018) Nešprint

Po skončení prvého semestra sme sa rozhodli v čase medzi semestrami vychytať chyby, na ktoré počas prvého semestra nezostal čas. Počas skúškového obdobia a sviatkov sme riešili nasledovné celky:

- Odladenie manažmentu tagov
- Zavedenie cronov do projektu
- Riešenie problémov s testovacím prostredím

Hlavným implementačným problémom tohto šprintu bolo generovanie a posielanie mailov. Generovanie mailu trvalo pri niektorých akciách nehorázne dlho, kvôli komplexnosti mailovej šablóny. Prejavovalo sa to hlavne pri generovaní skupinových mailov. Rozhodli sme sa preto maily posielat' asynchrónne prostredníctvom zavedenia cronov, ktorí sa spúšťajú každú minútu.

Ďalším problémom, ktorý sme museli vyriešiť bol nespoľahlivý server, na ktorom beží naše testovacie prostredie. Štatisticky 3x denne server zamrzol a nebolo možné sa do našej webovej aplikácie ani prihlásiť.

5.2 Letný semester

Na letný semester sme sa rozhodli sústrediť sa na samotnú implementáciu, kvôli časovému sklzu v naplánovaných „user stories“. Z tohto dôvodu sme vypustili z nášho workflowu pár pravidiel a náležitosti riešili operatívne.

5.2.1 Šprint1 (18.2.2018 - 4.3.2018) TatraTea_22

Letný semester začal kostrbato a tento šprint sa radí medzi najmenej efektívne šprinty za celkové pôsobenie. Počas tohto šprintu testovali doposiaľ opravené funkcionality a aktualizovali podpornú knižnicu pre tvorbu stránok, čo prinieslo mnoho problémov. Kvôli problémom sme sa rozhodli sústrediť naše sily na implementáciu kolaboratívneho editora a všetko ostatné sme tým pádom vyradili z backlogu.

Celkový počet úloh v šprinte: 12

Každá feature obsahuje dokumentáciu a testovanie.

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
Real-Time prenos udalostí nad Canvasom	7	13	Adrián Nagy
			Michal Melúch
			Miloslav Smetana
			Peter Písecký
SPLIT Rest z prvého semestra	5	5	Tomáš Mňačko
			Ján Kleň
			Lukáš Vrba

5.2.1.1 Retrospektíva

Mood	Title	Description	Stars	Count	Author	Status
glad	osekanie uloh - vyzera to realnejsie		★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
glad	glad	Kolaborácia sa hýbe	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
sad	sad	Budú mi chýbať frontendové veci	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
sad	sad	Mohli sme si prehodnotením úloh ušetriť robotu už skôr a nenechávať to na Peťa	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
glad	glad	Zamerali sme sa na to, čo je pre projekt skutočne dôležité	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
change, elimi...	change, elimi...	Vela menej podstatnych taskov sa odstranilo a ostalo tak viac casu na tie hlavne.	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
sad	sad	Na Peťa je veeeeeľa roboty	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
a lot of wisdom	a lot of wisdom	boolean expression vracia 1 alebo 0 nie farbu	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
glad	glad	Peto a Mišo = MVP	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
sad	sad	Lenivý začiatok, ja som lenivý. aj ja	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo
glad	glad	Máme menej roboty, nemusíme sa ponáhľať	★★★★	0	TatraTea_22	ToDo

Obrázok 16 - Retrospektíva prvého šprintu v letnom semestri

5.2.2 Zhodnotenie šprintu

Vzhľadom k tomu, že tento šprint bol prvý v letnom semestri, efektivita práce členov tímu nebola nastavená dostatočne vysoko. Ako vidno z retrospektívy členovia tímu boli nadšení z vyradenia zvyšných naplánovaných úloh keďže sa všetci tešili na riešenie samotnej kolaborácie. Šprint sme rozdelili na dve skupiny. Prvá skupina riešila zvyškové úlohy z medzišprintu, zatiaľčo druhá skupina sa sústredila na prenos udalostí nad canvasom v reálnom čase. Vzhľadom k už spomínanej efektívite práce sme úspešne dokončili všetky zvyškové úlohy z medzišprintu. V rámci prenosu udalostí nad canvasom sa nám nepodarilo doriešiť všetky úlohy a teda sme boli nútení preniesť ho do ďalšieho šprintu.

5.2.3 Šprint2 (4.3.2018 - 18.3.2018) TatraTea_32

V rámci tohto šprintu sme začali s manipuláciou prototypov. Najhlavnejšími časťami tohto šprintu boli nasledovné úlohy:

- Vytvorenie novej stránky
- Zmazanie stránky
- Prepínanie medzi stránkami
- Premenovanie stránky

Okrem vyššie spomínaných úloh sme ešte vyladzovali „bugy“ vzniknuté počas implementácie úloh, či už tohto šprintu alebo minulého.

Celkový počet úloh v šprinte: 16

Každá feature obsahuje dokumentáciu a testovanie.

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
Prepojenie stránok (anchors)	9	8	Adrián Nagy
			Lukáš Vrba
			Ján Kleň
			Tomáš Mňačko
SPLIT Real-Time prenos udalostí nad Canvasom	7	13	Peter Písecký
			Michal Melúch
			Miloš Smetana

5.2.3.1 Retrospektíva

glad ★★★★★ × 0 lepšie podelené úlohy, robíme progress TatraTea_32 ToDo	glad ★★★★★ × 0 esteze sockety su dost rychle TatraTea_32 ToDo	sad ★★★★★ × 0 Na projekt nemám zďaleka toľko času ako v zime TatraTea_32 ToDo	sad ★★★★★ × 0 viacero členov sa nezapájalo TatraTea_32 ToDo	mad ★★★★★ × 0 Skúmať GrapesJS je tímák sám o sebe TatraTea_32 ToDo
★★★★★ × 0 Celkom vela sa spravilo od minuleho stretnutia. TatraTea_32 ToDo	glad ★★★★★ × 0 Vyzerá, že budúci týždeň by mohli byť "spraviteľnejšie" tasky (menšie, viac) TatraTea_32 ToDo	sad ★★★★★ × 0 neviem ako funguju grapesjs komponenty :/ TatraTea_32 ToDo	suicide watch ★★★★★ × 0 skoro ostala len polka teamu24 TatraTea_32 ToDo	mad ★★★★★ × 0 Niektore tasky sa začínajú komplikovať TatraTea_32 ToDo
glad ★★★★★ × 0 ľudia su ochotní pomôcť TatraTea_32 ToDo	glad ★★★★★ × 0 Skoro sa všetko dokončilo TatraTea_32 ToDo	sad ★★★★★ × 0 Stále to ide moc pomaly TatraTea_32 ToDo	sad ★★★★★ × 0 Peto je chory TatraTea_32 ToDo	
glad ★★★★★ × 0 Takmer všetci členovia posledný týždeň makali (ja moc nie:D) TatraTea_32 ToDo	glad ★★★★★ × 0 Poniektoľ cítia deficit práce... výborne :D TatraTea_32 ToDo			

Obrázok 17 - Retrospektíva druhého šprintu v letnom semestri

5.2.4 Zhodnotenie šprintu

Po už spomínanom prvom šprinte, ktorý predstavoval rozbiehanie tímového ducha do letného semestra, sa efektivita práce členov tímu zvýšila. Pôvodná skupina, ktorá pracovala na Feature: **Real-Time prenos udalostí nad Canvasom**, bola vystriedaná druhou skupinou, ktorá predtým tento problém neriešila. Tento manéver bol z dôvodu vystriedania a zároveň začlenenia členov tímu do danej problematiky. Takýmto štýlom sme vedeli lepšie rozložiť nápor problematiky na celú skupinu. Na druhej strane zaangažovanie druhej skupiny do tejto problematiky trvalo dlhší čas a tým pádom sme boli nutení znova presunúť tento Feature na ďalší šprint. Podobným spôsobom prebiehalo riešenie druhého Feature: **Prepojenie stránok (anchors)**.

5.2.5 Šprint3 (18.3.2018 - 2.4.2018) TatraTea_42

Po náročnom druhom šprinte počas, ktorého sme riešili interné zdieľanie know-how sme sa plný elánu prehupli do ďalšieho šprintu. Riešili sme hlavne problémy s prenosom komponentov medzi kolaborantami, pričom sme dospeli k zisteniu, že bude potrebné vyhotovenie testovacích scenárov pre každý separátne preddefinovaný komponent. Čoraz hlbšie sme sa vnorili do tajov pomocného nástroja na tvorbu stránok, čo vyžadovalo taktiež dlhú analýzu.

Celkový počet úloh v šprinte: 16

Každá feature obsahuje dokumentáciu a testovanie.

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
SPLIT Prepojenie stránok (anchors)	13	8	Adrián Nagy
			Lukáš Vrba
			Ján Kleň
			Miloslav Smetana
			Michal Melúch
SPLIT SPLIT Real-Time prenos udalostí nad Canvasom	3	13	Peter Písecký
			Tomáš Mňačko

5.2.5.1 Retrospektíva

The image displays a Kanban board with retrospective cards. The cards are organized into columns and rows, each with a title, a description, a star rating, and a 'ToDo' label.

Card Title	Star Rating	Description	ToDo Label
glad	★★★★ × 0	stránky sú super prepojené a informácie sa skvelo real-time prenášajú nad canvasom	TatraTea_42
glad	★★★★ × 0	Už len doladiť :)	TatraTea_42
mad	★★★★ × 0	Mali sme mať alkohol.. worst deal ever! sad!	TatraTea_42
glad	★★★★ × 0	Appka zvládla stress test veľmi dobre	TatraTea_42
glad	★★★★ × 1	Na projekt máme kopec voľného času	TatraTea_42
glad	★★★★ × 0	Spoločné tričká	TatraTea_42
glad	★★★★ × 0	Real time kolaborácia funguje parádne	TatraTea_42
glad	★★★★ × 1	sme v cieľovej rovinke a tím maká	TatraTea_42
horrible	★★★★ × 3	Kde je môj tatranský?	TatraTea_42
glad	★★★★ × 0	o mesiac končí semester	TatraTea_42
glad	★★★★ × 0	skvelý nástroj, kolaborácia funguje ako švajčiarske hodinky	TatraTea_42
glad	★★★★ × 3	Dorabanie poslednych veci a fixovanie vyzera to, ze to naozaj stihneme a pravdepodobne vyhrame ked som trafil ten kelimok do kosa.	TatraTea_42
glad	★★★★ × 0	Príprava na IIT.SRC	TatraTea_42
sad	★★★★ × 0	Veľa sme toho nestihli, ale v konečnom dôsledku to vôbec nevaďí...	TatraTea_42

Obrázok 18 - Retrospektíva tretieho šprintu v letnom semestri

5.2.6 Zhodnotenie šprintu

Šprint 3 sa niesol v znamení pozitívnej nálady. Testovacie scenáre nám pomohli v detegovaní problémov a tím zrýchlila proces vývoja. Táto operatíva však zabrala mnoho času, no bola nevyhnutá k efektívnemu pokračovaniu. Pozitívna nálada pretrvala až do konca šprintu, kde sme už začali vidieť svetlo na konci tunela. Zároveň sa blížili prípravy na súťaž IIT.SRC 2018, ktorá bola pre nás dôležitou súčasťou semestra. Táto skutočnosť nás motivovala počas celého šprintu a tím bol nadšený, že môžeme byť súčasťou takejto pocty.

5.2.7 Šprint4 (2.4.2018 - 16.4.2018) TatraTea_52

V rámci tohto šprintu sme sa sústredili na postup v už spomínanej súťaži IIT.SRC 2018. Súčasťou úpravy bolo zhotovenie plagátu, pri ktorom sme sa sústredili na výhru. Bohužiaľ po zistení nečakaných zvrátov, oznamujúcich našu nemožnosť zúčastnenia na súťaži plagátov v rámci súťaži IIT.SRC, sme nemohli aplikovať naši pripravovanú výhru. Taktiež sme nakúpili tímové košeľe a pripravili scenáre pre prezentáciu. Ďalej sme sa v šprinte sústredili na nasledujúce časti projektu:

- Uzamykanie komponentov

Okrem tejto časti sme vo veľkom naďalej odľadňovali prípadné vzniknuté chyby.

Celkový počet úloh v šprinte: 17

Každá feature obsahuje dokumentáciu a testovanie.

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
SPLIT SPLIT Prepojenie stránok (anchors)	4	2	Peter Písecký
			Miloslav Smetana
			Ján Kleň
SPLIT SPLIT SPLIT Real-Time prenos udalostí nad Canvasom	8	5	Ján Kleň
			Tomáš Mňačko
IIT.SRC 2018	5	5	Michal Melúch
			Lukáš Vrba
			Adrián Nagy
			Ján Kleň

5.2.7.1 Retrospektíva

<p>glad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Niektoré komponenty príjemne prekvapili (countdown atd.)</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>glad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Vyhráme to lebo Miloš trafil kelímok do koša a teda je to osud!</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Projekt sa začína sám rozšypávať</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Comic San je super font, nerozumiem aký s ním máte problém ;{</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Vytvorili sme neovládateľnú chiméru vzájomných závislostí medzi knižnicami. Toto už nikto nikdy nerozmotá. Dali nám priveľa moci. Boh nás bude súdiť.</p> <p>"I am become death, the destroyer of source." - Bower Update, 2018</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>
<p>★★★★ ✕ 0</p> <p>Máme pekný návrh (bez diagramov)</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>glad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Budeme mať spoločné tričká, budeme vyzerať ako siámske opice :))</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>furt straší parkinson</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Nie, Comic San nie je super font na IITSRC!</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>mišo si so mnou nedal tatrasky</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>
<p>glad ★★★ ✕ 8</p> <p>zadusím sa v konskej hlave</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>glad ★★★★★ ✕ 1</p> <p>Dotiahli sme to ďaleko</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Praca sa ku koncu semestra kopi</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Nesúhlasím s niektorými členmi tímu</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>A za tebou okno !!!</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>
<p>glad ★★★★★ ✕ 3</p> <p>Žiadne väčšie problémy pri fixovaní. S veľkou pravdepodobnosťou postupíme. Celú výhru investujem do krypta.</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>glad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>táto retrospektíva je super</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>sad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>grapesjs tam má pár vecí kvalitne rozjebaných, mohli by spraviť kolaboráciu</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 0</p> <p>Tam su dvere.</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>	<p>mad ★★★★★ ✕ 3</p> <p>Nehádajte sa!!!</p> <p>TatraTea_52 ToDo</p>

Obrázok 19 - Retrospektíva štvrtého šprintu v letnom semestri

5.2.8 Zhodnotenie šprintu

Ako vidno z retrospektívy v tíme prevládla odviazaná atmosféra. Každý člen tímu je spokojný z doposiaľ odvedenou prácou. Každý našiel v projekte časť, ktorá ho naplňala. Konečne sa tímu podarilo odladiť Feature: **Prepojenie stránok**. Do ďalšieho šprintu sme si prenisli iba druhú Feature a to z dôvodu zavedenia pridanej hodnoty do kolaborácie vo forme riešenia konfliktov medzi kolaborantmi. V rámci tohto šprintu sme sa zúčastnili súťaže IIT.SRC, na ktorej sa nám úspešne podarilo postúpiť súverénne medzi prvými dvoma tímami. Okrem postupu sa o vytvorený prototyp zaujímalo veľa ľudí. Medzi nich patrili aj niektoré firmy, ktoré si dokonca vypýtali kontakt pre možnú budúcu spoluprácu.

5.2.9 Šprint5 (16.4.2018 - 30.4.2018) TatraTea_62

V poslednom šprinte sme si hlavne plánovali úlohy k dokumentáciám. Zamerali sme sa na technický opis problémovej oblasti a snažili podchytiť nami vyvinuté náležitosti a riešenie. Dôležitou časťou šprintu bola príprava na odovzdávku projektu nasledujúcemu tímu, ktorí bude zrejme potrebovať zo začiatku jasný a stručný technický opis riešenia. Zároveň sme si naplánovali posledný balík chýb, ktoré vyplávali z minulého šprintu. Naplánovali sme taktiež záverečné testovanie s dvoma adeptami z opozitného tímu.

Celkový počet úloh v šprinte: 10

Každá feature obsahuje dokumentáciu a testovanie.

Feature	Počet úloh v rámci feature	Odhadované úsilie	Zodpovední členovia tímu
SPLIT SPLIT SPLIT SPLIT Real-Time prenos udalostí nad Canvasom	10	5	Ján Kleň
			Miloslav Smetana
			Michal Melúch
			Adrián Nagy
			Lukáš Vrba
			Peter Písecký
			Tomáš Mňačko

5.2.9.1 Retrospektíva

glad ★★★★★ x 3 konečne finishujeme TatraTea_62 ToDo	glad ★★★★★ x 3 nemam este prezentáciu, Milos pojde rychlo domov ^_^ TatraTea_62 ToDo	mad ★★★★★ x 0 tesne pred diplomovkov treba robiť dokumentáciu, ktorá už mohla byť hotová TatraTea_62 ToDo	glad ★★★★★ x 6 Postúpili sme do semifinále !!! TatraTea_62 ToDo
glad ★★★★★ x 0 Keď doladíme bugy a urobíme export tak to bude dobre prezentovateľné TatraTea_62 ToDo	sad ★★★★★ x 0 Posledné týždne na projekt nemám absolútne žiadny čas kvôli diplomovke TatraTea_62 ToDo	mad ★★★★★ x 1 toto bol omyl TatraTea_62 ToDo	glad ★★★★★ x 0 Ak zvíťazíme ideme na víkend na chatu !!! TatraTea_62 ToDo
glad ★★★★★ x 3 Peto je hotovy TatraTea_62 ToDo	sad ★★★★★ x 0 mam alergiu a stipu ma oci a mam zapchaty nos TatraTea_62 ToDo	glad ★★★★★ x 0 ucastnici testu dali aj nejaky usefult feedback TatraTea_62 ToDo	
glad ★★★★★ x 0 Participantni ocenili nas projekt a v skutku sa im pacil TatraTea_62 ToDo	sad ★★★★★ x 0 Vela dokumentacie za tyzden ved to bude mat cez 800MB cela dokumentacia... TatraTea_62 ToDo		

Obrázok 20 - Retrospektíva piateho šprintu v letnom semestri

5.2.10 Zhodnotenie šprintu

I keď sme naplánovali prípravu dokumentácii v tomto šprinte sme sa k nim nedostali kvôli snahe finalizácie odladenia kolaboratívneho editora, kvôli záverečnému testovaniu. Testovanie v skratke prebehlo úspešne, výborne ba až skvele. Respondenti hodnotili webovú aplikáciu za použiteľnú a hodnú na kvalitatívne použitie v praxi. Zároveň poskytli cenný feedback predlohou budúceho vývoja.

6 Globálna retrospektíva

6.1 Zimný semester

Na konci semestra sme si v rámci tímu spravili globálnu retrospektívu, na ktorej sme zhodnotili všetky šprinty a celkovo sme si povedali v akých princípoch budeme pokračovať a v akých nie.

V rámci zistených problémov v jednotlivých šprintoch sme identifikovali pre každý šprint nasledujúce riešenia:

1.šprint

- Zlepšiť komunikáciu v tíme
- Striktnejšia definícia jednotlivých úloh, potreba wireframov
- Napísať metodiku pre testovanie
- Lepšie prerozdeliť úlohy v rámci tímu
- Sofistikovanejšie branchovanie projektu

2.šprint

- Motivovať tím
- Nezaoberať sa s drobnosťami, napr. preštyľovanie elementov dookola
- Pokúsiť sa lepšie odhadnúť jednotlivé feature
- Lepšie prerozdeliť úlohy v rámci tímu
- Naučiť sa pracovať s nástrojom ScrumDesk

3.šprint

- Zrefaktorovať BE
- Budúci šprint začať implementáciu už na začiatku

4.šprint

- Zrýchliť proces implementácie
- Nájsť si čas pre refactoring, code review a testovanie

5.šprint

- Opraviť tímový mail ☹

6.2 Letný semester

Ako už je vo zvykom aj tento semester sme na konci v rámci tímu spravili globálnu retrospektívu, na ktorej sme zhodnotili všetky šprinty a celkovo sme si povedali ako sa nám práca v tíme páčila, nepáčila, hnevala, či tešila.

V rámci zistených problémov v jednotlivých šprintoch sme identifikovali pre každý šprint nasledujúce riešenia:

1.šprint

- Odťažit' preťažených jednotlivcov
- Motivovať zlenivelých členov

2.šprint

- Rozbit' komplexné úlohy na menšie
- Zdieľať technické problémy a nájsť riešenie spoločne
- Nájsť si viac času na projekt (školské povinnosti)
- Plánovať viac času na analýzu

3.šprint

- Zarobiť si na zaužívané tímové občerstvenie

4.šprint

- Nepoužívať Comic San
- Sústrediť sa na kolaboratívny editor a odladiť ho

5.šprint

- Do budúca dokumentovať priebežne

6.šprint (aktuálne prebieha)

7.šprint (budúci, posledný šprint)

7 Záver

Na záver dokumentu riadenia nemôžeme nechať opomenúť fakt, že sme skoro každý šprint pracovali s plným nasadením, o čom svedčí skutočnosť, že sme dokázali na koniec každého šprintu prispieť do branche master novou otestovanou a akceptovanou funkcionalitou. Každý z nás nadobudol nové skúsenosti, ktoré s určitou využijeme v praxi. Mnohí z nás sa naučili pracovať s novými technológiami a taktiež vylepšili svoje komunikačné schopnosti.

Téma tímového projektu nás natoľko nadchla, že sme sa prihlásili na TP Cup. Kvôli tejto skutočnosti sme boli odhodlaní pracovať aj počas skúškového obdobia a sviatkov. Ako sa hovorí: Bez koláča nie sú práce.

Na skúškové obdobie a sviatky sme si naplánovali nasledovné funkcionality:

- Vytváranie viacerých prototypov v jednom projekte
- Prepojenie prototypov, stránok
- Vytvorenie prototypu na zahodenie – hlasový chat
- Verziovanie projektov
- Chat

Vyššie stanovené ciele sa nám však nepodarilo naplniť, kvôli problémom popisovaným vyššie a ďalší semester nezačal podľa našich predstáv, bez plánovaného mierneho náskoku. Každým ďalším šprintom sme sa ponárali hlbšie a hlbšie do problémov, čo spôsobilo vylúčenie funkcionalít z backlogu a ich posunutie do ďalšieho vývoja.

Nadmernú časť práce letného semestra vyplňala analýza vnútornej štruktúry podporného nástroja pre vytváranie stránok, odchytyvanie vstupných udalostí a ich použitie v riešení. Túto analýzu bolo nemožné odhadnúť a naplánovať, z tohto dôvodu to môže v niektorých prípadoch vyzeráť ako stratený čas, avšak bez nej by sme sa nedokázali posunúť ďalej. Z tohto dôvodu vyhlasujeme burndown charts pre letný semester ako irelevantné a neuvažujeme ich v dokumentácii. Napriek vyššie uvedeným skutočnostiam sa nám podarilo na termín prezentácie IIT.SRC 2018 vyvinúť prezentovateľnú aplikáciu, ktorú sa nám vďaka našim vylepšeným komunikačným zručnostiam podarilo „predať“ a dostať sa ako jeden z najlepších tímov do semifinále.

V čase písania dokumentácie sa pripravujeme na spomínané semifinále, na ktorú pripravujeme novú funkčnosť, exportovanie projektov.

1 Príloha A - Metodiky

V rámci správneho fungovania tímu je dôležité mať definované jednotlivé zvyklosti, ktoré sa v tíme snažíme dodržiavať. Urýchluje to čas pri tvorbe stereotypných akcií ako aj znižuje neprehľad členov tímu o vykonávaných skutočnostiach. V rámci nášho tímu uvádzame jednotlivé metodiky, ktoré sme si pre tento projekt definovali.

- Metodika spracovania úloh
- Metodika písania kvalitného kódu
- Metodika testovania
- Metodika verziovania
- Metodika nasadzovania