

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE
FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH TECHNOLOGIÍ

Tím 16 - MI16

Inteligentný importér verejných datasetov

Metodika pre manažment úloh

Vedúci tímu:

Ing. Jakub Šimko, PhD.

Členovia tímu:

Bc. Ladislav Bari

Bc. Adam Ševčík

Bc. Adam Talian

Bc. Filip Varga

Bc. Milan Vaško

Bc. Jana Vrabľová

Úvod

Manažment úloh predstavuje jednu z najdôležitejších častí pri riadení tímového projektu. Cieľom tohto dokumentu je sumarizácia pravidiel, ktoré sú využívané pri tomto manažmente. Táto metodika je určená pre všetkých členov tímu.

Zaužívané pojmy

Epic

Epic predstavuje veľkú časť funkcionality, ktorá sa skladá z viacerých stories. Epic je vo všeobecnosti väčší ako jeden šprint.

Story

Story, taktiež volaná aj User Story, je menšia požiadavka na funkcionality. Účelom story je vyjadrenie toho, ako určitá funkcionality prinesie zákazníkovi biznis hodnotu. Story by nemala byť väčšia ako jeden šprint. V prípade, že táto podmienka nie je splnená, je potrebné danú story rozdeliť na niekoľko menších stories. V šprinte sa story delí na sub-tasks. Story je ohodnotená tzv. story pointami. O ohodnotení rozhodujú členovia tímu pomocou planning pokru.

Sub-Task

Sub-task predstavuje úlohu, ktorá je časťou jednej User Story. Táto úloha musí byť počas šprintu splnená.

Backlog

Backlog predstavuje zoznam úloh (stories), ktoré je potrebné v projekte vykonať. Jednotlivé položky sú prioritizované (čím vyššie v zozname, tým majú vyššiu prioritu). Prioritizovanie jednotlivých úloh prebieha počas tzv. backlog groomingu.

Manažment úloh

Pre manažment úloh v našom projekte využívame nástroj JIRA. Vďaka tomuto nástroju je možné vytvoriť backlog, no tak isto aj stories či samotný šprint.

Vytvorenie úloh

Jednotlivé úlohy sú vytvárané priebežne počas šprintov. Dané úlohy sú následne uložené v backlogu. Každá vytvorená úloha (story) je zaradená do príslušného epicu, ktorý tematicky zastrešuje danú story. Aby mohla byť story pripravená na výber do šprintu, je potrebné, aby spĺňala tzv. Definition of ready. V našom prípade je toto súbor pravidiel, definovaný takto:

- Story musí byť zaradená do epicu.
- Story musí mať dostatočne jasný opis. V ňom má byť jasne definované kto, čo a prečo.
- Story musí mať popísaný aspoň jeden používateľský scenár.
- Tím musí byť oboznámený s problematikou danej story.
- Tím musí mať prehľad o daných technológiách, ktorých použitie si story bude vyžadovať.
- Story má veľkosť maximálne jedného šprintu.
- Story musí mať svoj odhad pomocou story pointov.
- Story musí mať jasne stanovené akceptačné kritériá.

Ak sú všetky tieto pravidlá splnené, je možné úlohu vybrať do šprintu.

Výber úloh do šprintu

Jednotlivé úlohy, ktoré budú vykonávané v šprinte sa vyberajú z backlogu. Keďže je backlog prioritizovaný, úlohy, ktoré sú najvyššie, budú vybraté najskôr. Výber úloh je však ovplyvnený aj počtom story pointov, ktorými sú dané stories ohodnotené. Keďže toto ohodnotenie reflektuje náročnosť danej story, tím si vyberie jednotlivé stories, ktorých súčet story pointov, je schopný tím zvládnuť.

Vykonanie úloh v šprinte

Po úspešnom vybratí úloh do šprintu, je šprint odštartovaný. Jednotlivé vybrané stories sa následne delia na menšie sub-tasky. Toto delenie má na starosti tím, pričom sa berie ohľad na to aby sa dané sub-tasky neprekrývali. Ak takéto rozdelenie nie je možné, preferujeme párové programovanie. Vytvorené sub-tasky sú následne pridelené jednotlivým členom tímu, ktorí sú teda zodpovední za ich vykonanie. Počas šprintu má sub-task niekoľko stavov, ktoré sme si zdefinovali. Nimi sú:

- To Do - úloha je pripravená na riešenie
- In Progress - pridelená osoba začala pracovať na úlohe
- Ready to Review - pridelená osoba dokončila prácu a riešenie je pripravené na kontrolu
- In Review - prebieha kontrola riešenia
- Ready To Deploy - riešenie bolo skontrolované a je pripravené na nasadenie

- Ready To Accept - riešenie je pripravené na akceptáciu vlastníkom projektu
- Done - riešenie spĺňa definition of done, úloha je splnená

Ako je spomínané, pred tým, ako je úloha presunutá do stavu Done, je potrebné, aby splnila tzv. Definition of done. V našom prípade je stanovené takto:

- Úloha musí byť implementovaná
- Implementácia je overaná testami (JUnit testy)
- Implementácia úspešne prešla code review
- Sú splnené akceptačné kritériá
- Implementácia je nasadená na "staging" serveri
- Riešenie schválené vlastníkom projektu

Každá úloha má svoj časový odhad stanovený prideleným členom tímu. Ten, si svoju prácu zaznamenáva priamo v nástroji JIRA. Priebeh šprintu je možné zobrazit' pomocou burndown chartu, vygenerovaného priamo nástrojom JIRA.

Ukončenie šprintu

Po ukončení šprintu sa vypočíta súčet story pointov za úspešne splnené úlohy. V prípade, že niektorá z úloh nebola počas šprintu dokončená, je vrátená do backlogu na prvé miesto. Táto úloha je následne vybratá na vykonanie v ďalšom šprinte.