

VREducation

Retrospektíva 8. šprintu (3. šprint LS)

Obdobie:	18.3.2019 – 1.4.2018 (retrospektíva vykonaná 8.4.2019)
Miesto:	3D Lab (FIIT STU, 3.38)
Prítomní:	Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Ing. Juraj Vincúr, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla
Vypracoval:	Adam Puškáš

Ôsmy šprint tímu (3. v rámci LS) možno z pohľadu dodanej funkcionality zhodnotiť dobrým dojmom. Opäť sa významne zlepšil celkový herný zážitok hráča, pričom vylepšenia sa týkali ako hernej logiky, tak aj grafickej stránky hry (kompletný redizajn interiéru scény s využitím realistických modelov a textúr).

Z pohľadu formálne nedokončených používateľských scenárov spomeňme implementáciu funkcionality teleportu v rámci Leap Motion scény, ktorá sa vzhľadom na obmedzenia použitej technológie ukázala byť pomerne problematická (nutnosť využívať neveľmi intuitívne, resp. nedostatočne presne rozpoznávané gestá rúk) a z toho dôvodu sa budeme tomuto aspektu opätovne venovať počas nadchádzajúcej iterácie projektu.

Pozitíva šprintu¹:

- + Oproti predchádzajúcemu šprintu sa nám podarilo mierne navýšiť celkovú velocity tímu (Richard, Adam).
- + Dokončením a integráciou rozsiahlej user story, týkajúcej sa vylepšenia scény po grafickej i obsahovej stránke, sa celkový herný zážitok významným spôsobom zlepšil (Adam, Štefan, Roman).

Negatíva šprintu²:

- Nevenovali sme dostatočnú pozornosť zachytávaniu aktuálneho progressu tímu v rámci nástroja pre podporu manažmentu (TFS), v dôsledku čoho výsledný burndown chart tímu nezodpovedá realite (Richard).

Riešenie: Dôslednejšie zachytávať prácu na úlohách a príbehoch v rámci TFS.

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.