

VREducation

Retrospektíva 9. šprintu (4. šprint LS)

Obdobie:	4.4.2019 – 15.4.2018 (retrospektíva vykonaná 8.5.2019)
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

Deviaty šprint tímu (3. v rámci LS) možno opätovne zhodnotiť prevažne pozitívnym dojmom. Z pohľadu používateľa – hráča našej hry pokračujeme v jej priebežnom vylepšovaní, pričom tentoraz sme sa zamerali na vonkajšie prostredie v rámci scény (exteriér; príroda v okolí triediacej linky), ako aj osvetlenie či realistickejšie pôsobiace audio (zvuky v rámci triediacej linky). Veľkým pozitívom je tiež skutočnosť, že vlastník produktu (Moving Medical Media, s.r.o.) je so smerovaním projektu veľmi spokojný, pričom nám taktiež počas prezentácie na prelome 8. a 9. šprintu poskytol cennú spätnú väzbu, ktorú počas najbližších šprintov zapracujeme do vyvíjaného produktu.

Počas šprintu sa nám podarilo dodať takmer všetky stanovené používateľské scenáre s výnimkou implementácie automatického generovania produktov z vytriedeného odpadu (definované v závere šprintu; priveľká komplexita) a refaktoringu štruktúry projektu (presunuté do záverečného šprintu).

Pozitíva šprintu¹:

- + Ergonómia ovládania scény prostredníctvom Leap Motion sa výrazne zlepšila (Kristína).
- + Napriek integračným problémom, ktoré pre tím znamenali značnú nepredvídanú réžiu, sa nám prevažnú väčšinu user stories podarilo včas dokončiť (Adam, Richard).
- + Tímu sa od začiatku semestra darí dodržiavať konzistentnú efektivitu (velocity) v kontexte práce na používateľských príbehoch (Richard, Adam).

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

Negatíva šprintu²:

- V priebehu šprintu sa vzhľadom na veľký nárast komplexity hry vyskytlo množstvo problémov s integráciou dokončenej funkcionality, v dôsledku čoho sa spomalil celkový postup tímu, avšak iba mierne (všetci).

Riešenie: Postupná, koordinovaná integrácia jednotlivých user stories s využitím špeciálnej integračnej vetvy (priamo v rámci spoločných stretnutí).

- Niektoré „pull requesty“ zostávali v dôsledku nedôsledného vykonávania recenzií kódu prídlho otvorené, v dôsledku čoho sa nová funkcionality dostávala do hlavnej vývojovej vetvy so značným oneskorením (Richard, Štefan).

Riešenie: Vykonávať code reviews priebežne a aktívne.

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.