
Retrospektíva 10. šprintu (5. šprint LS)

Obdobie:	15.4.2019 – 6.5.2018 (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, Bc. Jicchág Šoltés, Ing. Juraj Vincúr, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla
Vypracoval:	Adam Puškáš

Desiaty šprint tímu (5. v rámci LS) možno charakterizovať pomerne zmiešaným dojmom. Okrem vyriešenia problému s funkcionalitou teleportu v rámci Leap Motion scény sa nám podarilo hru obohatiť o väčšie množstvo zaujímavých detailov (napr. zmena mechanizmu interakcie s objektmi či pridanie rozsiahlych možností konfigurácie hry v rámci interaktívneho menu), vďaka čomu sa celkový herný zážitok, ako aj „imerzia“ vo virtuálnej scéne opätovne významne posunuli vpred.

Veľkým problémom šprintu boli však značné problémy s integráciou implementovanej funkcionality, ako aj nedostatočná snímkovacia frekvencia hry pri hraní vo VR režime (s použitím headsetu HTC Vive). Ako príčinu týchto problémov vidíme vysokú komplexnosť scény, ktorou sa hra v súčasnosti vyznačuje, ako aj nedostatočne koordinované zmeny v rôznych komponentoch produktu.

Napriek uvedeným problémom sa nám však z pohľadu dodaných „story points“ podarilo zachovať efektívnosť z predchádzajúcich šprintov, čo svedčí o vysokom nasadení členov tímu v tomto semestri.

Pozitíva šprintu¹:

- + Definitívne ujasnenie si tzv. „Big Picture“ produktu z pohľadu funkcionality i architektúry (všetci).
- + Napriek integračným problémom, ktoré pre tím znamenali značnú nepredvídanú réžiu, sa nám prevažnú väčšinu user stories podarilo včas dokončiť (Adam, Richard).

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

Negatíva šprintu²:

- V dôsledku opätovných integračných problémov sa nám vybrané user stories nepodarilo formálne ukončiť (zlyhanie integračných testov) (Patrik, Richard).

Riešenie: Zefektívnenie a lepšia koordinácia procesu integrácie dokončenej funkcionality (v rámci spoločných stretnutí).

- Veľká komplexnosť scény, ktorou sa hra po zapracovaní najnovších zmien vyznačuje, spôsobila značné problémy s výkonnosťou vo VR režime (nedostatočná snímkovacia frekvencia pri hraní na headsete HTC Vive) (všetci).

Riešenie: Optimalizácia a refaktoring scén v nadchádzajúcej iterácii projektu.

- Viacnásobná implementácia určitých častí produktu v dôsledku nespokojnosti niektorých členov tímu s ich realizáciou či integračných problémov (Kristína, Roman).

Riešenie: Dôslednejšia diskusia a koordinácia členov tímu v procese tvorby jednotlivých user stories (návrhový aspekt produktu).

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.