

VREducation

Retrospektíva 2. šprintu

Obdobie:	15.10.2018 – 4.11.2018 ¹ (retrospektíva vykonaná 5.11.2018)
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

Druhý šprint tímu možno charakterizovať prevažne pozitívnym dojmom, pričom je však potrebné poukázať na skutočnosť, že tímu sa pre nedostatok času, ako aj nedostupnosť potrebných modelov nepodarilo dokončiť jednu „user story“ (vytvorenie vonkajšieho prostredia triediacej haly), ktorá musela byť prenesená do nasledujúceho šprintu. Negatívne vnímame tiež skutočnosť, že formálne ukončenie šprintu prebehlo bez prítomnosti „product ownera“, ktorého názor je v kontexte ďalšieho vývoja produktu smerodajný (vedúci projektu však spätnú väzbu poskytol).

Pozitíva šprintu²:

- + V zmysle celkovej „velocity“ tímu sa nám do veľkej miery podarilo nadviazať na produktivitu, charakteristickú pre predchádzajúci šprint (Adam).
- + S prístupom k potrebnému vybaveniu (predovšetkým headsetu HTC Vive) ani prácou s ním nebol žiaden problém (Jicchág).

Negatíva šprintu³:

- Tím pracoval na pridelených úlohách veľmi „nárazovo“, v dôsledku čoho sa v závere šprintu objavovali problémy, ktoré už nebolo možné prediskutovať s ostatnými členmi tímu, pričom jedna „user story“ musela byť prenesená do nasledujúceho šprintu (Adam).

Riešenie: Pracovať na úlohách (podľa možností) aktívnejšie a priebežne.

- Tím strávil neprijateľné množstvo času samotným návrhom „user stories“, ktoré mali byť v rámci aktuálneho šprintu riešené (takmer prázdny „backlog“ produktu) (Patrik).

¹ Poznámka: v týždni od 29.10.2018 do 4.11.2018 výučba na fakulte neprebíhala.

² Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

³ Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.

Riešenie: Priebežne pridávať do „backlogu“ nové „user stories“ (aktualizovať ho).

- Striktné dodržiavanie konvencií kódu niektorým členom počas jeho písania „zväzovalo ruky“ (znižovalo ich produktivitu) (Kristína).

Riešenie: Dôkladnejšie sa oboznámiť s konvenciami jazyka C# (resp. príslušnou metodikou), aby ich dodržiavanie bolo spojené s minimálnym množstvom nadbytočnej réžie.

- Verziovanie kódu bolo vzhľadom na štýl práce „každá úloha má priradenú dedikovanú vetvu“ obtiažne (vznikalo mnoho konfliktov) (Richard).

Riešenie: Zmeniť štýl práce s Git repozitárom tým spôsobom, že jedna vetva bude prislúchať jednej „user story“.

- „Product owner“ (spolupracujúca firma) sa nezúčastnil formálneho ukončenia druhého šprintu, spätná väzba bola poskytnutá iba vedúcim projektu (všetci).

Riešenie: Odkonzultovať ďalšie smerovanie produktu s „product ownerom“ počas nadchádzajúceho šprintu.

Ďalšie nápady pre zlepšenie priebehu nadchádzajúcich šprintov:

- Preskúmať možnosti automatického testovania produktu (doposiaľ sme vykonávali iba manuálne testy) (Adam, Richard).
- Zčať spisovať technickú dokumentáciu produktu (diagramy tried a i.) (Štefan).
- Spísať metodiku pre tvorbu dokumentácie produktu (technickej i všeobecnej) (Štefan).