

VREducation

Retrospektíva 4. šprintu

| | |
|--------------------|---|
| Obdobie: | 19.11.2018 – 3.12.2018 (retrospektíva vykonaná 3.12.2018) |
| 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 |

Štvrtý šprint možno celkovo charakterizovať veľmi pozitívnym dojmom. Tímu sa počas tohto šprintu podarilo úspešne dokončiť a dodať takmer všetky user stories, ktoré preň boli vyselektované (vrátane všetkých „prenášaných“ z predchádzajúceho šprintu), vďaka čomu projekt zaznamenal doposiaľ najvýznamnejší posun vpred za príslušnú jednotku času (2 týždne). O správnom smerovaní projektu svedčí tiež skutočnosť, že jeho objednávateľ (spolupracujúca firma Moving Medical Media, s.r.o.) bol s aktuálnym prototypom spokojný, pričom nám bola poskytnutá cenná spätná väzba, ktorú využijeme v nadchádzajúcich etapách vývoja v záujme dodať finálny produkt plne v súlade s požiadavkami zákazníka. Ako jediný signifikantný nedostatok v súvislosti s týmto šprintom musíme spomenúť problémy s automatickou integráciou pracovných vetiev, spôsobené implicitnou nekompatibilitou nástroja Git s vybranými súčasťami projektu, ktoré bude potrebné v záujme minimalizácie zbytočnej réžie čo najskôr vyriešiť.

Pozitíva šprintu¹:

- + Tímu sa počas tohto šprintu podarilo dodať veľké množstvo novej funkcionality, pričom sa jednalo o doposiaľ najväčší posun vpred, dosiahnutý v rámci jediného šprintu (Adam).
- + Prezentácia aktuálnej iterácie projektu zástupcom spolupracujúcej firmy dopadla úspešne a objednávateľ projektu bol s jeho smerovaním nadmieru spokojný (Adam, Richard).
- + Diskusie tímu so zástupcami spolupracujúcej firmy, ako aj mentormi (v rámci fakultou organizovaného mentoringu) boli veľmi užitočné a tím vďaka nim získal množstvo

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

cenných poznatkov, využiteľných v nadchádzajúcich etapách projektu (Richard, Štefan).

- + Na základe získanej spätnej väzby sme prepracovali hernú mechaniku triedenia odpadu do podoby, ktorá je oveľa zábavnejšia a ergonomickejšia (Patrik, Kristína).
- + Subjektívny pocit tímu z aktuálnej podoby hry je veľmi dobrý (Roman).

Negatíva šprintu²:

- Problémy s automatickým zlučovaním (integráciou) pracovných vetiev výrazne zbrzdili tím v závere šprintu, pričom sa ukázalo, že nástroj Git v štandardnej podobe nevie spoľahlivo pracovať so všetkými potrebnými súčasťami projektu (hrozí poškodenie scény) (Kristína, Adam, Patrik).

Riešenie: Zintegrovat' Git so špecializovaným nástrojom YAML Merge (umožňuje zlučovať rôzne verzie scén syntakticky i sémanticky správnym spôsobom), prípadne prejsť na iný systém manažmentu verzií, ktorý bude zaručovať spoľahlivú integráciu zmien v scénach.

- Problémy s automatickým zlučovaním vetiev sa nám nepodarilo zachytiť skôr (z dôvodu menej komplexnej scény v ranných fázach projektu) (Richard).

Riešenie: Dohliadať na proces vývoja vo väčšej miere s cieľom včasného odhalenia prípadných problémov.

- Výsledná podoba burndown chart odzrkadľuje väčšie množstvo „prenášaných“ user stories, ktorých finalizácia v rámci tohto šprintu spôsobila lokálny extrém v zmysle počtu získaných story points (Štefan, Roman).

Riešenie: Vyvarovať sa prenášaniu väčšieho množstva user stories naprieč šprintmi.

Ďalšie nápady pre zlepšenie priebehu nadchádzajúcich šprintov:

- Bolo by vhodné robiť spoločný návrh produktu aj na architektonickej (implementačnej), nielen konceptuálnej úrovni (minimalizácia nekonzistencií a integračných problémov) (Štefan).
- Návrhový proces je potrebné explicitne zohľadňovať v backlogu produktu (Kristína).

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.