

VREducation

Retrospektíva 5. šprintu

Obdobie:	3.12.2018 – 12.12.2018 (retrospektíva vykonaná 12.12.2018)
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

Piaty šprint možno na základe konsenzu tímu hodnotiť vysoko pozitívne. Podarilo sa nám včas dokončiť všetky definované user stories, pričom tímu sa na pridelených úlohách podarilo pracovať od samého začiatku priebežne a aktívne. Pozitívne hodnotíme tiež skutočnosť, že objednávateľ projektu nám v rámci prezentácie aktuálneho prototypu hry opätovne potvrdil správne smerovanie projektu, poskytujúc spätnú väzbu, ktorá bude zohľadnená v nadchádzajúcich fázach vývoja.

Ako jediné väčšie negatívum šprintu spomeňme problémy s knižnicou VRTK, týkajúce sa automatickej aktualizácie platformy SteamVR, ako aj zbytočnej previazanosti kódy hry s implementáciou tejto knižnice. Tieto problémy sa nám však podarilo zachytiť a vyriešiť včas pred vydaním novej iterácie prototypu.

Pozitíva šprintu¹:

- + Mali sme jasne stanovené ciele pre tento šprint, vďaka čomu dopadol veľmi úspešne, pričom sa nám podarilo od začiatku pracovať na pridelených úlohách priebežne a aktívne (Richard, Adam).
- + Integráciou všetkej doposiaľ implementovanej funkcionality sa nám podarilo vydať pokročilú iteráciu prototypu, ktorá už v tejto fáze do veľkej miery zodpovedá požiadavkám objednávateľa projektu (Patrik, Adam).
- + V krátkom čase sa nám podarilo opätovne stretnúť so zástupcami spolupracujúcej firmy, vďaka čomu sme získali včasnú spätnú väzbu, ktorú vieme dynamicky zohľadniť v nadchádzajúcej fáze vývoja produktu (Štefan).

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

Negatíva šprintu²:

- Mali sme problémy s knižnicou VRTK, spôsobené automatickou aktualizáciou platformy SteamVR, ktoré taktiež reflektovali zbytočnú previazanosť kódy hry s implementáciou tejto knižnice (Juraj, Jicchág).

Riešenie: Priebežne sledovať stav vývoja VRTK a aktualizovať túto knižnicu podľa potreby. Žiadnym spôsobom nezasahovať do implementácie externých závislostí vo všeobecnosti.

- Členovia tímu v niektorých prípadoch nemali dostatočné množstvo informácií o spôsobe implementácie konkrétnej funkcionality inými členmi tímu (Štefan).

Riešenie: V iniciálnej fáze každého šprintu diskutovať aj o implementačných východiskách v kontexte funkcionality, ktorá napĺňa danú user story.

Ďalšie nápady pre zlepšenie priebehu nadchádzajúcich šprintov:

- Zachytávať návrhový proces explicitne v backlogu produktu (do budúcnosti, v tomto prípade to nebolo až tak potrebné) (Adam).
- Členovia tímu pre vykonávanie code review by mali byť vo všeobecnosti určovaní na základe ich skúseností s daným aspektom vývoja (Štefan).
- Pred začiatkom práce na ďalšej iterácii by sme mali opätovne dedikovať väčšie množstvo času prepracovaniu návrhu hry (Roman).

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.