

Sumarizácia štvrtého šprintu



Sumarizácia štvrtého šprintu

Hypochira subspinosa

Tím č. 03 FireAnt

Vedúci tímu: Branislav Pecher, Ivan Srba

Členovia tímu: Dominik Hančulák, Peter Mačinec, Simona Miková, Denis Mitana, Vajk Pomichal, Miroslav Sumega, František Šefčík

Dátum vytvorenia: 12.12.2019

V tomto šprinte sme sa sústredili predovšetkým na implementáciu widgetov zameraných na tvrdenia, pretože tie po implementácii widgetov pre článok a zdroj ako jediné chýbali. Vytvárali sme nové endpointy na centrálnom úložisku a následne sme vytvorili widget pre top zdroje zdieľajúce tvrdenia, top články zdieľajúce tvrdenia a taktiež widget na zobrazenie vývoja zdieľania tvrdenia v jednotlivých článkoch. Zvyšný čas sme venovali vytvoreniu overview status baru pre jednotlivé vyhľadávania, ale aj refaktoringu a vylepšeniu aplikácií.

Po predošlom šprinte, v ktorom sa nám podarilo splniť všetky User stories vrátane našich nepovinných Management a Infrastructure stories, dosahovala celková velocity tímu 17 bodov. Do tohto šprintu bolo zaradených 7 User stories ohodnotených 15 story pointami. Taktiež sme do šprintu zaradili jednu infraštruktúrnú story pokrývajúcu úlohy zamerané na vylepšenie aplikácií, najmä na zmeny dizajnu na frontende. Po diskusií v tíme sme sa rozhodli aj túto story naceniť 1 story pointom. Tak dosiahla celková naplánovaná velocity tímu 16 story pointov. Splniť sa nám kvôli nedokončeným úlohám nepodarilo jednu User story ohodnotenú jedným story pointom. Úloha však bola splnená na 80% a preto môžeme jej celkové ohodnotenie zaradiť do našej celkovej velocity tímu.

V rámci retrospektívy sme riešili najmä 2 problémy, ktoré sme počas tohto šprintu zaznamenali. Prvým problémom bolo nezamyslenie sa nad časovou náročnosťou úloh nachádzajúcich sa v našej infraštruktúrnej story na vylepšenie aplikácií. Tieto úlohy zabrali jednotlivým členom veľa času a story pôvodne vôbec nebola ohodnotená. V budúcnosti musíme pri plánovaní šprintu zobrať do úvahy skutočnosť, že takéto úlohy zaberajú čas, ktorý by mohol byť venovaný na riešenie samotných User stories. Ak by bola naša infraštruktúrna story ohodnotená od začiatku, do šprintu by sme zaradili o jednu User story menej a čas na jednotlivé úlohy by bol adekvátnejšie rozdelený. Celkovo sme ako problém taktiež vnímali naše podcenenie náročnosti úloh pri ich ohodnocovaní. Vďaka tomu bolo do šprintu zaradené pomerne veľké množstvo User stories a jednotliví členovia boli dosť vyťažení. V budúcnosti musíme lepšie zvážiť časovú náročnosť a nepodceňovať komplexitu User stories len z dôvodu možnej predprípravy implementácie v inej story. Ako v minulom šprinte, tak aj teraz sa nám ako prínosná ukázala dobrá integrácia medzi skupinami backend, frontend a taktiež lepšia koordinácia v rámci týchto tímov.

Stories

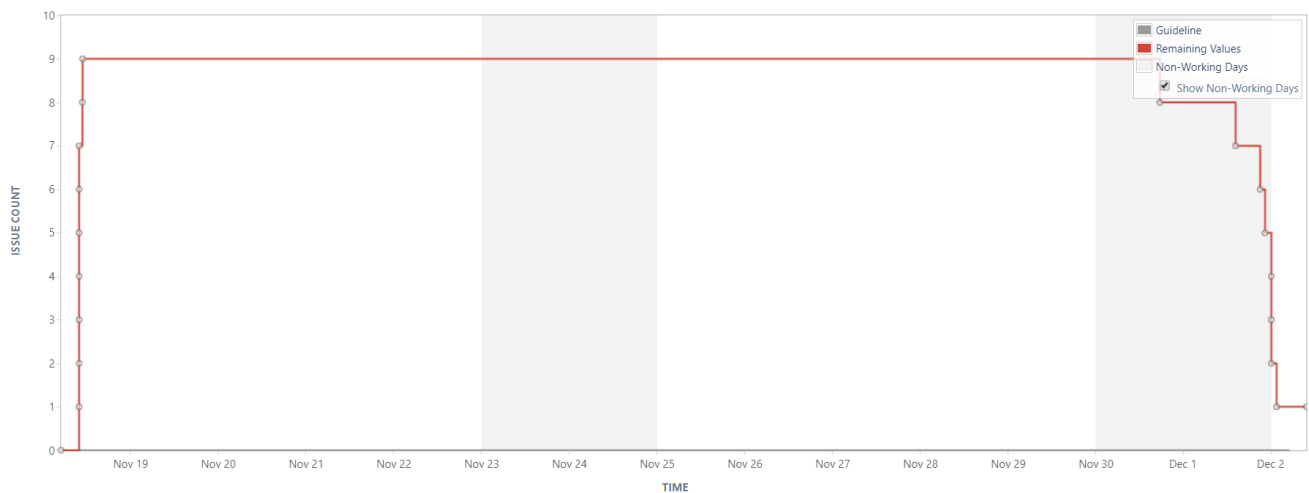
	Počet Story points	Akceptovaná	Dôvod neakceptácie
Sources Sharing the Claim	1	nie	nedokončené tasky

Articles Sharing the Claim	3	áno	-
Claim Time-Evolution Analyses	4	áno	-
Overview of Claim Analyses Results	1	áno	-
Source Mis/informative Claim Analyses	3	áno	-
Overview of Source Analyses Results	1	áno	-
Overview of Article Analyses Results	2	áno	-
Vylepšenia aplikácií	1	áno	-
Tímový manažment	-	áno	-

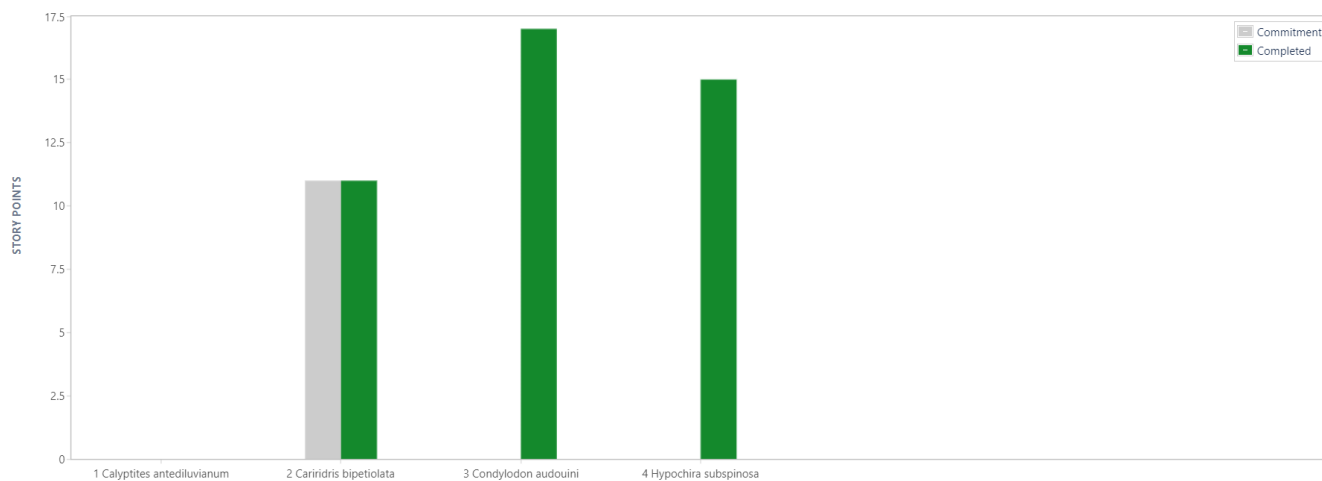
Práca na projekte

	Počet priradených taskov	Počet dokončených taskov	Zdôvodnenie nedokončenia	Percentuálny podiel na šprinte
Dominik Hančulák	7	7	-	15%
Peter Mačinec	8	8	-	14%
Simona Miková	5	5	-	14%
Denis Mitana	4	4	-	14%
Vajk Pomichal	6	6	-	15%
Miroslav Sumega	6	4	Podcenenie náročnosti a návrhu pri naceňovaní User story	14%
František Šeřčík	6	6	-	14%

Burndown chart



Velocity chart



Poznámka: Neakceptovaná User story bola takmer splnená, preto si môžeme k celkovej velocity prirátať 80% jej ohodnotenia.

Export úloh z Jiry

[Export_uloh_sprint4.pdf](#)

Retrospektíva za štvrtý šprint

Dátum	dec 2, 2019
Účastníci	Dominik Hančulák , Peter Mačinec , Simona Miková , Denis Mitana , Vajk Pomichal , Miroslav Sumega , František Šefčík

Retrospektíva

Čo sme robili dobre?

- Lepšia koordinácia vrámci tímov
- Integrácia medzi skupinami

Čo sme mohli robiť lepšie?

- Naceňovať story pointy aj pre vylepšenia a refaktoring
- Pri user story ktoré zahŕňajú CÚ monant zohľadniť v odhade celkovú náročnosť
- Nepodceňovať naceňovanie kvôli už urobenej robote
- Prototypovať frontend na stretnutiach
- Zatvárať PR asap (do 2 dní)

Akcie

- Mať do piatku polnoci o dva týždne veci pripravené na code review
- Pri user story ktoré zahŕňajú CÚ monant zohľadniť v odhade celkovú náročnosť
- Naceňovať story pointy aj pre vylepšenia a refaktoring
- Prototypovať frontend na stretnutiach
- Zatvárať PR asap (do 2 dní)