

# Sumarizácia prvého šprintu

## Broad Peak

Náš prvý šprint sprevádzalo množstvo prípravných úloh. Potrebovali sme nakonfigurovať naše projekty, či už frontend, alebo backend. Potrebovali sme si premyslieť infraštruktúru projektu tak, aby sme museli robiť čo najmenej zásahov a zmien do tejto štruktúry. Okrem práce na produkte sme sa venovali aj vytváraniu metódik, analýze a zoznamovaniu sa s používanými nástrojmi.

Podarilo sa nám vytvoriť návrh low-fidelity obrazoviek, vďaka čomu sme mohli začať pracovať na dizajne webového portálu. Analyzovali sme tiež časté otázky a odpovede, prevažne z portálu Askalot a webového sídla fakulty, aby získali potrebné dáta. Zhodnotili sme, že by sme mali vhodne pokračovať v komunikácii medzi sebou. Rozdelili sme si roly v tíme tak, aby sme si navzájom dokázali pomôcť v každej oblasti vývoja.

Aj keď prehliadka prvého šprintu nedopadla až tak dobre a veľa príbehov nám prepadlo späť do backlogu, hodnotíme tento šprint ako úspešný. Za najväčší problém považujeme fakt, že pre mnohých z nás boli technológie, pomocou ktorých budeme vývíjať náš projekt, nové. Preto naša práca často trvala niekoľkonásobne dlhšie, ako sme pri plánovaní šprintu odhadli. Stretli sme sa s komplikáciami napríklad pri vytváraní automatického nasadzovania, ktoré sa nakoniec odzrkadlili aj pri nefunkčných príbehoch. Preto do ďalších šprintov plánujeme zapracovať nasledovné opatrenia:

### S čím pokračovať:

- V každej oblasti máme jedného človeka, ktorého sa pýtame na problém, ktorý máme (frontend, backend, nasadzovanie)
- Na stretnutia chodíme všetci a na čas
- Naše stretnutia boli efektívne - aj keď to tak nevyzerá, podarilo sa nám spraviť veľký kus práce

### S čím prestať:

- Prestať robiť úlohy na poslednú chvíľu - dokončenie úlohy sprevádza od pull-requestu ešte veľa krokov a na to treba myslieť
- Dávať si pozor na blokovanie ostatných členov s mojou úlohou

### S čím začať:

- Na každej úlohe treba začať robiť do posledného štvrtkového stretnutia a v popise podrobne rozpísať, že čo treba spraviť pre dokončenie tasku.
- Úlohy sa ukončujú v sobotu o polnoci pred koncom šprintu, aby sme mali čas riešiť vzniknuté chyby.
- Pred začatím práce na úlohe informovať kolegov na slacku v danej miestnosti. Napísať relevantné informácie ktoré sa týkajú ich úloh. Poradiť sa o riešení úlohy.
- Pri vytváraní úloh by sme sa mali všetci zapojiť do analýzy daného príbehu tak, aby sme spoločne definovali všetky potrebné úlohy.

## Príbehy šprintu

	Story points	Akceptovaný	Dôvod neakceptácie
TP-12 Ako študijná referentka si chcem zobrazíť FAQ	3	Áno	-
TP-17 Ako neregistrovaný užívateľ si chcem zobrazíť FAQ	3	Áno	-
TP-30 Ako študijná referentka chcem pridať novú otázku a odpoveď	2	Nie	Úlohy príbehu neboli nasadené
TP-32 Ako študijná referentka chcem upraviť alebo vymazať otázku a odpoveď	2	Nie	Úlohy príbehu neboli nasadené
TP-36 Ako študijná referentka sa chcem prihlásiť do administrátorského rozhrania	5	Nie	Úlohy príbehu neboli nasadené
TP-75 Ako študijná referentka chcem pridať novú kategóriu	2	Nie	Úlohy príbehu neboli nasadené