

Cyran: Zápisnica zo Scrum retrospektívy

Scrum tím č. 19 sa ku koncu prvého šprintu stretáva na vyhodnotenie predošlých aktivít počas Scrum retrospektívy. Jedná sa o jeden zo základných prvkov a mechanizmov používaných v metodike Scrum. Predchádzajúci šprint trval obvyklú a odporúčanú dobu: 2 kalendárne týždne.

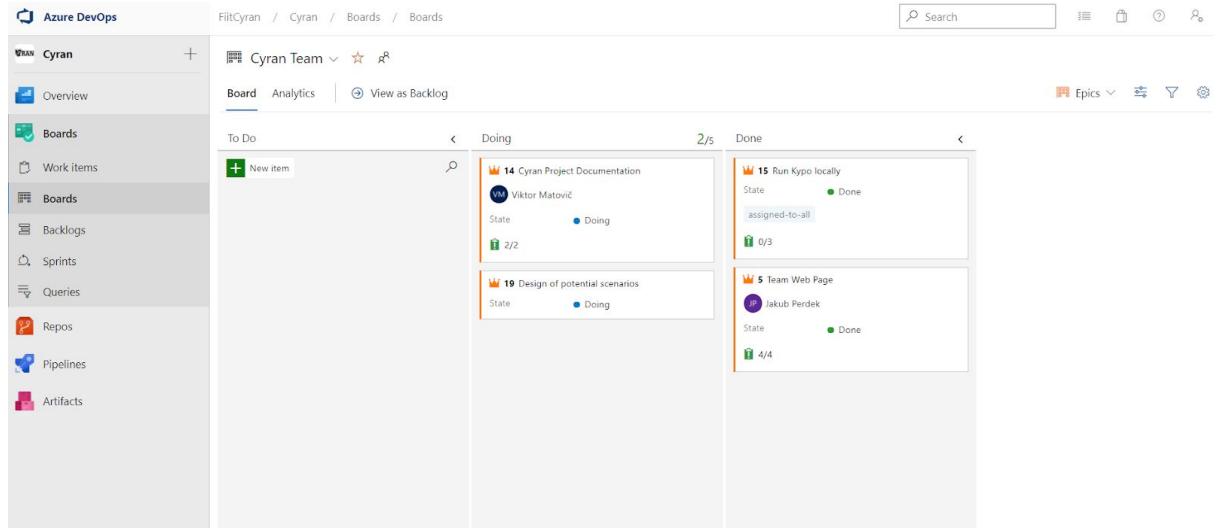
Dátum a čas konania	Pondelok 2. Novembra, od (cca) 20:00 - 21:28 hod.
Miesto konania	konferenčný hovor v General channel v Microsoft Teams
Retrospektíva za šprint:	12. Októbra - 26. Októbra
Účastníci	Jakub Perdek, Peter Spusta, Viktor Matovič, Miroslav Balga, Nikola Karakaš
Spracovateľ	Viktor Matovič

Počas prvého šprintu nebola dokončená jedna úloha. ňou je Task No. 16 *Run Kypa in local environment*. Úloha Task No. 22: *Describe a prototype for SQL Injection* bola vytvorená a pridelená 27. Októbra, teda už počas 2. šprintu.

The screenshot shows the Azure DevOps interface for a Scrum board. The board is titled 'Cyran Team' and is currently in 'Board' view. The board is divided into three columns: 'To Do', 'Doing', and 'Done'. The 'Doing' column has a count of '2/5'. The tasks are as follows:

- To Do:**
 - Task 17: Run at least one of the Kypa games (State: To Do)
 - Task 18: Test attack or game in Kypa (State: To Do)
- Doing:**
 - Task 16: Run Kypa in local environment (State: Doing, assigned-to-all)
 - Task 22: Describe a prototype for SQL injection scenario (State: Doing, assigned to Jakub Perdek)
- Done:**
 - Task 21: Desing scenario on SQL injection attack (State: Done, assigned to Jakub Perdek)
 - Task 20: Provide big picture of kypa scenario (State: Done, assigned to Jakub Perdek)
 - Task 6: Deploy our team page to the faculty server (State: Done, assigned to abd alrahman saleh)
 - Task 10: Documentation - engineer's work (State: Done, assigned to Jakub Perdek)
 - Task 13: Documentation - Project Management (State: Done, assigned to Viktor Matovič)

Scrum tím sa stále zaberá, práca na téme je obmedzená pre nedostatok informácií a prístupu ku jednotlivým súčastiam rámca Kypo. Z týchto skutočností vyplýva tiež nízka hodnota Velocity. Počas prvého šprintu sa podarilo dokončiť 2 konceptuálne najvyššie postavené položky Scrum Backlogu: vytvorenie a nasadenie prezentačnej webovej stránky tímu a spustenie jednej súčasti rámca Kypo každým členom tímu.



Priebeh stretnutia:

Stretnutie začína stručnou rekapituláciou činností ktoré sa podarilo a nepodarilo dokončiť. Členovia tímu prítomní na stretnutí sa dohadujú na organizácii stretnutia. Dohodli sa že každý prítomný člen tímu na stretnutí dostane slovo a oboznámi ostatných s tým s čím mal problém, čo mu chýbalo, čo by chcel zmeniť a s čím bol naopak spokojný. Miroslav tvrdí že nemá závažné problémy s rozbehávaním súčasti Kypa ku ktorej máme jediný prístup. Viktor sa pridáva a hovorí že už Sandbox Creator rozbehaný má, okrem toho študoval ďalšie pomocné materiály ku rámcu Kypo - ktoré sa však týkajú len samotného konceptu útokov a obrany. Nikola má rozbehaný Kypo Sandbox Creator tiež, okrem toho počas predchádzajúceho šprintu čítal články a materiály ku Kypo. Peter hovorí, že s nasadením Kypo Sandbox Creator lokálne má menšie problémy kvôli závislosti a konfigurácii Python-u. Nastáva debata ohľadom vytvárania a používania používateľov a ich účtov pre Kypo. Jakub hovorí Petrovi, že administrátor musí byť prítomný pri každom používaní Kypa. Viktor sa pýta aký systém Kypo používa na manažment a pridelovanie rolí a oprávnení používateľom Kypa. Tak ako boli opísané problémy s ktorými sa jednotliví členovia tímu stretli tak tak títo členovia tímu komunikujú návrhy na zlepšenie. Jedným z nich je používanie techniky Scrum poker (s pomocou webovej aplikácie) na odhadovanie náročnosti úloh pre ďalšie šprinty.