

# Zhodnotenie Šprintu 2

**Začiatok:** 19.10.2021

**Koniec:** 02.11.2021

**Scrum master:** Libor

## Cieľ šprintu

Hlavnou náplňou práce počas Šprintu 2 je vytvoriť návrh dizajnu volebnej aplikácie na volebnom termináli. Rovnako vytvoriť návrh GUI pre gateway. Vytvoriť tiež metodiky na code style, definition of done, logovanie času, testovanie. Pokračovať a priebežne zapracovávať pripomienky k dizajnu webovej stránky tímu.

## Retrospektíva

### Libor

- Úprava a nahranie dokumentov na stránku
- Úprava webovej stránky - s Denisom
- Metodika testovania - s Denisom

### Denis

- Metodika testovania - s Liborom, ani polovica času nebola minutá
- Úprava webovej stránky - s Liborom
- Analýza zložitosti RSA a AES

### Marek

- Dizajn na stránke, návrhy na patterny do pozadia
- Metodika k Pythonu - nedokončené
- Manažment kódu - nedokončené
- Migrácia všetkého kódu z Bitbucketu na Github

### Timo

- Metodika logovania
- Návrh dizajnu volebnej aplikácie - s Luckou

### Lucka

- Návrh dizajnu volebnej aplikácie - s Timom

### Adam

- Návrh dizajnu potvrdenia voľby (vytlačeneho hlasovacieho lístka)

- Metodika code style JS

## Matúš

- Návrh používateľského rozhrania na gateway-i.

## Zhodnotenie práce

Počas šprintu sa splnili všetky úlohy s výnimkou dvoch metodík, ktoré sme sa dohodli spísať do konca týždňa. Najväčšiu časť práce v tomto šprinte zobralo prototypovanie vo Figma na čo boli pridelení dvaja ľudia. Do budúcnosti potrebujeme vedieť lepšie odhadovať úlohy, aby sa minimalizoval rozdiel akolkovaného a reálneho času.

Počet taskov	14
Dokončené tasky	12
Nedokončené tasky	2
Celkový alokovaný čas	142h
Celkový spotrebovaný čas	96h

Častejšie sme odhad taskov prestrelili ako podstrelili, čo je podľa nás ten lepší prípad.

## Čo by sme mali zlepšiť

- pracovať priebežne a nenechávať si úlohy na poslednú chvíľu
- zlepšiť časové odhady
- prídanie priebežnej vzájomnej kontroly progresu, motivovanie sa k práci na taskoch

## Na aké problémy sme narazili

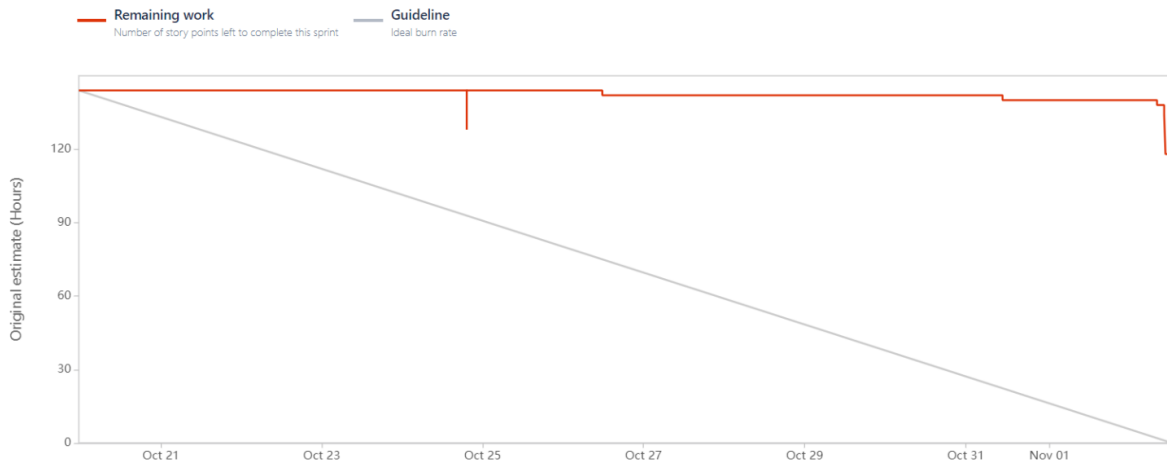
V tomto šprinte sme sa prvýkrát stretli s prípadom keď task nebol dokončený a potrebovali sme ho presunúť do ďalšieho šprintu. Nestihli sme dokončiť code style metodiku pre jazyk Python a metodiku manažmentu kódu. Tieto tasky v nasledujúcom šprinte čo najskôr dokončíme. Jeden task (Analýza zložitosti RSA v AES na raspberry) bol odstránený po zistení jeho nepotrebnosti.

Príliš veľa analýz a málo reálnych výsledkov práce na nás pôsobia ako keby sme nič nespravili, ale vieme že mať dobrú analýzu je základom.

Mali sme nerovnosti v spôsobe logovania času. Každý pristupoval k času na spoločných stretnutiach individuálne, preto sme to v metodike logovania času definovali a dohodli sa ako budeme riešiť spoločné stretnutia.

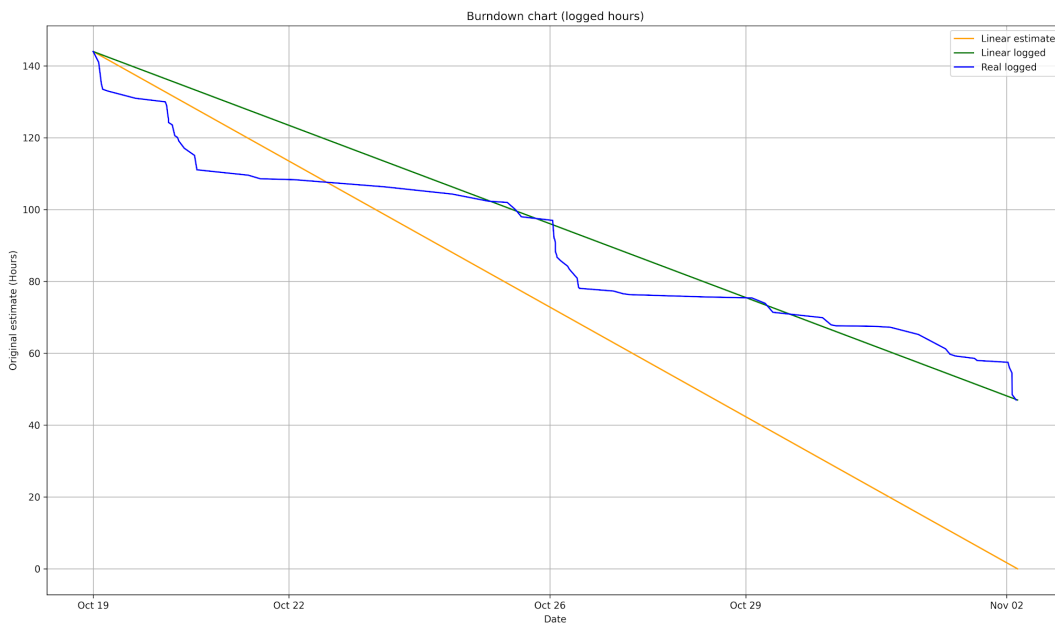
# Burndown chart

Date - October 19, 2021 - November 2, 2021



*Burndown chart podľa ukončených úloh*

Z diagramu vidno, že všetky úlohy boli označené ako DONE v posledných dňoch pred ukončením šprintu, nakoľko sme si vytvárali väčšie úlohy.



*Burndown chart podľa zaznamenaného času*

## Prehľad úloh

Task	Pridelená	Odhadovaný čas	Skutočný čas
EV-74 Inicializácia a retrospektíva	-	2d 5h	2d 3h 30m

EV-72 Finalizácia nákupu zariadení	Timo	2h	30m
EV-72 Metodika - Manažment kódu	Marek	1d	-
EV-70 Metodika Testovanie	Denis	3d	1d 2h 20m
EV-69 Metodika - Code style JavaScript	Adam	4h	3h 30m
EV-68 Metodika - Code style Python	Marek	4h	2h
EV-67 Metodika - Definition of done	Lucka	2h	50m
EV-66 Metodika - Logovanie času	Timo	2h	2h 50m
EV-65 Analýza zložitosti RSA na Raspberry	Denis	3h	1h 30m
EV-64 Projektový manažment	-	3d 6h	1d 5h 5m
EV-63 Úprava vizuálu webovej stránky	Libor	2d	7h 35m
EV-62 Dokončenie používateľského rozhrania volebnej aplikácie	Lucka	2d	3d 2h 25m
EV-61 Návrh používateľského rozhrania na G	Matúš	1d	1d 4h
EV-60 Analyzovanie a navrhnutie vytlačenej lístka	Adam	4h	1h 25m
<b>Spolu</b>		17d 6h	12d

## Podiel práce členov tímu

Marek	12%
Libor	13%
Lucia	18%
Denis	14%
Timo	15%
Adam	14%
Matúš	14%