

Zhodnotenie šprintu č. 4

Trvanie šprintu: 17.11.2021 – 1.12.2021

Dátum vypracovania: 1.12.2021

Vypracoval: Marek Vítaz

Zhodnotenie šprintu:

Kľúčovou úlohou predchádzajúceho šprintu bolo vytvorenie univerzálneho rozhrania, na ktoré budeme viazať všetky vytvorené funkcionality. Rozhranie bolo pomenované canvas a jeho prvotná verzia bola vytvorená v zadanom úlohu v minulom šprinte. Účelom vyvíjaného rozhrania malo byť univerzálne prepojenie postupne vytváraných funkcionalít s viewerom. Komunikácia, ktorá zabezpečuje posun príkazov k funkcionalitám, a zase naopak, výstupy od funkcionalít naspäť k modulu viewera, mala týmto spôsobom byť vyriešená efektívnym spôsobom. Rozhranie malo slúžiť ako určitý mediátor dátového toku medzi kľúčovými komponentami vyvíjaného produktu. Jeho predbežná podoba bola odprezentovaná na úvodnom stretnutí, pričom úlohy boli definované takým spôsobom, aby došlo k ich úspešnému naviazaniu na už spomenuté vytvorené rozhranie. Úlohy sme sa snažili prideľovať tak, aby sa viazaním konkrétnych funkcionalít zaoberali práve osoby, ktoré disponujú najväčším množstvom vedomostí ohľadom špecifickej funkcionality. Ak sa tak nestalo z objektívnych dôvodov, napríklad predpokladaná osoba musela byť priradená k úlohe s vyššou prioritou, pristúpilo sa k personálnemu zaškoleniu zodpovednej osoby riešiteľom disponujúcim väčšou vedomostnou kapacitou. Naplánovali sme tak niekoľko úloh spoločne pomenovaných slovom binding, ktoré znázorňuje prepojenie vytvoreného rozhrania s konkrétnou funkcionalitou. Avšak nie vo všetkých úlohách toto prepojenie znázorňovalo rovnaký obnos práce a úsilia. V niektorých prípadoch bolo potrebné doprogramovať napríklad dialógové okná, či pozmeniť existujúce metódy vo funkcionalitách na zabezpečenie kompatibility.

Pri ukončovaní šprintu sme identifikovali viaceré sklamanie, ktoré boli zapríčinené najmä nedostatkom času konkrétnych riešiteľov z dôvodu zaneprázdnenosti inými školskými povinnosťami vyplývajúcimi z končiaceho sa semestra, či z dôvodu rôznych identifikovaných nedostatkov pri prvotnom návrhu prepojovacieho rozhrania. Pri nedostatku času sme sa snažili vyriešiť zadané úlohy rozsiahlou podporou zo strany ostatných členov tímu, ktorí mali svoje pridelené úlohy už hotové. Pri úlohách, o ktorých naplánované predstavy neboli v rámci všetkých členov tímu uspokojené, bolo vykonané v rámci ich riešenia maximum vzhľadom na súčasný stav rozhrania od ktorého boli závislé. Prioritou číslo jedna sa tak pre nasledujúci šprint stalo prepracovanie rozhrania, na ktoré sú funkcionality viazané. Zadané viazanie problémových funkcionalít tak môže byť ďalším šprintom v uspokojivej podobe dokončené.

Informácie o šprinte:

- Celkový počet naplánovaných story pointov: 52
- Celkový počet získaných story pointov: 43
- Úspešnosť tímu za šprint: 82,7%
- Celkový počet naplánovaných úloh: 8
- Priemerné ohodnotenie náročnosti úlohy story pointmi: 6,5

Stručná tabuľka úloh v obsiahnutých v šprinte:

Názov úlohy	Pridelená osoba	Získané/pridelené story pointy
Button binding	Blažej Rypák	5/5
Kreslenie binding	Martin Jankuliak	9/12
Vodoznak binding	Andrej Belák	3/8
Split binding	Dávid Korman	2/2
Delete binding	Andrej Belák	2/3
Rotacia binding	Martin Kukučka	6/6
Milník 1 – prvé 3 šprinty	Marek Víťaz	8/8
Mergeovanie	Dávid Korman	8/8

Podiel členov tímu na získaných bodoch:

Člen tímu	Získané body	Percentuálny podiel
Dávid Korman	10	23,3%
Martin Jankuliak	9	20,9%
Marek Víťaz	8	18,6%
Martin Kukučka	6	14%
Blažej Rypák	5	11,6%
Andrej Belák	5	11,6%