

Zhodnotenie šprintu č. 6

Trvanie šprintu: 17.2.2022 – 3.3.2022

Dátum vypracovania: 3.3.2022

Vypracoval: Marek Vítaz

Zhodnotenie šprintu:

Tento šprint otvára prácu na tímovom projekte v druhom semestri. Medzi semestrami bola na projekte vykonaná menšia práca a preto bolo prioritou osviežiť si celkový nadhľad nad projektom v rámci celého tímu hneď na úvodnom stretnutí. Predpokladáme, že práca na projekte v druhom semestri sa bude o niečo odlišovať od práce v semestri predchádzajúcom. Je dôležité si preto na nový štýl práce zvyknúť a rýchlo sa mu prispôbiť.

V porovnaní s bežnou prácou v minulom semestri evidujeme určité odlišnosti hneď v prvom šprinte.

- Zvýšený počet chýb a nežiadúceho správania – chyby vznikajú vo väčšom množstve najmä kvôli rýchlo narastajúcej celkovej veľkosti projektu. Projekt má v druhom semestri väčší rozsah a komplexitu. Chyby vznikajú najmä z dôvodu nesprávnej interakcie medzi implementovanými funkcionalitami. Samozrejme, že chyby identifikujeme už pri vykonávaní implementačných úloh, rovnako ako aj v prvom semestri, tieto chyby avšak nemajú až taký dopad na systém a ich riešenie nie je natoľko komplexné, aby si s nimi sám programátor neporadil. Ak majú chyby veľký dopad na správny chod systému a riešenie chyby sa členovi tímu, ktorý chybu identifikoval, nedarí nájsť, musí byť nájdená chyba odkomunikovaná ostatným členom tímu na najbližšom stretnutí, pričom ak sa riešenie na chyby nepodarí nájsť v spolupráci všetkých členov tímu priamo na stretnutí, tak sa nájdenie riešenia chyby musí zaradiť do naplánovaných úloh pre ďalší šprint.
- Častejší kontakt s vlastníkom produktu – myslí sa kontakt s osobami zodpovednými za univerzitný systém Elvíra, nie s vedúcim projektu. Vzhľadom na to, že výsledok z tohto tímového projektu by mal byť práve integrovaný do systému Elvíra, musí sa práca na projekte prispôbiť úspešnému dosiahnutiu tohto cieľa. Už nie je prioritou číslo jedna mať najlepší zobrazovač PDF súborov na svete s najväčším množstvom funkcionalít. Cieľom je vytvoriť produkt, ktorý bude dobre použiteľný a naplní víziu vlastníka produktu. Práca v šprintoch zahŕňa okrem čisto implementačných úloh navyše aj administratívne a prezentačné úlohy pre udržiavanie efektívneho kontaktu s vonkajším prostredím, teda s kľúčovými osobami pre systém Elvíra.

Informácie o šprinte:

- Celkový počet naplánovaných story pointov: 58
- Celkový počet získaných story pointov: 58
- Úspešnosť tímu za šprint: 100%
- Celkový počet naplánovaných úloh: 9
- Priemerné ohodnotenie náročnosti úlohy story pointmi: 6,4

Stručná tabuľka úloh v obsiahnutých v šprinte:

Názov úlohy	Pridelená osoba	Získané/pridelené story pointy
Mazanie stránok fix	Andrej Belák	2/2
Mergeovanie	Dávid Korman	8/8
Kreslenie konva	Martin Jankuliak	10/10
Navigation bar	Blažej Rypák	3/3
Vodoznak, vyberanie obrázkov	Andrej Belák	4/4
Demo	Andrej Belák	3/3
Kreslenie canvas fabric	Martin Kukučka	10/10
Build library	Blažej Rypák	5/5
Fabric/Konva 2D objekty	Marek Víťaz	13/13

Podiel členov tímu na získaných bodoch:

Člen tímu	Získané body	Percentuálny podiel
Marek Víťaz	13	22,5%
Martin Kukučka	10	17,2%
Martin Jankuliak	10	17,2%
Andrej Belák	9	15,5%
Blažej Rypák	8	13,8%
Dávid Korman	8	13,8%