

Zhodnotenie šprintu č. 9

Trvanie šprintu: 31.3.2022 – 14.4.2022

Dátum vypracovania: 14.4.2022

Vypracoval: Marek Vítaz

Zhodnotenie šprintu:

Projekt začína postupovať do fáze, v ktorej už prestáva byť vhodné implementovanie nových funkcionalít do produktu. Toto obmedzenie zapríčiňuje potenciálny nedostatok času pri rozhodnutí sa implementovania nových funkcionalít. Dokončiť ich implementáciu by stihnúť bolo potenciálne možné, no ich následné otestovanie a overenie korektného správania celého systému po jej nasadení by zvládnuť do dôležitých termínov nebolo. V tomto šprinte a určite aj v tom nasledujúcom, sa primárne venujeme opravovaniu nájdených chýb a administratívnej práci. Zaznamenávame sklz v aktuálnosti dostupnej dokumentácie, ktorú sme sa rozhodli napraviť pridelením príslušnej úlohy, ktorá by tento problém mala vyriešiť.

Počínajúc aktuálnym šprintom sa práca na projekte presúva do druhej polovice letného semestra. Táto fáza je charakterizovaná ukončovaním vývoja, intenzívnym testovaním, nasadzovaním produktu na knižničný systém Elvíra a intenzívnou administratívnou prácou. V tomto šprinte sme sa zameriavali najmä na časť intenzívneho testovania. V evidenciách chýb máme zapísaných hneď niekoľko položiek, ktoré bolo potrebné v tomto šprinte úspešne vyriešiť a spraviť náš produkt o niečo robustnejším pre využívanie a následne používateľské testovanie, ktoré sa nezadržateľne približuje.

Dôležité je poznamenať, že evidované chyby máme zapísané v troch odlišiteľných stavoch. Rozoznávame chyby vyriešené, pretrvávajúce a nové. Spomedzi týchto chýb majú najvyššiu prioritu chyby pretrvávajúce. Sem radíme všetky chyby, ktoré už boli identifikované, o ich existencii boli členovia tímu informovaní, ich riešenie pridelené konkrétnemu z členov tímu, no ich úspešné riešenie sa od posledného stretnutia zrealizovať nepodarilo. V prípade, že sa tak stane, k riešeniu takejto chyby bude pridelená iná osoba, prípadne viac osôb, v závislosti od jej úrovne kritickosti.

Výskyt opakujúcich sa chýb nám spôsobuje nežiadúci časový sklz a posúva ostatné, rovnako dôležité úlohy do ústrania. V priebehu tohto šprintu boli usporiadané viaceré neformálne stretnutia, ktoré mali za cieľ úspešné riešenie práve týchto opakovane vyskytujúcich sa chýb. Členovia tímu bohužiaľ z tohto dôvodu musia venovať tímovému projektu čas navyše, čo má za dôsledok významné zníženie tímovej morálky.

Informácie o šprinte:

- Celkový počet naplánovaných story pointov: 55
- Celkový počet získaných story pointov: 55
- Úspešnosť tímu za šprint: 100%
- Celkový počet naplánovaných úloh: 11
- Priemerné ohodnotenie náročnosti úlohy story pointmi: 5

Stručná tabuľka úloh v obsiahnutých v šprinte:

Názov úlohy	Pridelená osoba	Získané/pridelené story pointy
Export delete	Andrej Belák	8/8
Inkonzistencia v rotácií bug fix	Martin Kukučka	8/8
Duplikovanie event listenerov – metadáta	Blažej Rypák	3/3
Vypnutie zoomovania pri drawingu	Martin Jankuliak	3/3
Watermark	Blažej Rypák	8/8
Cancel a save button fix	Marek Víťaz	5/5
Design metadata a rozdeliť buttony	Dávid Korman	4/4
Zablokovanie používaných buttonov	Blažej Rypák	1/1
Integrácia 2D objektov s PDF-Lib – časť 1	Martin Jankuliak	5/5
Integrácia 2D objektov s PDF-Lib – časť 2	Dávid Korman	5/5
Zjednotenie stavu dokumentácie 1st half	Marek Víťaz	5/5

Podiel členov tímu na získaných bodoch:

Člen tímu	Získané body	Percentuálny podiel
Blažej Rypák	12	21,9%
Marek Víťaz	10	18,2%
Dávid Korman	9	16,4%
Martin Jankuliak	8	14,5%
Martin Kukučka	8	14,5%
Andrej Belák	8	14,5%