

Белорусский государственный университет информатики и  
радиоэлектроники

Факультет компьютерных систем и сетей  
Кафедра электронных вычислительных машин

Отчет по лабораторной работе № 1-2  
на тему  
«Работа с backlog'ом. User Stories. Первый спринт»

Выполнили:

студенты группы 050541:  
Савко А.А.  
Дудич А.В.  
Богданова В.А

Проверил:

Жалейко Д.А.

Минск  
2023

## 1 ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Целью работы является изучение процесса работы с User Stories (составление, детализация, оценка), планирование первого спринта, выполнение первого этапа разработки проекта.

## 2 ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ

В ходе обсуждения командой организационных вопросов в качестве инструментов планирования были выбраны: Github Projects - как удобный «task-трекер»/доска интегрированная с репозиторием и процессом разработки (Issues, Pull Requests, etc.), а также Google-таблица для ведения product-backlog, доступная для совместного редактирования по ссылке.

GitHub:

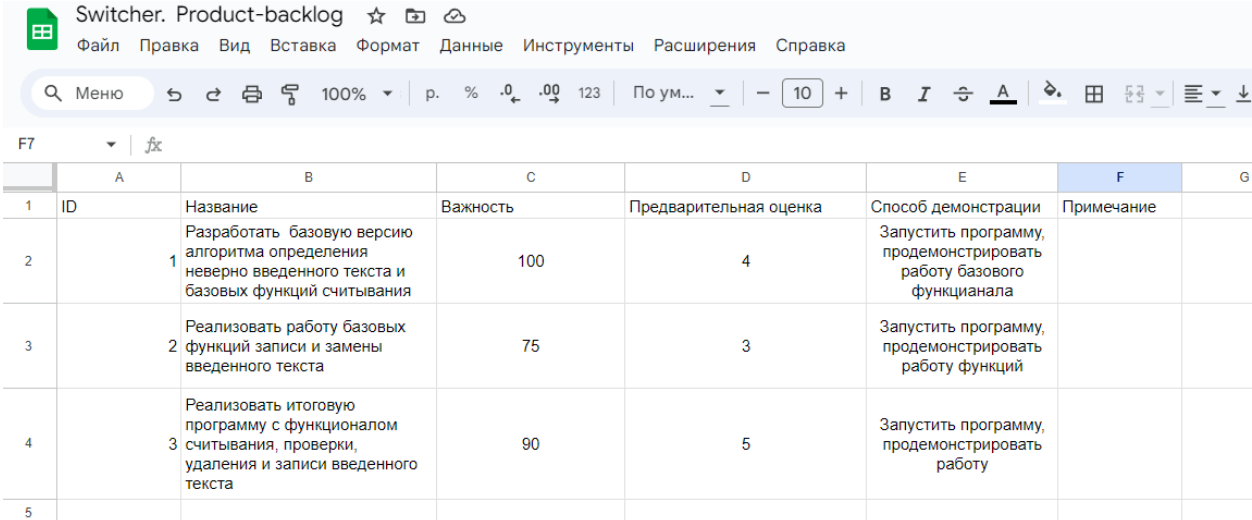
<https://github.com/AleksandrSavko/Switcher>

Product Backlog:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/18cxmcpewwRUK56nXq6EDLx6ZPWqX5bNh-qt\\_spBJKdw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/18cxmcpewwRUK56nXq6EDLx6ZPWqX5bNh-qt_spBJKdw/edit?usp=sharing)

## 3 ПЛАНИРОВАНИЕ И ВЫПОЛНЕНИЕ СПРИНТА

В качестве цели для первого спринта было выбрано создание базовой версии проекта, а также следующий бэклог для первого спринта (рисунок 3.1):



Switcher. Product-backlog						
Файл Правка Вид Вставка Формат Данные Инструменты Расширения Справка						
Q Меню ↶ ↷ ↻ ↺ 100% ▾ р. % ↵ .00 123 По ум... ▾ - 10 + B I ↻ A ↵ ↶ ↷ ↻ ↺ ↶ ↷ ↻ ↺ ↶ ↷ ↻ ↺ ↶ ↷ ↻ ↺ ↶ ↷ ↻ ↺						
F7 ▾	fx					
	A	B	C	D	E	F
1	ID	Название	Важность	Предварительная оценка	Способ демонстрации	Примечание
2	1	Разработать базовую версию алгоритма определения неверно введенного текста и базовых функций считывания	100	4	Запустить программу, продемонстрировать работу базового функционала	
3	2	Реализовать работу базовых функций записи и замены введенного текста	75	3	Запустить программу, продемонстрировать работу функций	
4	3	Реализовать итоговую программу с функционалом считывания, проверки, удаления и записи введенного текста	90	5	Запустить программу, продемонстрировать работу	
5						

Рисунок 3.1 – Бэклог для первого спринта

Составлены следующие детализированные задачи, занесенные в «task-трекер» (рисунок 3.2):

Title	Assignees	Status
1 Создание структуры проекта #1	AleksandrSavko an...	Todo
2 Реализация функции считывания нажатий клавиатуры #13	AleksandrSavko	Todo
3 Реализация функции определения текущей раскладки клавиатуры #4	UnlexaS	Todo
4 Реализация функции смены раскладки клавиатуры #5	UnlexaS	Todo
5 Реализация функции замены английских букв на русские #6	AleksandrSavko	Todo
6 Реализация функции замены русских букв на английские #7	AleksandrSavko	Todo
7 Реализация функция для проверки английской строки по словарю #8	UnlexaS	Todo
8 Реализация функция для проверки русской строки по словарю #9	UnlexaS	Todo
9 Реализация функции записи исправленной строки в буфер обмена	AleksandrSavko	Todo
10 Реализация функции вставки исправленной строки #11	AleksandrSavko	Todo
11 Проведение ручного тестирования #12	UnlexaS	Todo

Рисунок 3.2 – Детализированные User Stories

Процесс выполнения задач отмечается в таск-трекере (рисунок 3.3).

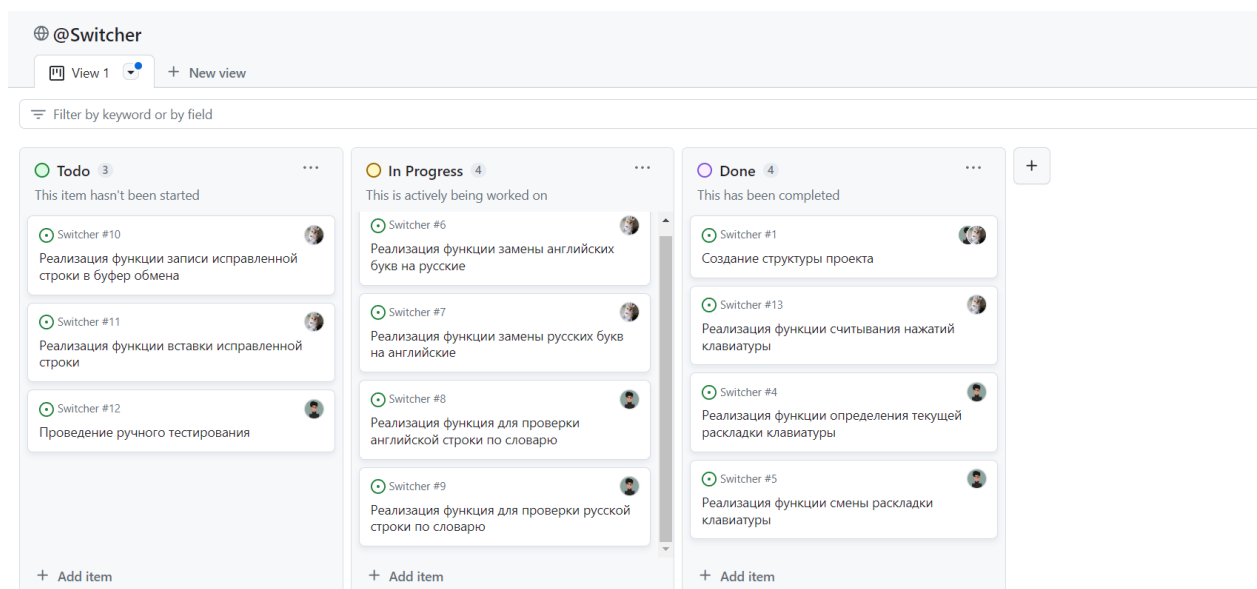


Рисунок 3.3 – Процесс выполнения задач

Результат первого спринта представлен на рисунке 3.4.

@Switcher					
View 1 + New view					
Filter by keyword or by field					
Title	...	Assignees	...	Status	...
1  Создание структуры проекта #1		AleksandrSavko an...		Done	
2  Реализация функции считывания нажатий клавиатуры #13		AleksandrSavko		Done	
3  Реализация функции определения текущей раскладки клавиатуры #4		UnlexaS		Done	
4  Реализация функции смены раскладки клавиатуры #5		UnlexaS		Done	
5  Реализация функции замены английских букв на русские #6		AleksandrSavko		Done	
6  Реализация функции замены русских букв на английские #7		AleksandrSavko		Done	
7  Реализация функция для проверки английской строки по словарю #8		UnlexaS		Done	
8  Реализация функция для проверки русской строки по словарю #9		UnlexaS		Done	
9  Реализация функции записи исправленной строки в буфер обмена #10		AleksandrSavko		Done	
10  Реализация функции вставки исправленной строки #11		AleksandrSavko		Done	
11  Проведение ручного тестирования #12		UnlexaS		Done	
+ You can use <b>Control + Space</b> to add an item					

Рисунок 3.4 – Результат первого спринта

## 4 ВЫВОД

Во время выполнения лабораторной работы были изучены и применены на практике материалы о внедрении методологии Scrum в процесс разработки проекта. Достоинствами этого подхода являются разбиение проекта на небольшие спринты, что облегчает процесс изменений проекта, контроля над качеством проекта, соблюдение сроков выполнения поставленных задач, постоянная коммуникация между разработчиками. Недостатками данной системы являются трата времени на ежедневные встречи, сложность в коммуникации между разработчиками.