

Askalot meets Harvard Courses at edX

[Askalot2edX]

Metodika k evidencii úloh

Tím:	číslo 6, AskEd
Vedúci tímu:	Ing. Ivan Srba
Členovia tímu:	Černák Martin, Gallay Ladislav, Hnilicová Eva, Huňa Adrián, Jandura Filip, Žuffa Tibor
Akademický rok:	2015/2016
Autor:	Filip Jandura
Verzia číslo:	5
Dátum poslednej zmeny:	26.10.2015

1. Úvod

Cieľom tejto metodiky je zdefinovanie konvencií pre vytváranie úloh v systéme Redmine. Do systému sa zaznamenávajú všetky úlohy, ktoré tím vykonáva. Okrem vytvárania úloh popisuje spôsob komentovania a zaznamenávania stráveného času nad úlohou.

2. Úlohy v Redmine

Úlohy v PMS Redmine sa musia udržiavať v aktuálnom stave na základe práce každého člena tímu. To znamená, že vždy keď na niektorých z úloh člen pracuje a svoju prácu preruší aspoň na jednu hodinu, je tento člen povinný zaznačiť aktuálny stav úlohy a svoju aktivitu na základe pravidiel popísaných v časti *Issue workflow*.

Význam jednotlivých polí je podrobne špecifikovaný v časti *Význam polí v úlohách*. Definuje obsah polí a taktiež aké hodnoty nadobúda a čo je potrebné do nich zaznamenávať. Obsah polí a ich hodnôt je potrebné meniť tak ako bude špecifikované v časti *Issue workflow*.

Proces vytvorenia úloh je popísaný v časti *Vytvorenie úlohy*. Opisuje aké polia musia byť vyplnené a spôsob zapisovania obsahu novo vytvorených úloh.

2.1. Význam polí v úlohách

Front (Tracker)

Povinné pole, ktoré obsahuje typ úlohy.

- User Story (US)
 - štandardná úloha, ktorá môže zahŕňať viacero menších úloh, poväčšine taskov
 - má svojho zodpovedného vedúceho
 - úlohy, ktoré sa týkajú vývoja a majú prínos pre používateľa
- Infrastructure Story (IS)
 - štandardná úloha, ktorá zahŕňa viacero menších úloh, poväčšine typu support
 - má svojho zodpovedného vedúceho
- Task
 - zadáva sa pre úlohy, ktoré vznikli delením používateľských príbehov (US)
 - úlohy, ktoré sa týkajú najmä vývoja
 - musia mať nadradenú úlohu typu US
- Bug
 - zadáva sa, pokiaľ treba opraviť menšiu chybu alebo vykonať úpravu v systéme
- Support
 - platí pre úlohy, ktoré nemajú priamo implementačný charakter (metodiky, podpora vývoja)
- Epic
 - komplexná úloha, ktorá zahŕňa viacero úloh, poväčšine user story
 - nemá vedúceho

Predmet (Subject)

Obsahuje výstižný názov úlohy. Podľa predmetu by malo byť každému členovi tímu jasné, čo sa v danej úlohe rieši.

Popis (Description)

Obsahuje podrobnejší popis úlohy. Kroky alebo rozhodnutia ako má byť úloha riešená.

Stav (Status)

Obsahuje aktuálny stav riešenia úlohy. Nadobúda len určité hodnoty, ktorých prechody tvoria workflow.

- New - nová úloha, ktorá zatiaľ nie je riešená

- In progress - nachádza sa vo fáze riešenie, člen tímu na nej pracuje
- Resolved - keď je úloha vyriešená a čaká sa kým riešenia schváli PO
- Hold - stav kedy je úloha rozpracovaná ale nie je jasné, jej ďalšie riešenie a čaká sa na špecifikovanie požiadaviek, prípadne keď nie je možné zhodnotiť či je úloha úspešne dokončená
- Code review - úloha je predaná na Code reviewera
- Closed - úplne dokončenie úlohy, schválené PO
- Rejected - zamietnutá úloha

Priorita (Priority)

Vyjadruje dôležitosť danej úlohy. Znamená prednostné vyriešenie. O prioritě rozhoduje najmä PO. Defaultná hodnota je normal. Hodnoty high, urgent a immediate sú prioritnejšie a hodnota low má nízku prioritu.

- low
- normal
- high
- urgent
- immediate

Priradené (Assignee)

Určuje človeka, ktorý úlohu rieši. Musí byť nastavená vo všetkých stavoch okrem new.

Cieľová verzia

Položka cieľová verzia obsahuje šprint, v ktorom sa daná úloha rieši. Pokiaľ nie je úloha priradená v žiadnom šprinte, má sprint Produkt backlog, kde sa nachádzajú všetky neriešené úlohy. Šprint sa definuje ako poradové číslo a vopred stanovený názov šprintu v tomto poradí. Ak neexistuje je potrebné ho vytvoriť cez vedľajšie tlačidlo plus a nastaviť mu názov a dátum ukončenia šprintu.

Velocity

Obsahuje relatívnu náročnosť úlohy.

Súbory (Files)

Súbory, spojené s riešením úlohy.

Pozorovatelia (Watchers)

Členovia, ktorí sú notifikovaný o každej zmene úlohy.

Nadradená úloha (Parent task)

Úloha združujúca danú úlohu. Najčastejšie úloha typu Epic, US alebo IS.

Počiatkový dátum (Start date)

Dátum vytvorenia úlohy.

Odhadovaný čas (Estimated time)

Číslo, ktoré definuje odhad náročnosti úlohy. Určuje sa relatívne voči inej úlohe. Celý tím sa dohaduje na estimated time (velocity) úlohy.

Odovzdať do (Due date)

Termín vyriešenia úlohy. Ak je bez termínu, platí že úloha musí byť vyriešená do konca šprintu.

% hotovo (% Done)

Definuje koľko percent úlohy je už vyriešených. Nastavuje si to riešiteľ úlohy postupne počas riešenia.

Code reviewer

Člen tímu, ktorý je zodpovedný za prehliadku kódu riešiteľa úlohy. Mal by to byť človek, ktorý sa dobre rozumie technológii, ktorú si úloha vyžaduje. Opravuje chyby v kóde, ktorý vytvoril riešiteľ alebo ho na tieto chyby upozorní a on ich opraví.

2.2. Vytvorenie úlohy

Úlohy do systému môže vytvárať ktokoľvek, musí však dodržať nasledovné všeobecné pravidlá:

- Názvy úloh, popisov a komentárov písať v slovenčine
- Názov úlohy má byť stručný a výstižný, detaily o úlohe písať do popisu
- Dátumy v názvoch písať v tvare RRRRMMDD, napr. stretnutie 20131002

Jednotlivým poliam nastaviť hodnoty, ktoré dovoľuje len vyššie popísané definície. Okrem toho pre vytvorenie úlohy platí:

- Vybrať vhodný tracker podľa obsahu úlohy
- Stav nastaviť na new
- Vyššiu alebo nižšiu prioritu zvoliť na základe rozhodnutia tímu alebo PO pri určovaní dôležitosti, inak ponechať na normal
- Priradené (Assignee) je voliteľná položka. Ktokoľvek danú úlohu začína riešiť musí upraviť túto položku na svoje meno.
- Cieľovú verziu zvoliť podľa toho, či ju PO vybral do určitého šprintu alebo je v product backlogu
- Velocity nastaviť tak ako bola dohodnutá na stretnutiach tímu.
- Ak sú k úlohe potrebné aj dodatočné informácie uchované v súboroch, je nevyhnutné tieto súbory priložiť k úlohe
- Pozorovatelia úlohy sú voliteľná položka
- Ak sa jedná o podúlohu, je možné jej zadať nadradenú úlohu. Táto nadradená úloha môže byť ktorýkoľvek typ. Najčastejšie však Epic.
- Počiatočný dátum ponechať na defaultne prednastavený - teda aktuálny dátum, kedy sa úloha vytvára
- Definovať dátum do len vtedy, ak je rozdielny od konečného dátumu šprintu v ktorej sa úloha nachádza
- Estimated time sa musí nastaviť na základe odhadu, ktorý bol vykonaný počas stretnutia tímu (rovnaká hodnota ako velocity)
- % hotovo ponechať prázdne podobne aj Code reviewer

2.3. Komentovanie úlohy

V prípade nejasností a problémov k úlohe alebo diskusie ako úlohu riešiť a aké stratégie a rozhodnutia bolo potrebné počas riešenia úlohy spraviť sa musia zapísať ako komentáre k úlohe. Po uzavretí úlohy sa musí spísať stručne ako bola úloha riešená. (napr. Čo bolo v kóde pridané, upravené alebo zmazané)

2.4. Workflow úloh

User story/Infrastructure story

1. Pri začatí pracovania na akejkoľvek úlohe je potrebné nastaviť *Stav* na *In progress*. V tomto okamihu musí mať úloha aj nastaveného riešiteľa. (*Priradené*)
2. Akonáhle je časť úlohy vypracovanej a riešiteľ preruší pracovnú činnosť zaznamenaná čas strávený riešením úlohy, pridá komentár, v ktorom stručne popíše čo za tento čas vypracoval a pozmení položku *% hotovo* na percento splnenia úlohy.
3. Po dokončení úlohy (commit a push na github) riešiteľ zmení *Stav* na *Resolved* a zmení *Priradené* na Code reviewera a stav na *Code review*. Úloha musí byť dokončená na 100%. Code review stav sa nenastavuje pre *Infrastructure story*.
4. Code reviewer zhodnotí kvalitu kódu a ak nie je spokojný komunikuje s pôvodným riešiteľom úlohy až do kým nie je kód v poriadku. Akonáhle je Code Reviewer spokojný nasadí sa kód na production a pridá sa PO ako pozorovateľ. Neplatí pre *Infrastructure story*.
5. PO zhodnotí či bola úloha skutočne splnená a ak áno, zmení *Stav* na *Closed*. Ak je nespokojný komunikuje požiadavky a ďalej sa pokračuje od bodu 1.

Ak sa v akomkoľvek stave nevie zhodnotiť či je úloha splnená alebo nie na základe Definition of done (cieľ úlohy, testy, code review), úlohe sa nastaví status hold, v ktorom pozostáva dokým sa nevyjasnia požiadavky k splneniu úlohy. Z tohoto stavu môže prejsť do ktoréhokoľvek stavu.

Support

Má rovnaký workflow ako *Infrastructure story* s tým, že takisto nie je potrebné nastavovať Code reviewera a ani status Resolved keďže o splnení tejto úlohy nerozhoduje PO.

Task/Bug

Má rovnaký workflow ako *User story*.

Epic

Úloha typu Epic slúži ako združujúca úloha skupiny podúloh. Začína v stave *New* a po uzavretí všetkých podúloh je možné ju uzavrieť, teda nastaviť stav *Closed*.