

Retrospektíva k 1. šprintu

Autori: Bc. Dušan Cymorek, Bc. Peter Gašpar, Bc. Slavomír Šárik

Číslo a názov tímu: Tím č. 5 - Code Crushers

Trvanie šprintu: 14.10. - 27.10

Zoznam úloh a stav ich riešenia

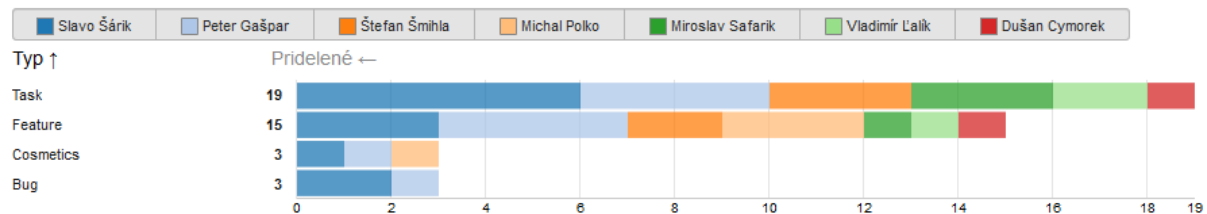
V tabuľke č. 1 sa nachádza prehľad úloh, ktoré sme riešili počas prvého šprintu, stav ich splnenia a poznámky z nich vyplývajúce. Náplňou tohto šprintu bolo implementovanie základných funkcionalít systému.

ID	Popis	Typ	Riešiteľ	Záver
1-6	Jazykové nastavenia	Feature	Slavomír	akceptovaná
1-7	Registrácia nového používateľa	Feature	Štefan, Slavomír	akceptovaná
1-8	Registrácia nového používateľa - Vytvorenie modelu pre používateľa	Task	Štefan, Slavomír	akceptovaná
1-9	Registrácia nového používateľa - Zasielanie mailov	Task	Štefan, Slavomír	akceptovaná
1-10	Registrácia nového používateľa - Captcha	Task	Štefan	akceptovaná
1-11	Registrácia nového používateľa - Aktivácia konta	Task	Slavomír	akceptovaná
1-12	Pridávanie experimentov	Feature	Miroslav, Peter	akceptovaná
1-13	Pridávanie experimentov - Vytvorenie modelu pre experiment	Task	Miroslav	akceptovaná
1-14	Pridávanie experimentov - Názov, popis	Task	Miroslav	akceptovaná
1-15	Pridávanie experimentov - Oprávnenia na prístup	Task	Miroslav	akceptovaná
1-16	Pridávanie experimentov - Budget	Task	Peter	akceptovaná
1-17	Pridávanie experimentov - Účastníci	Task	Peter	akceptovaná
1-18	Pridávanie experimentov - Zverejnenie	Task	Peter	akceptovaná
1-19	Autentifikácia používateľa (štandardne)	Feature	Štefan, Slavomír	akceptovaná
1-20	Autentifikácia používateľa (štandardne) - Obnovenie zabudnutého hesla	Task	Slavomír	akceptovaná
1-21	Autentifikácia používateľa (štandardne) - Overenie prekročenia maximálneho počtu pokusov + dočasné zablokovanie konta	Task	Slavomír	akceptovaná
1-22	Autentifikácia používateľa (štandardne) - Exspirácia tokenu (pri zabudnutí hesla)	Task	Slavomír	akceptovaná
1-25	Detail profilu používateľa	Feature	Dušan, Vladimír	akceptovaná
1-26	Detail profilu používateľa - Zobrazenie info o používateľovi	Task	Dušan	akceptovaná
1-27	Detail profilu používateľa - Profilový obrázok	Task	Dušan	presunutá
1-28	Detail profilu používateľa - Priatelia (follow)	Task	Vladimír	akceptovaná

ID	Popis	Typ	Riešiteľ	Záver
1-29	Detail profilu používateľa - Poznámka o spoločnosti	Task	Vladimír	akceptovaná
1-30	Šablóna - farby, základné prvky	Feature	Michal, Peter	akceptovaná
1-31	Šablóna - horný panel, bočný panel	Feature	Michal, Peter	akceptovaná
1-32	Šablóny - footer	Feature	Michal, Peter	akceptovaná
1-33	Vyriešiť automatický deploy do produkcie	Bug	Slavomír	akceptovaná
1-34	Aktualizácia stránky tímu	Cosmetics	Michal, Peter	akceptovaná
1-36	[BUG] Preklady nefungujú v mailoch	Bug	Slavomír	akceptovaná
1-39	Aktualizácia plánu projektu na webe	Bug	Peter	akceptovaná
1-42	Aktualizácia dizajnu webu	Task	Peter	akceptovaná
1-43	Úprava chybových stránok	Cosmetics	Slavomír	akceptovaná

Tabuľka 1: Prehľad úloh

Na nasledujúcom grafe môžeme vidieť distribúciu jednotlivých typov úloh medzi autorov.



Graf 1: Distribúcia jednotlivých typov úloh medzi autorov

Časový prehľad

Tabuľka č. 2 obsahuje prehľad úloh a potrebného času na ich realizáciu pre jednotlivých členov tímu.

Riešiteľ	Typ	Počet úloh	Počet hodín
Dušan	No type	0	0
	Development	5	5,42
	Testing	0	0
	Documentation	0	0
	Celkovo	5	5,42
Michal	No type	0	0
	Development	6	13
	Testing	0	0
	Documentation	0	0
	Celkovo	6	13
Miroslav	No type	0	0
	Development	5	5,58
	Testing	1	2
	Documentation	1	2
	Celkovo	7	9,58

Riešiteľ	Typ	Počet úloh	Počet hodín
Peter	No type	5	9,8
	Development	8	9,37
	Testing	2	1
	Documentation	0	0
	Celkovo	15	20,17
Slavomír	No type	3	7
	Development	15	27
	Testing	1	0,5
	Documentation	3	5,67
	Celkovo	22	40,17
Vladimír	No type	0	0
	Development	5	8,67
	Testing	2	1,67
	Documentation	1	2
	Celkovo	8	12,33
Štefan	No type	1	4
	Development	5	13
	Testing	2	3
	Documentation	1	2
	Celkovo	9	22

Tabuľka 2: Časový prehľad úloh

Zhodnotenie

Pri retrospektíve k šprintu sme sa na stretnutí vyjadrili k jednotlivým úlohám a problémom, ktoré pri ich riešení nastali. Poznámky k jednotlivým úlohám sa nachádzajú v tabuľke č. 3.

ID úlohy	Popis	Poznámky
1-6	Jazykové nastavenia	Dohodli sme sa, že položky v súbore s jazykmi budú z dôvodu prehľadnosti zoradené podľa abecedy. <u>Úlohy, ktoré vyplynuli pre ďalšie šprinty:</u> Vytvorenie metodiky na pridávanie a používanie prekladov, zjednotenie používania prekladov v kóde.
1-11	Registrácia nového používateľa - Aktivácia konta	Prehodnotili sme, že v nasledujúcich šprintoch bude potrebné vyriešiť automatické premazávanie nedokončených aktivácií konta. <u>Úlohy, ktoré vyplynuli pre ďalšie šprinty:</u> Vytvorenie automatickej úlohy na serveri na odstránenie starších už neplatných aktivácií.
1-16	Pridávanie experimentov - Budget	Pri nastavovaní budgetu sme zhodnotili, že je nezmyselné ho nastavovať pomocou políčka "Zvýšiť/Znížiť budget". Výška peňažného budgetu sa bude nastavovať priamo ako číselná hodnota.

ID úlohy	Popis	Poznámky
		Úlohy, ktoré vyplynuli pre ďalšie šprinty: V experimente zavedieme možnosť pridať aj iný ako finančný budget. Zmenu budgetu nebude možné vykonať po spustení experimentu.
1-18	Pridávanie experimentov - Zverejnenie	Prehodnotili sme, že súčasná klasifikácia ochrany experimentu z hľadiska prístupu (verejný, súkromný, na odkaz) nie je potrebná. Úlohy, ktoré vyplynuli pre ďalšie šprinty: Z pôvodného návrhu ponecháme iba možnosť skryť experiment z výsledkov vyhľadávania.
1-19	Autentifikácia používateľa (štandardne)	Diskutovali sme problém enormného vytvárania záznamov v databáze pri každom prihlásení. Riešenie bolo odložené na neskoršie fázy projektu.
1-27	Detail profilu používateľa - Profilový obrázok	Bol implementovaný cez Gravatar, rozhodli sme sa však, že umožníme používateľom nahrávať vlastný obrázok priamo na náš server. Úloha tak bola presunutá do druhého šprintu, kde súvisí s úlohou 1-51 Nastavenia profilu.

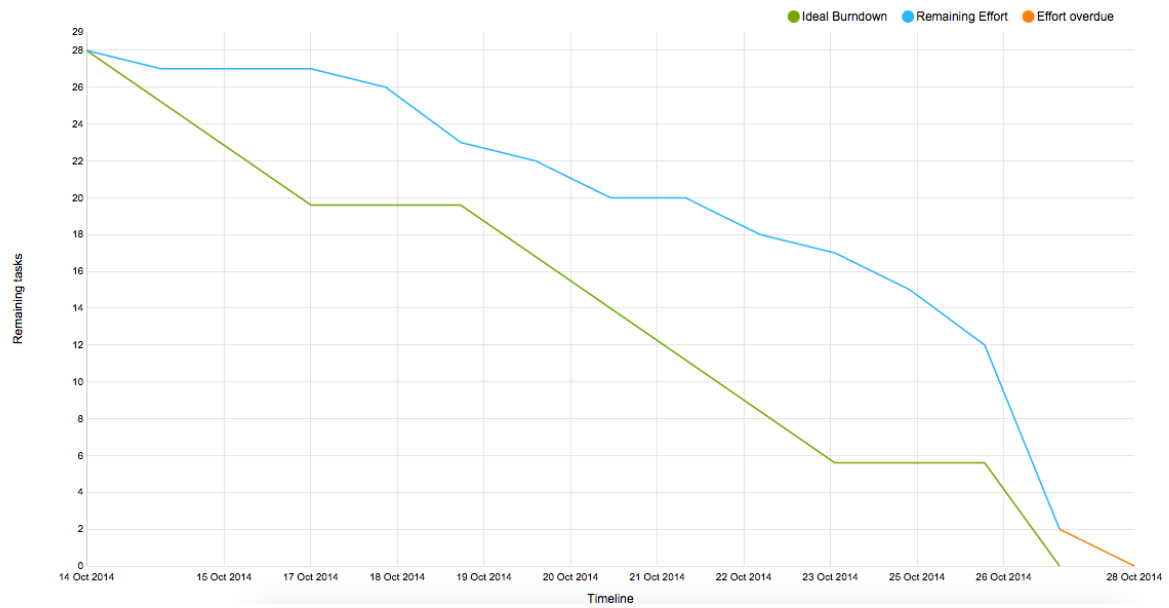
Tabuľka 3: Poznámky k úlohám

Ďalšie úlohy, ktoré nám vyplynuli pre nasledujúce šprinty:

- Musíme si zadať proces určený na prehliadky kódu.
- V nástroji YouTrack musíme pravidelne meniť stavy jednotlivých úloh. Niektoré z úloh sme v rámci zoznamovania sa s nástrojom označili ako vyriešené neskôr, ako sa nám ich skutočne poradilo vyriešiť. Taktiež nesmieme zabúdať predbežne si zaznamenávať čas strávený na jednotlivých úlohách.
- Počas prvého šprintu vytvárala úlohy v YouTracku osoba, ktorá bola stanovená ako vedúci stretnutia. Dohodli sme sa, že vo všetkých nasledujúcich šprintoch bude úlohy v YouTracku vždy vytvárať osoba zodpovedná za danú úlohu. Odbremeníme tým záťaž na vedúceho stretnutia a zároveň bude zodpovedný za úlohu vždy informovaný (prostredníctvom upozornenia zo systému YouTrack) o stave jej plnenia.
- Zistili sme, že v mnohých prípadoch bola odhadovaná náročnosť úloh podhodnotená. V ďalších šprintoch už odhadujeme náročnosť aj s prihliadnutím na detaily. Zaviedli sme tiež používanie tzv. SCRUM pokeru, ktorý obsahuje štandardizované odhady úloh.
- Na základe prehľadu distribúcie úloh a ich časového prehľadu sme zistili, že je potrebné rovnomernejšie rozloženie záťaže medzi jednotlivých členov tímu.

Príloha 1: Burndown Chart

Na obrázku č. 1 sa nachádza Burndown Chart za prvý šprint.



Obrázok 1: Burndown Chart za prvý šprint

Príloha 2: Distribúcia celkového času riešenia úloh medzi autorov

V grafe č. 2 sa nachádza časové a následne percentuálne vyjadrenie podielu práce pre každého z autorov.



Graf 2: Distribúcia celkového času riešenia úloh medzi autorov