Презентация финального проекта:  
Здравствуйте! Вас приветствует команда под названием codeRising,

(вниз)

в составе которой 3 прекрасные девушки: Ира, Маша, Алина.

**(вправо)**

Сегодня мы рады представить вам результат нашей командной работы, над которым мы усердно трудились в течение 4 спринтов. Наша цель заключалась в создании удобного веб-приложения, способного обеспечить отличный пользовательский опыт для клиентов нашего магазина одежды. Итак, мы предлагаем погрузимся в мир нашего приложения и расскажем вам о его ключевых особенностях.

**(вправо)**

Наш проект начался с настройки репозитория.

(вниз)

Мы пригласили всех участников и ментора в качестве контрибьютеров, обеспечивая открытый и прозрачный процесс совместной работы.

**(вправо)**

Главной целью первого спринта оказалось узнавание личных особенностей каждого из участников команды, поиск наиболее удобных способов дальнейшего взаимодействия друг с другом для совместной разработки нашего приложения.

Кроме того, в первом спринте, каждый из нас впервые пробовал выполнять какие-либо задачи в команде с другими разработчиками, и мы успешно справились:

(вниз)

В начале мы создали управляемую доску задач для первого спринта, где каждый мог видеть все задачи и на какой стадии выполнения они находятся.

(вниз)

Настроили репозиторий, включая README, .gitignore и необходимые зависимости. Настроили окружение разработки с инструментами, такими как TypeScript, ESLint, Prettier.

(вниз)

Создали скрипты для проверки кода, форматирования и запуска тестов.

(вниз)

Подготовили подробное README файл с инструкциями по запуску проекта.

(вниз)

В процессе настройки репозитория все члены команды вносили свои коррективы. Когда работа была сделана мы предоставили ее на проверку нашему ментору. После исправления его правок – работа была полноценно выполнена.

(вниз)

И самое главное – договорились о правилах взаимодействия друг с другом: о том, как делим задачи, как будем держать друг друга в курсе о прогрессе, что делать в случае, если что-то не получается и так далее.

**(вправо)**

Во втором спринте, мы сфокусировались на реализации страниц входа, регистрации и главной страницы.

(вниз)

В начале спринта мы разбили основные задачи между собой и преступили к реализации. За каждым участником были закреплены определенные задачи. В середине спринта мы созвонились, чтобы обсудить прогресс и сделать промежуточную сборку.

(вниз)

В ходе cross-check, оказалось, что у нас есть некоторые проблемы, связанные с роутингом и сохранением токена,

(вниз)

мы учли обратную связь, и во время проведения кроссчек проверки внесли соответствующие улучшения.

**(вправо)**

Трудности, возникшие во втором спринте вывели наше взаимодействие на новый уровень: мы научились вместе решать проблемы, доверять друг другу, делегировать задачи и наше взаимодействие стало более плодотворным и устойчивым. Мы списывались каждый день, если в процессе нашей работы требовалось более тесное взаимодействие, то мы созванивались подвое, чтобы решить те или иные мелкие вопросы. Если возникали более глобальные вопросы, то мы назначали внеплановый митинг.

(вниз)

На третьем спринте, мы углубились в реализацию страницы каталога продуктов, страницы детального описания продукта и страницы профиля пользователя. За каждым участником команды была закреплена своя страничка и все связанные с ней задачи.

(вниз)

В третьем спринте основная сложность была в нехватке времени,

(вниз)

так как часть спринта во время кроссчек проверки ушла на исправление задач второго спринта, еще часть на подготовку к итоговому техническому интервью. Но не смотря это, мы успешно справились.

**(вправо)**

И, наконец, четвертый спринт. Он дался нам легче, чем все предыдущие, так как мы уже знали, как работать с документацией и друг с другом.

(вниз)

За спринт кроме того, что мы успели выполнить все задачи спринта, мы также успели реализовать дополнительные функциональности: На главной странице мы создали навигацию по брендам, так у пользователей появилась возможность прямо на главной странице выбрать свой любимый бренд и перейти к товарам именного этого бренда.

(вниз)

Также мы добавили loader во время запроса к серверу, чтобы уведомить пользователя о том, что ожидается ответ от сервера, чтобы улучшить пользовательский опыт.

(вниз)

Кроме того, у нас реализован футер, в котором также находятся ссылки на все страницы и дополнительная контактная информация.

(вниз)

А также реализовано удобное копирование промокодов. Промокоды добавляются в буфер обмена по нажатию на кнопку.

(вниз)  
  
Таким образом, можно заметить как от спринта к спринту улучшалась наша производительность, в процессе того, как улучшалось наше взаимодействие друг с другом.

**(вправо)**  
  
В процессе своей работы мы создавали и использовали канбан-доски. Это позволило нам визуально представлять на каком этапе разработки находится наш проект. Особенно в самом начале проекта, поскольку тесное общение между нами еще не было налажено.

В начале каждого спринта один член команды, который наиболее свободный, обычно он вызывался сам, создавал доску, перенося туда все задачи из спринта.

(вниз)

Затем на общем митинге мы распределяли зону ответственности каждого участника. Переносили задачи на этап doing и приступали к разработке.

(вниз)

Стоит отметить, что мы не сразу поняли как нам эффективно использовать этот инструмент, поэтому в течении разработки менялось не только наше приложение, но и канбан-доски. От спринта к спринту мы улучшали их для удобства координации команды.

(вниз)

На первом спринте мы создали доску, состоящую только из 3 столбцов: Нужно сделать, в процессе, сделано, и переносили задачи в зависимости от стадии выполнения.

(вниз)

На втором спринте мы поняли, что есть задачи, которые находятся на этапе кодревью и могут быть отредактированы или приняты. Для них мы создали отдельный столбец. Так нам стало удобно отслеживать, какие задачи наших коллег требуют нашего внимания.

(вниз)

На третьем спринте мы еще сильнее усовершенствовали нашу доску, и она приобрела свой идеальный вид. На втором спринте, задачи часто задерживались в третьей колонке, на этапе код ревью, особенно в случае, если нужно было что-то исправить. А остальным участником команды было непонятно: задачу уже просмотрели, или на нее нужно обратить внимание.

(вниз)  
Тогда мы создали еще один столбец для тех задач, которые после кодревью были отправлены на доработку и все стало на много понятнее.

(вниз)  
Кроме того, мы решили добавить чекбоксы с более подробным описанием каждого требования к каждой задаче. Так как одна задача зачастую включает в себя несколько подзадач. В предыдущих спринтах мы часто могли упустить какое-то подтребование в процессе разработки. Теперь мы начали замечать подобные упущения еще на этапе кодревью.

(вниз)

Таким образом мы четко определили этапы выполнения каждой задачи - от начала до завершения. А каждый член команды мог видеть текущий статус каждой задачи, что способствовало прозрачности и избеганию дублирования усилий.

**(вправо)**Следующим ключевым фактором успеха было эффективное общение внутри команды.

Переписки между нами были непрерывными, в них мы обсуждали вообще любые вопросы.

(вниз)  
Так как тем для разговоров было множество и чтобы не потерять важную информацию в потоке мы делили наш канал в дискорде по темам.

(вниз)

Кроме того, регулярные встречи команды были запланированы и проводились с учетом различных часовых поясов – мы живем в разных участках нашей огромной планеты. Это гарантировало, что каждый член команды мог участвовать в обсуждениях. Обычно мы созванивались в дискорде, иногда использовали гугл-мит.

(вниз)  
Мы проводили плановый митинг в начале спринта для распределения задач. В середине спринта для предварительной сборки и понимания, на каком этапе находится наш проект. И в конце спринта для поиска еще незаконченной функциональности и подготовки окончательного продукта.

(вниз)

Кроме того, в случае возникновения каких-либо вопросов или трудностей мы также обращались к кому-то из команды. К примеру, вот один забавный случай успешного общения: (дальше в зависимости от того, кто будет говорить):  
Однажды после в конце дня активной разработки у меня появилась ошибка, и я никак не могла понять, что я делаю не так. Я уже перепробовала по разному менять свой код, ничего не помогало. Я позвонила Ире, с просьбой посмотреть мой код. Спустя нескольких минут поисков Ира прислала это:  
(вниз)  
Нашли отличие? Вот как иногда важно обратиться за помощью и получить свежий взгляд на вещи.

**(вниз)**

Что касается назначения и мониторинга задач – с этим у нас никогда не возникало конфликтов, хотя у нас в команде и не было особого человека, который бы поровну делил задачи между нами. В распределении задач мы старались учитывать индивидуальные сильные стороны каждого члена команды. То есть, если кто-то уже сталкивался с подобной задачей, то он возьмет ее в разработку. Кроме того, мы всегда старались учитывать жизненные обстоятельства каждого из участников. И в случае такой необходимости брать на себя больше задач, чтобы разгрузить кого-то из коллег.

(вниз)

Итак, сплоченность и эффективность координации и коммуникации были ключевыми факторами, которые поддерживали нас на пути к успешному завершению проекта.

А теперь давайте рассмотрим ключевые аспекты технической основы и практик GitHub.

(вправо)

Мы использовали инструменты аналитики GitHub для мониторинга активности участников и анализа проекта.

На данном слайде вы можете увидеть количество коммитов, сделанных каждым участником команды в каждом спринте и в ветке для деплоя. Данный слайд демонстрирует участие команды в процессе разработки на протяжении всего проекта. Но стоит отметить, что у каждого – свой стиль написания кода и создания коммитов, поэтому количество коммитов может различаться.

(вниз)

На данном слайде вы можете увидеть количество написанных и удаленных строк кода. Данные числа отражают коллективные усилия команды и то, что каждый участник внес свой вклад в разработку проекта.

(вправо)

Еще на первом спринте мы создали шаблон для пул реквеста и с его помощью мы создавали пул реквесты на протяжении всей разработки проекта.

(вниз)

После создания пул реквеста один или два других члена команды просматриввали код и вносили свои предложения по его улучшению. Кроме того, мы часто списывались и созванились для того, чтобы попросить друг друга проверить и оценить наш код. А после внесения всех корректировок мы выполняли мердж.

(вправо)

Чтобы облегчить развертывание проекта и вклад в него, мы подготовили подробную документацию README. В ней вы найдете всю необходимую информацию о нашем проекте, инструкции по локальной настройке проекта, ключевые страницы и существующие скрипты.

(вправо)

И наконец, на чем же мы писали весь этот чудесный проект? Так как большинство из нас пока что не знают никакой фреймворк, весь проект typescript без использования фреймворков. Такое решение было принято с одобрения нашего ментора, ведь как он сказал: «Когда вы напишите этот проект на ванильном js, вы потом будете кайфовать, когда начнете писать на фреймворке.

Итак, мы написали этот проект на ванильном джаваскрипте, теперь мы точно хотим и готовы переходить на следующий этап обучения и изучать фреймворк.

--------------------------------------

Спасибо за возможность представить вам наш проект. Это был удивительный опыт совместной работы для каждой из нас, и мы довольны тем, что у нас получилось найти общий друг с другом и создать такое приложение. Мы также готовы ответить на ваши вопросы.