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 трудились в течение 4 спринтов. В результате создали интернет-магазин женской одежды. Мы старались сделать наше приложение красивым и удобным для пользователя. Сейчас я предлагаю более детально рассмотреть процесс создания нашего приложения.

**(вправо)**

Наш проект начался с настройки репозитория.

**(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 доску задач для первого спринта, где каждый мог видеть все задачи и на какой стадии выполнения они находятся.

(вниз)

Мы создали репозиторий и настроили сборку нашего проекта.

(вниз)

Подготовили подробный README файл с инструкциями по запуску проекта.

(вниз)

В процессе настройки проекта все члены команды вносили свои коррективы. После мы предоставили работу на проверку нашему ментору. Исправили его замечая и подвели итоги

(вниз)

Самый главный итог первого спринта в том, что мы установили правила взаимодействия друг с другом: как делим задачи, как будем держать друг друга в курсе о прогрессе, что делать в случае, если что-то не получается.

**(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. В середине спринта мы созвонились, чтобы обсудить прогресс 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.

(вниз)

На третьем спринте, мы углубились в реализацию страницы каталога, продукта и 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.  
  
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, поскольку тесное общение между нами еще не было налажено.

В начале каждого спринта один член команды, который наиболее свободный, 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.

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.

(вниз)

На первом спринте мы создали доску, состоящую только из 3 столбцов.

(вниз)

На втором спринте мы добавили еще одну колонку для задач, которые находятся на этапе кодревью.

(вниз)

На третьем спринте наша доска приобрела свой идеальный вид. На предыдущем спринте, задачи часто задерживались на этапе кодревью, особенно в случае, если нужно было что-то исправить. А остальным участником команды было непонятно: задачу уже просмотрели, или на нее нужно обратить внимание.   
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 каждой задачи. Так как одна задача зачастую включает в себя несколько подзадач.

**(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)

На данном слайде вы можете увидеть количество коммитов, сделанных каждым участником команды.

(вниз)

На данном слайде вы можете увидеть количество написанных и удаленных строк кода.

Но хочу отметить, что гитхаб статистика не включает в себя работу с документацией, настройкой commercetools, добавлением продуктов в магазин.

Но из данных цифр видно, что на протяжении всей разработки каждый участник непрерывно вносил свой вклад.

(вправо)

Еще на первом спринте мы создали шаблон для пулреквеста.

(вниз)

После создания его один или два других члена команды просматриввали код и вносили свои предложения по его улучшению. Но чаще мы списывались или 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 мы написали 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.

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

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.