**AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA**

**im. Stanisława Staszica w Krakowie**



**Informatyczne Narzędzia Pracy Grupowej**

**Projekt programu analizującego dane**

**Konrad Janczarski**

**Michał Pilch**

**Kamil Switek**

**WEAIiIB, AiR**

**Rok I**

Spis treści

[Cel projektu 2](#_Toc452855108)

[Scrum 2](#_Toc452855109)

[Sprint 1 2](#_Toc452855110)

[Cel 2](#_Toc452855111)

[Milestone 2](#_Toc452855112)

[Tickety i subtickety 2](#_Toc452855113)

[Problemy 3](#_Toc452855114)

[Podsumowanie 3](#_Toc452855115)

# Cel projektu

Projekt miał na celu dostarczenie gotowego produktu jakim jest aplikacja wyszukująca podobieństwa w danej bazie danych.

Studenci zostali zobowiązani do wykonania tego zadania korzystając z opracowanej przez firmę NVIDIA technologii CUDA.

Istotnym elementem projektu była praca zespołowa członków zespołu.

Organizacja pracy miała przebiegać w oparciu o metodologię SCRUM oraz KANBAN.

Narzędzia pracy jakie wykorzystał zespół w celu osiągnięcia celu projektu to serwis internetowy GitHub wykorzystujący system kontroli wersji Git oraz Trello – serwis umożliwiający pracę w systemie KanBan.

# Scrum

## Sprint 1

### Cel

Celem pierwszego sprintu było opracowanie sposobu pracy nad projektem. Zespół w trakcie trwania sprintu starał się wyszukiwać najlepsze rozwiązania komunikacji między członkami oraz starał się znaleźć najlepszy podział pracy. Najważniejszym elementem pierwszego sprintu było stworzenie środowiska pracy oraz opracowanie najlepszej dla nas tablicy KanBanowej.

### Milestone

Kamieniem milowy tego sprintu było znalezienie pierwszych pięciu metryk i osadzenie ich w środowisku pracy

### Tickety i subtickety

***Scrum Master*** – Scrum Masterem tego sprintu był Konrad.

***Daily Scrum*** .

***Zainstalować Google*** .

***Stworzyć repozytorium GitHub*** – osoba odpowiedzialna - Konrad

***Zapoznać się z poleceniami prowadzącego dotyczącymi pierwszego sprintu.***

***Zainstalować Plus for Trello***

***Znaleźć 5 metryk*** – osoba odpowiedzialna – Konrad

### Problemy

Kamil napotkał problem z instalacją Google Chrome. Problem został szybko rozwiązany.

### Podsumowanie

W czasie sprintu pierwszego zespół wypróbował metodykę „Daily Scrum”. Jednakże, codzienne poświęcanie czasu na projekt nie było możliwe, dlatego przestaliśmy praktykować „Daily Scrum”. Metodę tą zastąpiliśmy w następnych sprintach użyciem dodatkowej listy „Problemy” gdzie każdy wypisywał problemy które napotkał.

Sukcesem zakończyła się próba wybrania na sprint pierwszy „Scrum Mastera”, który na celu ma organizację tablicy Trello, rozwiązywanie sporów i innych problemów.

W trakcie trwania pierwszego tygodnia pracy założono repozytorium na GitHub’ie, gdzie znajdują się pliki na których zespół pracował. Dzięki możliwością jakie oferuje serwis GitHub była możliwa szybka wymiana danych i wykonanej pracy.

Dodatkowo każdy z zespołu zainstalował na swoim komputerze przeglądarki Google Chrome, które umożliwiły instalacje dodatku do Trello „Plus for Trello”, który znacznie ułatwił komunikację pomiędzy członkami zespołu i organizację pracy.

Ponieważ członkowie zespołu po raz pierwszy spotkali się z takim trybem pracy, sporo czasu zajęło zapoznanie się z celem projektu i zrozumienie go. To była główna bariera hamująca postępy pierwszego sprintu.

Znaleziono 5 metryk potrzebnych do napisania pierwszych prostych programów.

Celem sprintu pierwszego było zapoznanie się z środowiskiem pracy i uruchomienie odpowiednich środowisk programistycznych na własnych komputerach. Cel sprintu został zrealizowany bez większych trudności. Zadania mniej ważne również.

## Sprint 2

## Sprint 3

## Sprint 4

## Sprint 5