SPRINT 1

W czasie sprintu 1 zespół wypróbował metodykę „Daily Scrum”. Jednakże, codzienne poświęcanie czasu na projekt było nie możliwe, dlatego przestaliśmy praktykować „Daily Scrum”. Metodę tą zastąpiliśmy w następnych sprintach użyciem dodatkowej listy „Problemy” gdzie każdy wypisuje problemy które napotkał.

Sukcesem zakończyła się próba wybierania na dany sprint „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 pracuje.

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.