

Narzędzia Pracy Grupowej – sprawozdanie z projektu

Wymagania:

- 1) Udostępnienie zasobów projektu:
 - a) Produkt – aplikacja, kod, dokumentacja
 - b) Narzędzia – GITHub (public), ... – linki (sprawdzone): raporty, tablice, Wiki
- 2) Jedno wspólne sprawozdanie całego zespołu (z indywidualnie opisanym wkładem 3)
 - a) Krótki opis organizacji pracy – metodyka, wymienione narzędzia, artefakty - ½ str.
 - b) Dla kolejnych sprintów (newsletter) – role (SM), cel, kamień milowy, zadania, przydział, czasy realizacji – 2-3 str., zebrania
 - c) Szczegółowy BACKLOG produktu (PBL) - ewolucja, priorytety, porządkowanie – 2 str.
- 3) Dla każdego wykonawcy zespołu (każdy przygotowuje dla siebie) – wkład – 2-3 str.:
 - a) Imię, nazwisko, mail – dewelopera
 - b) Zadania zrealizowane (projektowe, programistyczne, organizacyjne, dokumentacyjne) - wymienić
 - c) Raporty - linki (standup, commit) – aktywność udokumentowana narzędziami (kalendarze, tabele, statystyki, wykresy)
 - d) Parametry oceny pracy, ..., procentowa ocena wkładu własnego w projekt (tabela)

Organizacja pracy

Metodyka: Zespół zdecydował się na wykorzystanie metodyki Scrum, która pozwalała na elastyczne dostosowanie się do zmieniających się warunków oraz regularną pracę nad projektem poprzez cykliczne iteracje pracy.

Narzędzia:

- **Kanban Board:** W celu wizualizacji postępów w pracy oraz efektywnego zarządzania zadaniami, zespół korzystał z tablicy Kanban. Każde zadanie było przypisywane do odpowiednich kolumn, odzwierciedlających różne etapy realizacji projektu.
- **Repozytorium Git:** Do kontroli wersji kodu oraz efektywnej współpracy nad nim, wykorzystano repozytorium Gita. Służyło ono do przechowywania kodu źródłowego projektu oraz śledzenia historii zmian.
- **Komunikatory tekstowe oraz głosowe:** Zespół skorzystał z komunikatorów taki jak Discord oraz Messenger do rozwiązywania problemów, umożliwiającego planowanie, przypisywanie zadań oraz monitorowanie postępów w pracy.

Elementy pracy nad projektem:

- **Planowanie i koordynacja:** Spotkania organizacyjne na początku projektu służyły do omówienia celów, ustalenia strategii oraz podziału zadań. Następnie za pomocą kolejnych spotkań, sprawdzaliśmy tempo realizacji pracy oraz identyfikowaliśmy nowe problemy, jakie pojawiały się na drodze.
- **Komunikacja i wsparcie:** Wymiana pomysłów oraz wsparcie wzajemne w rozwiązywaniu problemów były kluczowe dla sprawnego postępu prac i utrzymania motywacji w zespole.
- **Kontrola postępów:** Spotkania kontrolne oraz ocena postępów pracy pozwalały na śledzenie realizacji celów projektu oraz dostosowywanie planów działania w razie potrzeby.
- **Rozwój:** Praca nad projektem odbywała się w kilku cyklach, umożliwiając stopniowe doskonalenie programu poprzez regularne testowanie i wprowadzanie poprawek.
- **Ostateczne ukończenie:** Po wielu godzinach pracy projekt został ukończony, a dokładna dokumentacja przygotowana, aby móc

zaprezentować go w celu zaliczenia przedmiotu "Narzędzia Pracy Grupowej".

Newsletter dla kolejnych sprintów

Sprint 1

- Scrum Master: Karol Dzikowicz
- Cel: Implementacja podstawowych funkcjonalności produktu
- Kamień milowy: Wersja 1.0 produktu gotowa do wydania
- Zadania:
 - Stworzenie bazy haseł
 - Implementacja trybu nauki
 - Implementacja trybu wyzwania
 - Implementacja zasad gry
- Przydział:
 - Karol Doleziński - baza haseł
 - Eliza Gaczyńska - tryb nauki, tryb wyzwania, wybór poziomów, baza haseł
 - Karol Dzikowicz - zasady gry, losowanie haseł

Czas realizacji: 2 tygodnie

Sprint 2

- Scrum Master: Adam Gawlas
- Cel: Dodanie funkcji statystyk wygranych i zapisu/odczytu stanu gry
- Kamień milowy: Wersja 1.1 produktu gotowa do wydania
- Zadania:
 - Implementacja statystyk wygranych
 - Implementacja funkcji zapisu/odczytu stanu gry
- Przydział:
 - Karol Doleziński - statystyki wygranych
 - Adam Gawlas - zapis/odczyt stanu gry

Czas realizacji: 2 tygodnie

Sprint 3

- Scrum Master: Adam Gawlas
- Cel: Dodanie funkcji mierzenia czasu na żywo
- Kamień milowy: Wersja 1.2 produktu gotowa do wydania
- Zadania:
 - Implementacja funkcji mierzenia czasu na żywo
- Przydział:
 - Adam Gawlas - funkcja mierzenia czasu na żywo

Czas realizacji: 1 tydzień

Backlog produktu

Ewolucja

Produkt "Mistrz Klawiatury" ewoluował w następujących etapach:

- Wersja 1.0 - podstawowe funkcjonalności, takie jak baza haseł, tryb nauki i wyzwania oraz implementacja zasad gry.
- Wersja 1.1 - dodanie statystyk wygranych.
- Wersja 1.2 - dodanie funkcji mierzenia czasu na żywo i funkcji zapisu/odczytu stanu gry.

Priorytety

Priorytety dla elementów Backlogu Produktu zostały ustalone na podstawie pilności, złożoności implementacji oraz ryzyka:

- Wysoki priorytet - baza haseł, tryb nauki i wyzwania, implementacja zasad gry
- Średni priorytet - statystyki wygranych, zapis/odczyt stanu gry
- Niski priorytet - mierzenie czasu na żywo

Porządkowanie

Elementy Backlogu Produktu zostały uporządkowane według następujących kryteriów:

- Kategoria - funkcjonalności, wymagania
- Priorytet - wysoki, średni, niski
- Estymacja - czas realizacji
- Sprint - sprint, w którym element zostanie zrealizowany

Backlog

Kategoria	Element	Priorytet	Estymacja (w godzinach)	Sprint
Funkcjonalność	Baza haseł z poziomami łatwy co najmniej 25 w każdym	Wysoki	2	1
Funkcjonalność	Tryb nauki i wyzwania	Wysoki	6	1
Wymaganie	Implementacja zasad gry	Wysoki	10	1
Funkcjonalność	Statystyka wygranych	Średni	2	2
Funkcjonalność	Zapis/odczyt stanu gry	Średni	12	3
Funkcjonalność	Mierzenie czasu na żywo	Niski	10	3

Uwagi:

Baza haseł - baza haseł powinna zawierać co najmniej 25 haseł na każdym poziomie trudności.

Tryb nauki - tryb nauki powinien umożliwiać użytkownikom naukę pisania na klawiaturze w sposób interaktywny i angażujący.

Tryb wyzwania - tryb wyzwania powinien umożliwiać użytkownikom sprawdzenie swoich umiejętności pisania na czas.

Implementacja zasad gry - zasady gry powinny być zgodne z ogólnie przyjętymi zasadami pisania na klawiaturze.

Statystyka wygranych - statystyka wygranych powinna umożliwiać użytkownikom śledzenie swoich postępów i motywowanie się do dalszej nauki.

Zapis/odczyt stanu gry - funkcja zapisu/odczytu stanu gry powinna umożliwiać użytkownikom wznawianie gry od miejsca, w którym ją przerwali.

Mierzenie czasu na żywo - funkcja mierzenia czasu na żywo powinna umożliwiać użytkownikom śledzenie czasu spędzonego na pisaniu.

Sprawozdanie z realizacji projektu

1. Spotkanie organizacyjne

Data: 24.04.2024

Pierwsze spotkanie naszego zespołu miało na celu omówienie wstępnych założeń i strategii, które miały nas prowadzić przez cały proces tworzenia projektu. Dyskutowaliśmy o różnych metodach programowania, które moglibyśmy zastosować, oraz o tym, jak najlepiej podejść do rozwoju kodu. Wstępnie ustaliliśmy, że ze względu na intensywny okres nauki przypadający na koniec kwietnia, dokładniejsze prace nad projektem rozpoczniemy w późniejszym terminie. Było to konieczne, aby każdy członek zespołu mógł skupić się na swoich obowiązkach akademickich bez nadmiernego stresu.

2. Rozdzielenie ról

Data: 15.05.2024

Drugie spotkanie było kluczowe dla efektywnej realizacji projektu. Skupiliśmy się na rozdzieleniu zadań w taki sposób, aby każdy mógł przyczynić się do projektu zgodnie ze swoimi umiejętnościami i zainteresowaniami. Kod został podzielony na mniejsze, funkcjonalne części, które następnie przypisaliśmy do jedno- i dwuosobowych grup. Dzięki temu mogliśmy pracować równocześnie nad różnymi aspektami projektu, co znacznie przyspieszyło naszą pracę. Każda grupa była odpowiedzialna za konkretne funkcje, co zapewniło, że wszystkie kluczowe elementy projektu będą odpowiednio zrealizowane.

3. Spotkanie z prowadzącym

Data: 16.05.2024

Trzecie spotkanie odbyło się zdalnie za pośrednictwem platformy Teams. Karol Dzikowicz, nasz przedstawiciel, przedstawił prowadzącemu dotychczasowe wyniki naszej pracy. Omówiliśmy strategię, którą przyjęliśmy w realizacji projektu, i zasięgnęliśmy rady dotyczącej pracy na platformie GitHub. Było to bardzo pomocne spotkanie, ponieważ rozwiązało wiele naszych wątpliwości i pozwoliło skorygować niektóre z naszych podejść. Prowadzący udzielił nam cennych wskazówek dotyczących optymalizacji pracy w zespole oraz zarządzania kodem w repozytorium.

4. Spotkanie kontrolne

Data: 11.06.2024

Czwarte spotkanie miało charakter kontrolny i było niezwykle ważne w kontekście zbliżającego się terminu oddania projektu. Zebraliśmy się, aby ocenić dotychczasowy postęp prac oraz zidentyfikować ewentualne braki lub problemy, które należało rozwiązać. Rozdzieliliśmy ostatnie zadania, upewniając się, że każdy wie, co jeszcze musi zrobić, aby projekt był kompletny i gotowy na czas. Ustaliliśmy szczegółowy harmonogram na ostatnie dni pracy nad projektem, co pozwoliło nam skutecznie zorganizować nasze działania i uniknąć zbędnego pośpiechu.

5. Spotkanie końcowe

Data: 12.06.2024

Na ostatnim spotkaniu skupiliśmy się na finalnym przeglądzie naszego kodu. Sprawdziliśmy jego poprawność działania, testując różne scenariusze użytkowania. Znaleźliśmy i poprawiliśmy niewielkie błędy, co pozwoliło nam zapewnić wysoką jakość końcowego produktu. Oprócz tego, zakończyliśmy również pracę nad dokumentacją projektu, dbając o to, aby była ona kompletna i jasna dla przyszłych użytkowników oraz oceniających. Zakończenie dokumentacji było ostatnim krokiem w naszej wspólnej pracy, co pozwoliło nam z dumą stwierdzić, że projekt jest gotowy do oddania.

Cały proces realizacji projektu był dobrze zorganizowany i przebiegał zgodnie z założonym planem. Regularne spotkania pozwalały nam na bieżąco monitorować postępy i wprowadzać niezbędne korekty. Dzięki współpracy i zaangażowaniu każdego członka zespołu udało nam się stworzyć spójny i funkcjonalny projekt, który spełnia wszystkie postawione przed nami wymagania.

Jesteśmy zadowoleni z efektów naszej pracy i wierzymy, że nasz projekt zostanie pozytywnie oceniony.

Wkład własny w projekt (uzupełnić samodzielnie)

Imię i Nazwisko: Karol Doleziński

Adres e-mail: kdolezinski@student.agh.edu.pl

W projekcie zajmowałem się utworzeniem bazowego kodu i jego końcową naprawą. Wraz z zespołem zajmowałem się również jego dokumentacją.

Pełniąc funkcję tworzenia bazowego kodu oraz prowadzenia dokumentacji spotkań w zespole, odegrałem kluczową rolę w zapewnieniu efektywnego przebiegu projektu. Dodatkowo utworzenie dokumentacji naszej pracy pokazuje świetną współpracę naszego zespołu.

Aspekt	Parametry	Wkład
Role	Wymienić	Utworzenie bazowego kodu, Dokumentacja Spotkań
Kodowanie	Liczba linii kodu	32
	Funkcje (wymienić)	Baza haseł, statystyki
Repozytorium	Liczba commit-ów	4
	Liczba utworzonych gałęzi	1
	Gałąź (używana – nazwa)	main
	Liczba połączonych gałęzi	0
	Liczba dni aktywności GIT	7
Dokumentowanie	Liczba standup-ów	4
	Opisy na Wiki	Dokumentacja spotkań
Aktywność	Liczba zrealizowanych zadań	4
	Szacowana liczba godzin	15
	Ocena procentowego wkładu	25%

Imię i Nazwisko: Adam Gawlas

Adres e-mail: agawlas@student.agh.edu.pl

Moim głównym zadaniem było pisanie kodu. Do napisania przypadły mi dwie funkcje: zapis gry oraz pomiar czasu. Są one dosyć złożone, więc aby działały w odpowiedni sposób konieczne było utworzenie prostszych funkcji realizujących mniejsze zadania, oraz ich integracja z pozostałą częścią kodu.

Starłem się regularnie komentować kod, aby zwiększyć jego czytelność i ułatwić pracę pozostałym członkom zespołu.

Poza pisaniem kodu aktywnie uczestniczyłem w spotkaniach koordynujących pracę nad naszym projektem. Chętnie służyłem pomocą, gdy ktoś natrafił na problem trudny do rozwiązania.

Aspekt	Parametry	Wkład
Role	Wymienić	Programista
Kodowanie	Liczba linii kodu	275
	Funkcje (wymienić)	ErrorHandler Zapis_Gry (klasa) reset_timer timer_now ask_question on_press Kawałek funkcji graj (na potrzeby poprawnego działania funkcji podanych wyżej)
Repozytorium	Liczba commit-ów	10
	Liczba utworzonych gałęzi	0
	Gałąź (używana – nazwa)	Main
	Liczba połączonych gałęzi	0
	Liczba dni aktywności GIT	4
Dokumentowanie	Liczba standup-ów	4
	Opisy na Wiki	1 - zakładka znane problemy, która jest ściśle związana z funkcją zapisu gry.
Aktywność	Liczba zrealizowanych zadań	8
	Szacowana liczba godzin	30
	Ocena procentowego wkładu	25%

Imię i Nazwisko: Eliza Gaczyńska

Adres e-mail: egaczynska@student.agh.edu.pl

W ramach projektu moje obowiązki były podzielone między zarządzanie projektem, pracę nad kodem oraz dokumentację spotkań. Aktywnie uczestniczyłam w każdym spotkaniu, co umożliwiło mi nie tylko bieżące śledzenie postępów, ale także aktywne zaangażowanie w planowanie i rozwiązywanie problemów na bieżąco. Odpowiadałam wraz z Karolem Dolezińskim za ich opisanie i podsumowanie.

Byłam odpowiedzialna za tworzenie i opisywanie tasków, co, regularności oraz dbałości o szczegóły. Każde zadanie było dokładnie opisane, co ułatwiało jego realizację zarówno mnie, jak i pozostałym członkom zespołu. Wykorzystując stworzone przeze mnie tagi podczas pracy można było łatwo sygnalizować swoje problemy innym członkom zespołu.

Moja praca nad kodem obejmowała implementację kluczowych funkcji, takich jak `wybierz_poziom` i `graj`. Dodatkowo nie odzwierciedla to całości mojej pracy nad kodem, ponieważ często zdarzało się nam pracować nad nim wspólnie (z powodu mieszkania na Miasteczku Studenckim AGH), co oczywiście nie zostało odzwierciedlone w ilości wykonanych commitów na Githubie.

Podczas 6 zorganizowanych przez nas spotkań, każdy z nas wygłosił stand-up. Aktywnie dzieliłam się postępami, problemami oraz planami na dalszą pracę.

W ciągu projektu zrealizowałam 10 zadań. Moja ocena procentowego wkładu wyniosła 25%, co świadczy o równomiernym podziale pracy w zespole. Wkładałam dużo wysiłku w kodowanie, zarządzanie projektem i komunikację z zespołem, co było kluczowe dla pomyślnego zakończenia projektu. Razem z pozostałymi członkami zespołu stworzyliśmy harmonijną współpracę, która przyczyniła się do realizacji naszych wspólnych celów i osiągnięcia wysokiej jakości wyników.

Aspekt	Parametry	Wkład
Role	Wymienić	Zarządzanie projektem i zadaniami na Githubie, praca nad kodem, dokumentacja spotkań
Kodowanie	Liczba linii kodu	70
	Funkcje (wymienić)	Baza haseł, wybierz_poziom, graj
Repozytorium	Liczba commit-ów	6
	Liczba utworzonych gałęzi	0
	Gałąź (używana – nazwa)	main
	Liczba połączonych gałęzi	0
	Liczba dni aktywności GIT	4
Dokumentowanie	Liczba standup-ów	4
	Opisy na Wiki	Uzupełnienie opisów funkcji i klas dodanych w ostatniej części projektu takich jak np. errorHandler, on_press, timer_now, klasa Zapis Gry
Aktywność	Liczba zrealizowanych zadań	10
	Szacowana liczba godzin	20
	Ocena procentowego wkładu	25%

Imię i Nazwisko: Karol Dzikowicz

adres e-mail: kdzikowicz@student.agh.edu.pl

W projekcie pełniłem odpowiedzialną rolę koordynatora pracy, co wiązało się z dużym natężeniem obowiązków, szczególnie na początku trwania projektu oraz podczas spotkań projektowych. W ramach moich zadań kreatywnych przekształciłem wymagania projektowe na szczegółowy projekt implementacji funkcjonalności. Dzięki temu inni członkowie zespołu mogli prowadzić prace nad projektem w sposób uporządkowany i spójny, co znacznie usprawniło cały proces. Ponadto, aktywnie uczestniczyłem w burzach mózgów i sesjach rozwiązywania problemów, co pozwoliło nam wypracować innowacyjne rozwiązania i pokonać pojawiające się wyzwania. Moja rola jako koordynatora pracy wymagała również doskonałych umiejętności komunikacyjnych i interpersonalnych, które umożliwiły mi skuteczną współpracę z członkami zespołu oraz koordynatorem projektu.

Jednym z ważnych momentów w trakcie realizacji projektu było spotkanie z koordynatorem projektu, na którym miałem okazję zaprezentować postępy prac oraz omówić plany na przyszłość. Podczas prezentacji przedstawiłem szczegółowo wykonane zadania, a także wskazałem na potencjalne ryzyka i wyzwania. Koordynator projektu uważnie słuchał mojej prezentacji i aktywnie uczestniczył w dyskusji. Zadawał pytania, udzielał cennych wskazówek i wspólnie z nami wypracowywał rozwiązania pojawiających się problemów.

Dialog z koordynatorem projektu był bardzo konstruktywny i pozwolił nam na lepsze zrozumienie wzajemnych oczekiwań. Dzięki temu mogliśmy ustalić jasne cele i priorytety na kolejne etapy projektu, co znacznie zwiększyło nasze szanse na sukces.

Aspekt	Parametry	Wkład
Role	Wymienić	Reprezentant grupy, pomysłodawca implementacji
Kodowanie	Liczba linii kodu	71
	Funkcje (wymienić)	wylosuj_hasło
Repozytorium	Liczba commit-ów	10
	Liczba utworzonych gałęzi	0 (teoretycznie 1 bo main)
	Gałąź (używana – nazwa)	main
	Liczba połączonych gałęzi	0
	Liczba dni aktywności GIT	4
Dokumentowanie	Liczba standup-ów	5
	Opisy na Wiki	README.txt
Aktywność	Liczba zrealizowanych zadań	8
	Szacowana liczba godzin	16
	Ocena procentowego wkładu	25%