

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMOS
PROGRAMŲ SISTEMŲ KŪRIMAS

TSP ataskaita

Komanda: RaisingTheBAR

Atliko:	3 kurso 5grupės studentai
	Ignas Bradauskas
	Vytautas Žilinas
	Tautrimas Gumbys
	Miglė Vaitulevičiūtė
	Ieva Laukaitytė

Įvadas.....	3
1. Rolės.....	4
2. Tikslai	4
2.1 Komandos tikslai	4
2.2 Komandos narių tikslai	4
3. Reikalavimai	4
4. Klausimai	5
5. Versijavimas	5
6. Komandos darbo valdymas	5
7. Planavimas	5
8. Komunikavimas.....	5
9. Testavimas.....	6

Įvadas

Komandos pavadinimas - RaisingTheBAR

Darbo tikslas – elektroninės prekybos sistemos kūrimas.

Darbo pagrindas – ataskaita apie komandinio kūrimo proceso TSP taikymą.

1. Rolės

Komandos lyderis - Ignas Bradauskas

Kūrimo vadovas - Vytautas Žilinas

Palaikymo vadovas – Tautrimas Gumbys

Kokybės / proceso vadovas – Miglė Vaitulevičiūtė

Planavimo vadovas – Ieva Laukaitytė

2. Tikslai

2.1 Komandos tikslai

1. Sukurti kokybišką, užsakovo viziją atitinkantį produktą.
2. Įgyvendinti reikalaujamus pagrindinius funkcionalumus ir kiek galima daugiau pageidaujamų funkcionalumų.
3. Projektą pateikti laiku.
4. Efektyviai planuoti projekto laiką ir užduotis, dirbti produktyviai.

2.2 Komandos narių tikslai

1. Dirbti tvarkingai, laikantis TSP principų.
2. Laiku atlikti paskirtas užduotis.
3. Palaikyti draugiškus santykius ir sklandžią komunikaciją tarp komandos narių.

3. Reikalavimai

Reikalavimai buvo analizuojami ir atsakomybės už juos buvo peržvelgiamos iteratyviai pradedant nuo pirmojo komandos susitikimo ir užbaigiant paskutiniu juo. Reikalavimai buvo performuojami ir skaidomi į užduotis, kurios buvo talpinamos „Trello“ sistemoje.

4. Klausimai

Klausimai reikalavimams buvo generuojami per kiekvieną susitikimą, visų narių, vienu metu. Komandos nariai taip pat buvo skatinami galvoti klausimus savu laiku, juos užsirašyti ir susitikimo metu aptarti. Sukaupus pakankamai klausimų, t.y. ~10, arba iškilus klausimams ribojantiems darbą, jie buvo siunčiami užsakovui. Gavus užsakovo atsaką, į jį buvo atsižvelgiama ir klausimas būdavo pašalinamas iš sąrašo.

5. Versijavimas

Sekant gerąsias programavimo praktikas, mes nusprendėme naudoti versijavimo sistemą „Git“, versijavimo sistemos grafinę sąsają „GitKraken“ ir repozitorijų talpinimo sistemą „GitHub“. Nuoroda į mūsų repozitoriją: <https://github.com/vzilinas/RaisingTheBAR>

6. Komandos darbo valdymas

Komandą dirbo vienos savaitės iteracijomis. Savaitės gale vykdavo susitikimas kurio metu buvo aptariami atlikti darbai, užsakovo gauti atsakymai, sudaromi nauji klausimai užsakovui ir apsibrėžiamos/paskirstomos kitos savaitės užduotys.

Kiekviena užduotis buvo priskiriama atitinkamai prie kategorijų: “front end”, “back end”, “duombazė”, “dizainas”. Užduočių registravimui ir sekimui buvo naudojamas:

<https://trello.com>. Kiekviena užduotis atitinkamai būdavo priskiriama prie skirtingo progreso statuso: “To Do”, “Doing”, “Done FRONTEND”, “Done BACKEND”.

7. Planavimas

Per susitikimus komandą nutardavo kokias užduotis kitai savaitei reikia įgyvendinti. Suplanuotos naujos užduotys būdavo registruojamos ir priskiriamos skilčiai/progreso statusui “To Do”.

Užduotys būdavo įvertinamos ir priskiriamos komandos nariui.

8. Komunikavimas

Komanda rengdavo susitikimus kiekvieną savaitę. Susitikimų metu buvo keisčiamasi informacija ir pristatomos problemos. Vykdavo aktyvus komunikavimas naudojant socialinius tinklus. Atsakymai

į užsakovo klausimus, savaitinės ataskaitos ir kiti bendri dokumentai buvo talpinami į „GitHub“ repozitoriją arba paviešinami naudojant „Google Drive“.

9. Testavimas

Kiekvienas įgyvendintas funkcionalumas buvo testuojamas iškart po jo atlikimo. Testavimo metu surasti ir nepataisyti defektai buvo registruojami kaip nauja užduotis “To Do” skiltyje ir įtraukiami į “Spotting bugs” sąrašą. Projekto pabaigoje buvo atliktas išsamus kiekvieno panaudos atvejo testavimas.