

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК

Лабораторна робота №5

З дисципліни:
«Вступ до спеціальності»

Виконала : Тахтай Н.В., група КН-42

Перевірила: доцент, доц., к.т.н. Москаленко А.С.

Тема: Розбір планування проекту в Agile: беклог продукту, планування спринтів. Робота в Trello.

Мета:

1. Ознайомитися з основними принципами планування проектів у методології Agile.
2. Отримати практичні навички управління проектом за допомогою Trello.
3. Використовувати Trello для створення та управління беклогом продукту та спринтами.

Для виконання цієї лабораторної роботи я, Яків Левадний, Юля Пушкар, Софія Остапенко об'єдналися в команду. Кожен з нас отримав свою роль: Юлія Product Owner, Софія Scrum-майстер, а і Яків були розробниками . Ми вирішили, що будемо працювати над проектом з розробки гри «Морський бій». Створили групу в телеграм та відео-конференцію, де обговорювали та виконували завдання лабораторної роботи.

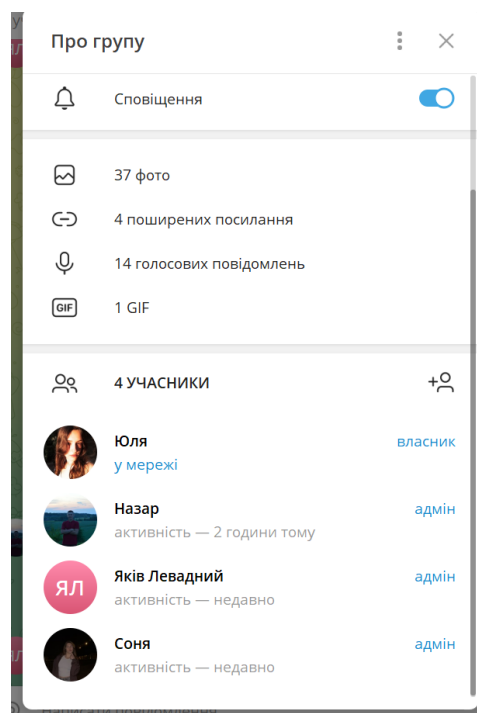


Рисунок №1 – Телеграм група

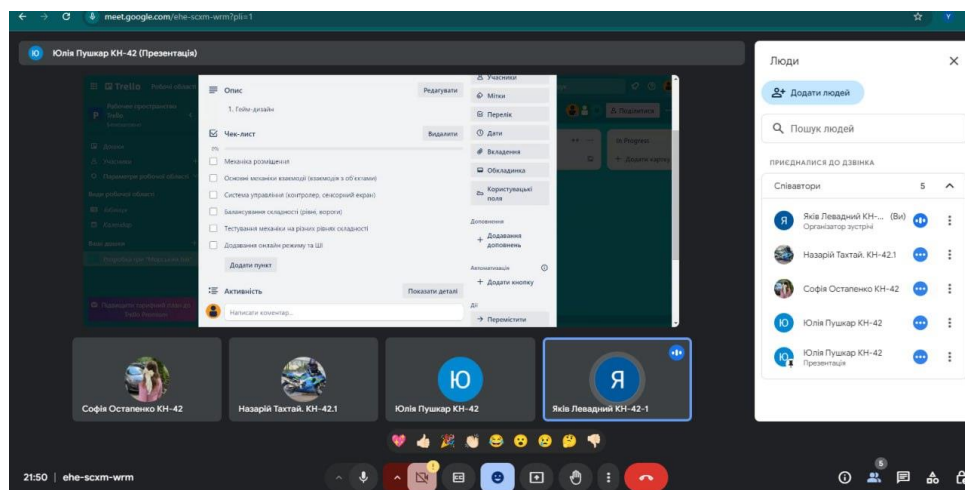


Рисунок №2 – Відео-конференція

Завдання 1

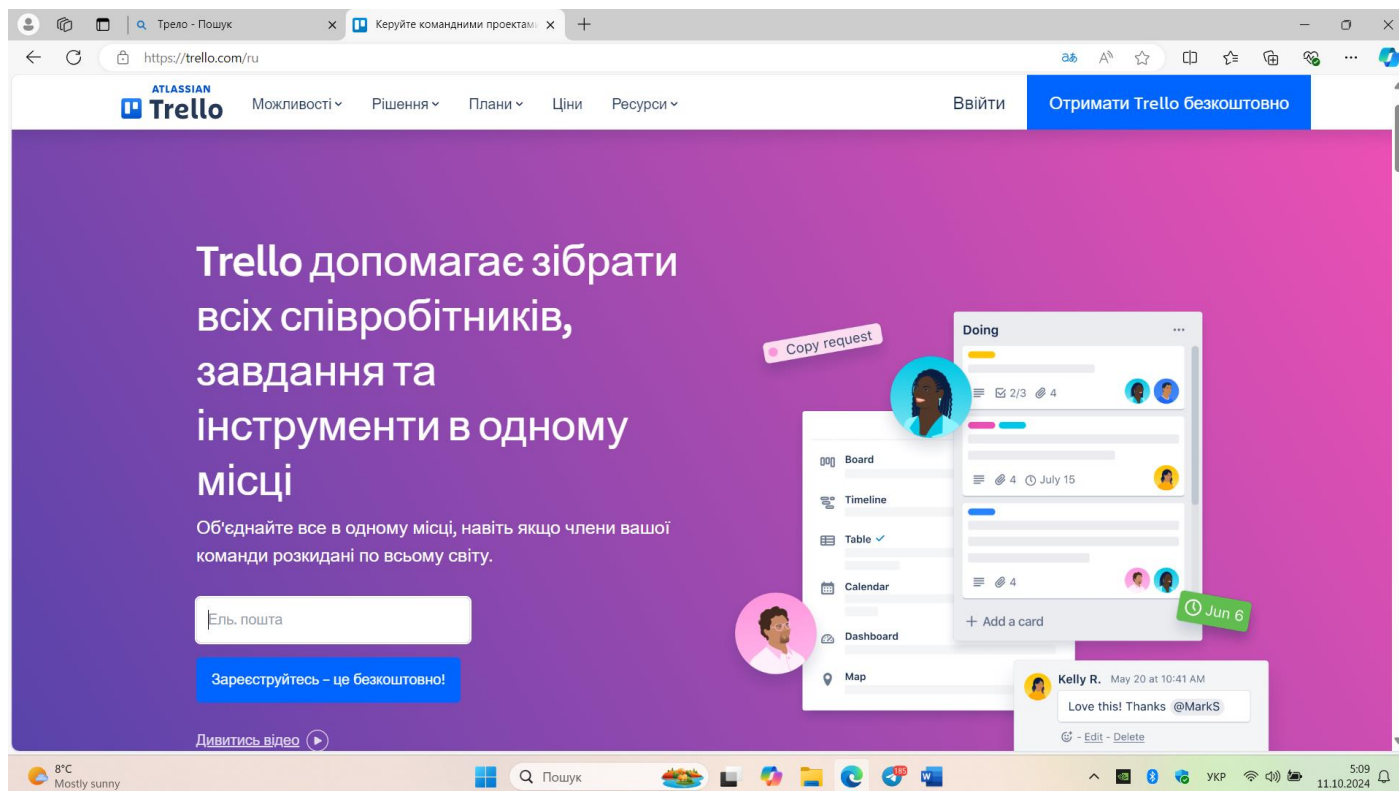


Рисунок №3 – Створений обліковий запис в Trello

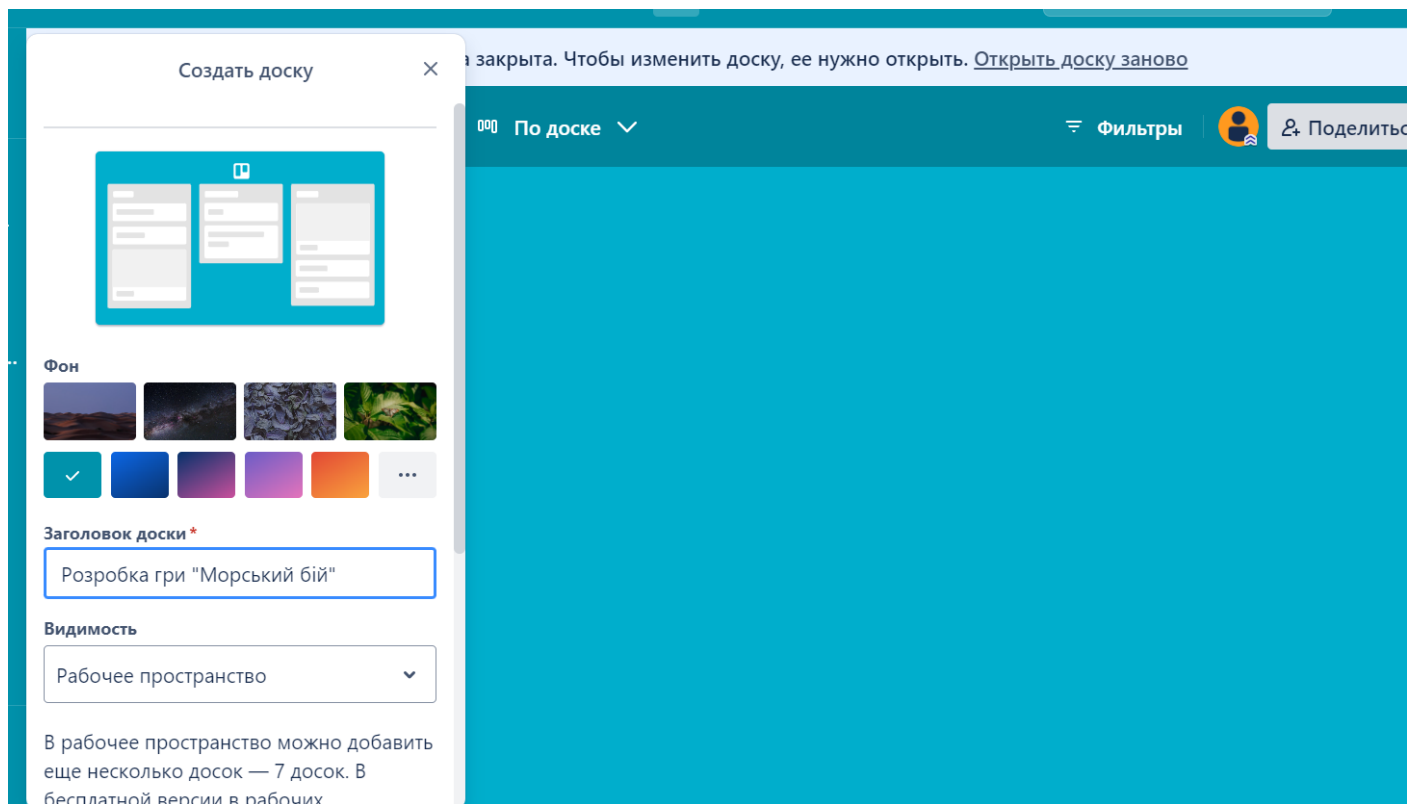


Рисунок №4 – Створення дошки. Я створила дошку, на якій ми будемо працювати. Під час створення зробила оформлення та назвала її «Розробка гри «Морський бій»»

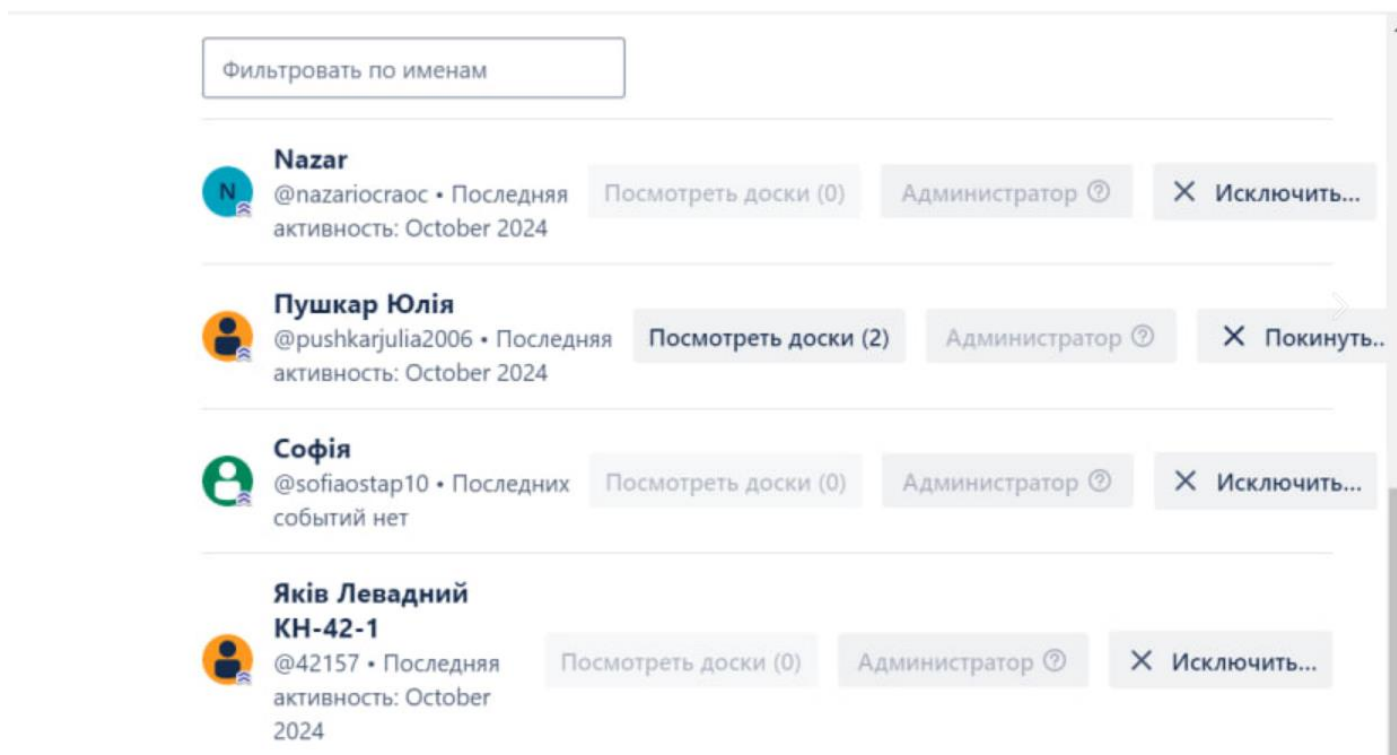


Рисунок №5 – Учасники команди, приєднані для виконання проекту. Я надіслала посилання на створену дошку в телеграм, за яким всі змогли приєднатися.

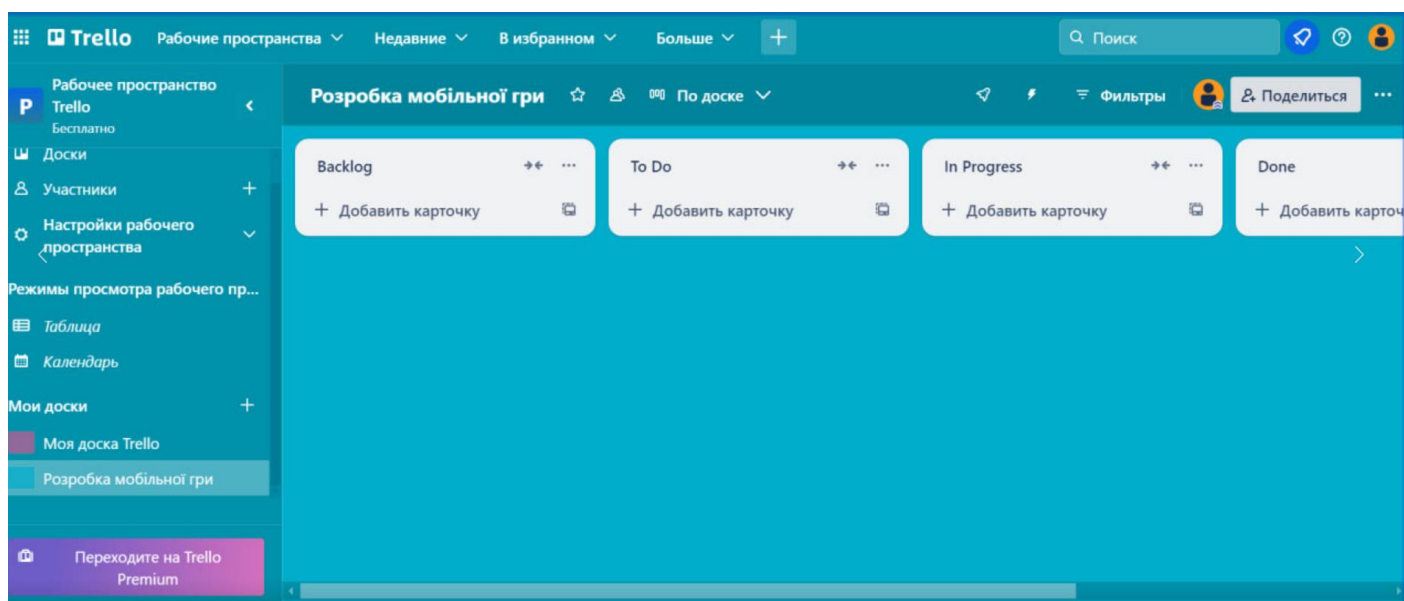


Рисунок №6 – Створені списки. На дошці кожен з нас створив список з назвами «Backlog», «To Do», «In Progress», «Done»

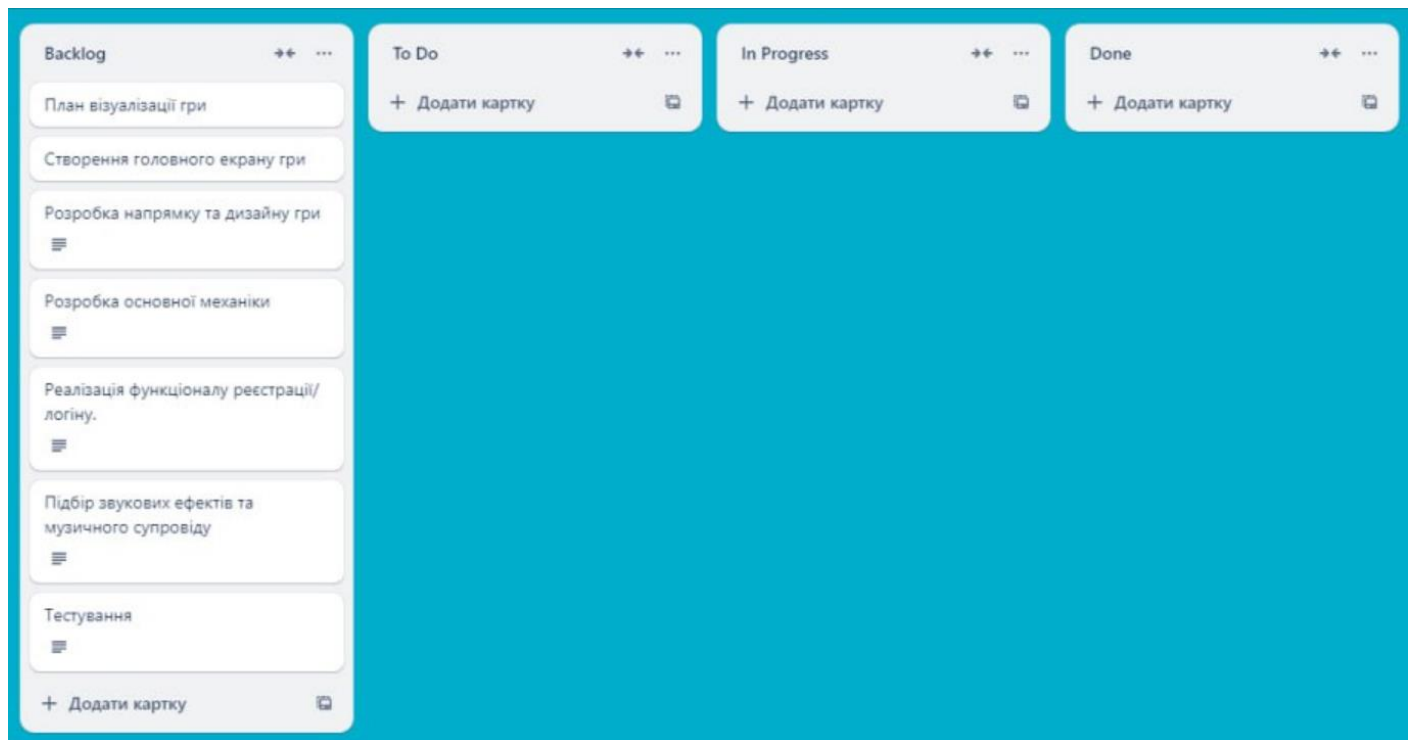


Рисунок №7 – Картки в списку. В список «Backlog» ми додали основні завдання, які потрібно виконати. З розробкою завдань нам допомагав Product Owner, який представляв інтереси замовника. Всі завдання розміщені у їх пріоритетності виконання.

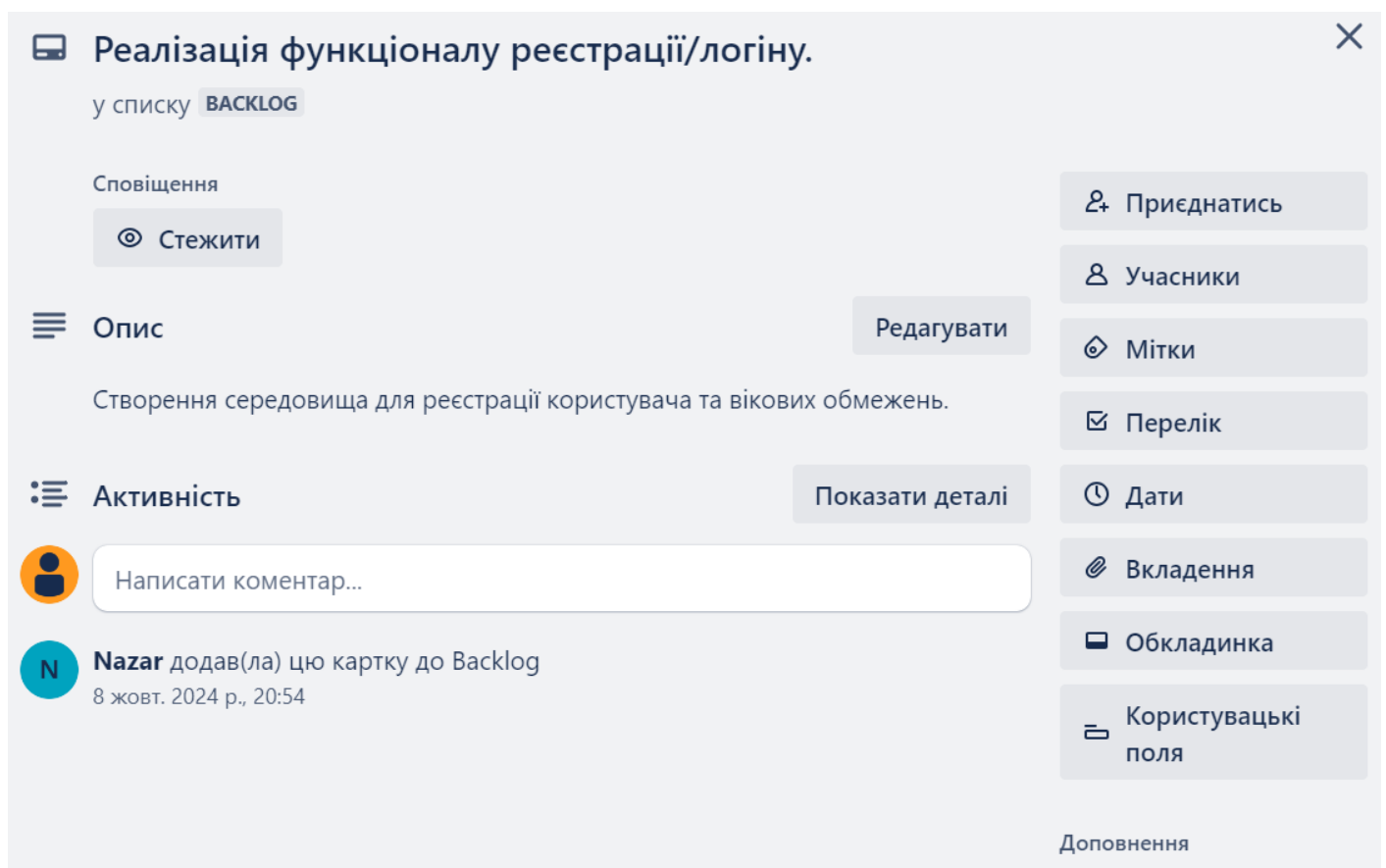


Рисунок №8 – Опис завдань. До кожної картки ми додали короткий опис

Завдання 2

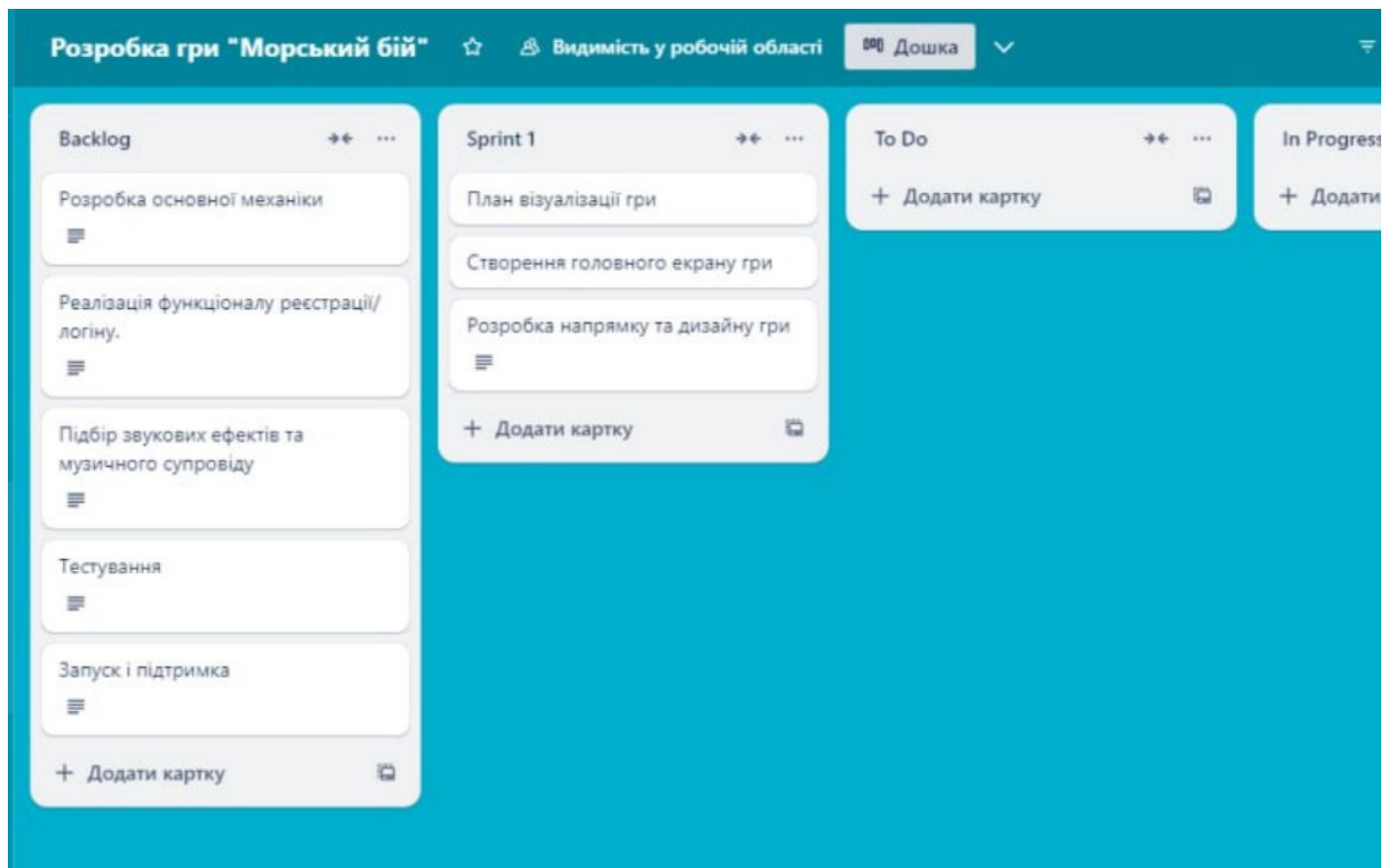


Рисунок №9 – Sprint1. Ми створили Спринт1 в який перенесли деякі завдання з «Backlog»

Дизайн ігрового процесу

у списку **DONE**

Сповіщення

👁

Стежити

☰

Опис

1. Гейм-дизайн

☑

Чек-лист

0%

☐

Механіка розміщення

☐

Основні механіки взаємодії (взаємодія з об'єктами)

☐

Система управління (контролер, сенсорний екран)

☐

Балансування складності (рівні, вороги)

☐

Тестування механіки на різних рівнях складності☐☐

Додати пункт

Редагувати

Видалити

👤

Приєднатись

👤

Учасники

📌

Мітки

☑

Перелік

🕒

Дати

📎

Вкладення

📄

Обкладинка

📄

Користувацькі поля

Доповнення

+

Додавання доповнень

Автоматизація

📘

Додати кнопку

Рисунок №10 – Чек листи. Кожне завдання ми розбили на підзадачі, оформлені у вигляді чек листів

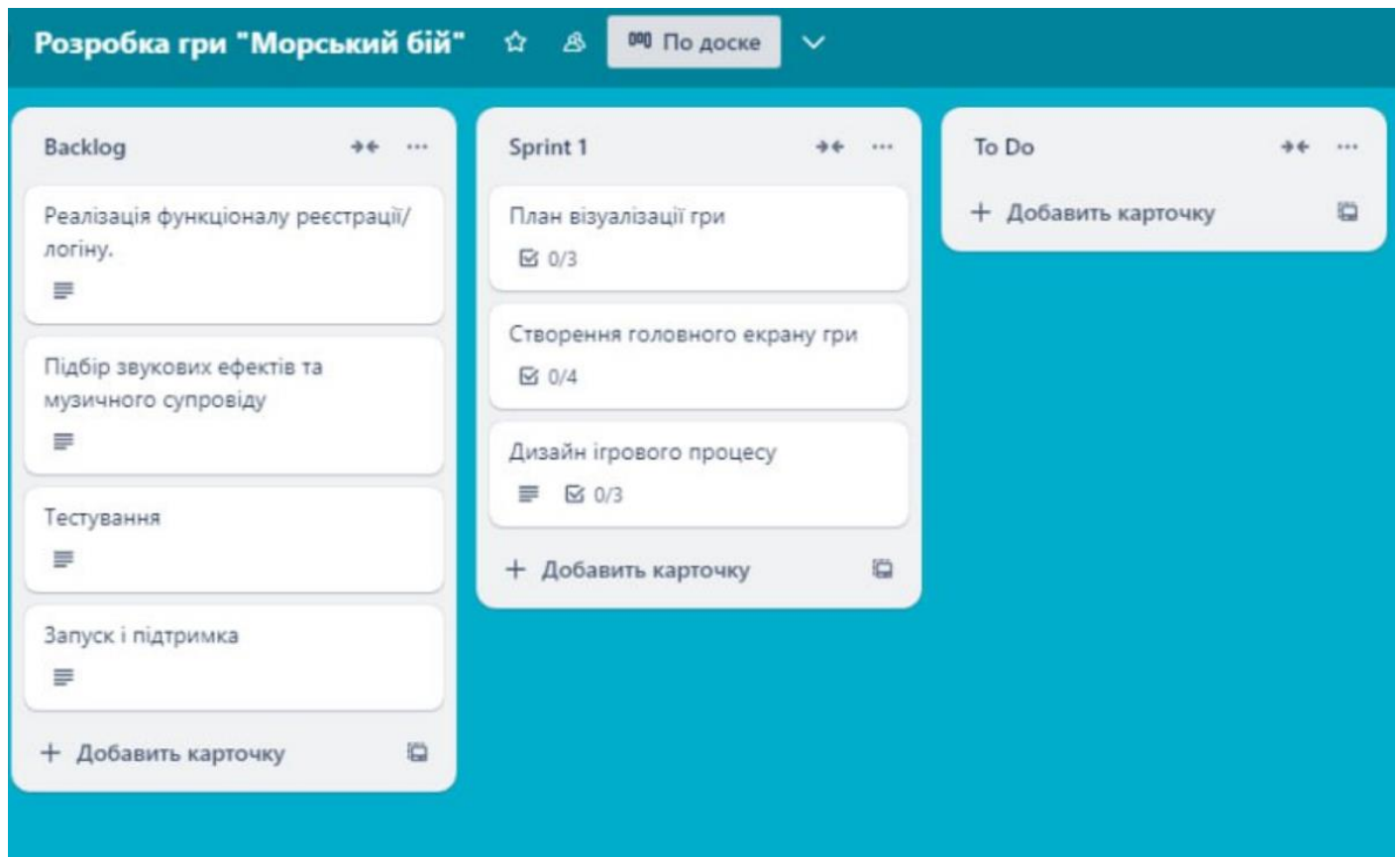


Рисунок №11 – Вигляд спринту1 після розбиття на підзадачі

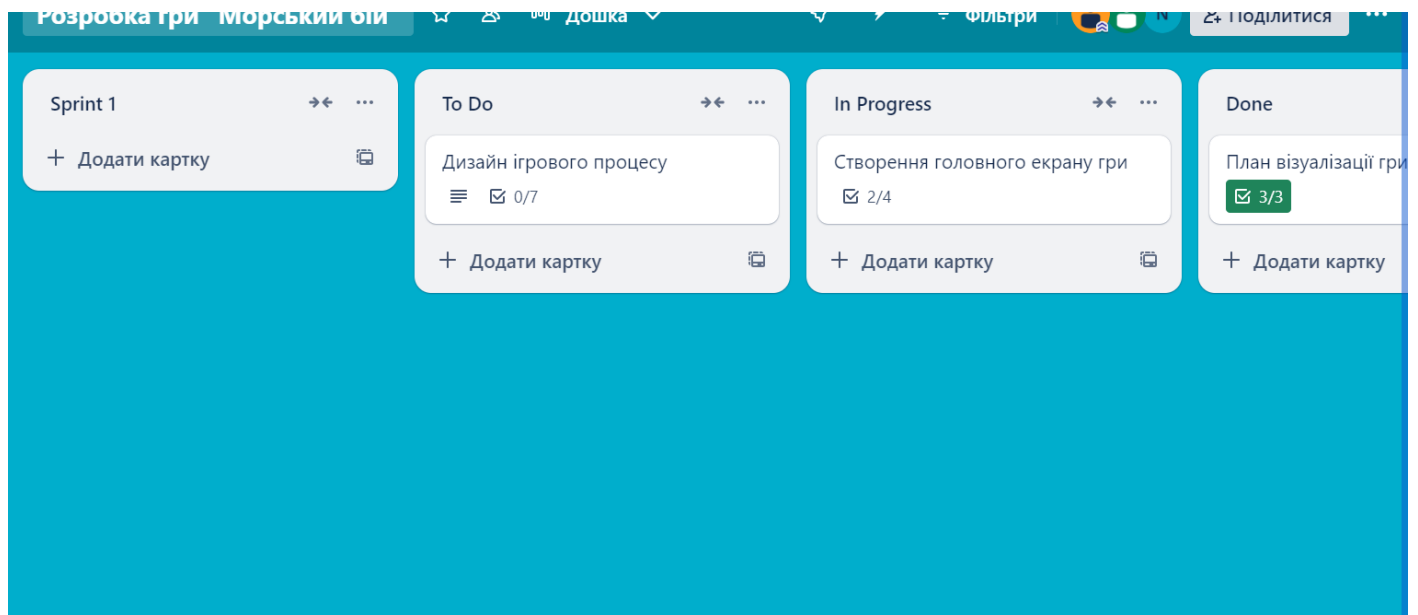


Рисунок №12 – Переміщення завдань з Спринту1. Під час виконання Спринту1 картки переміщалися до різних списків в залежності від рівня виконання завдання.

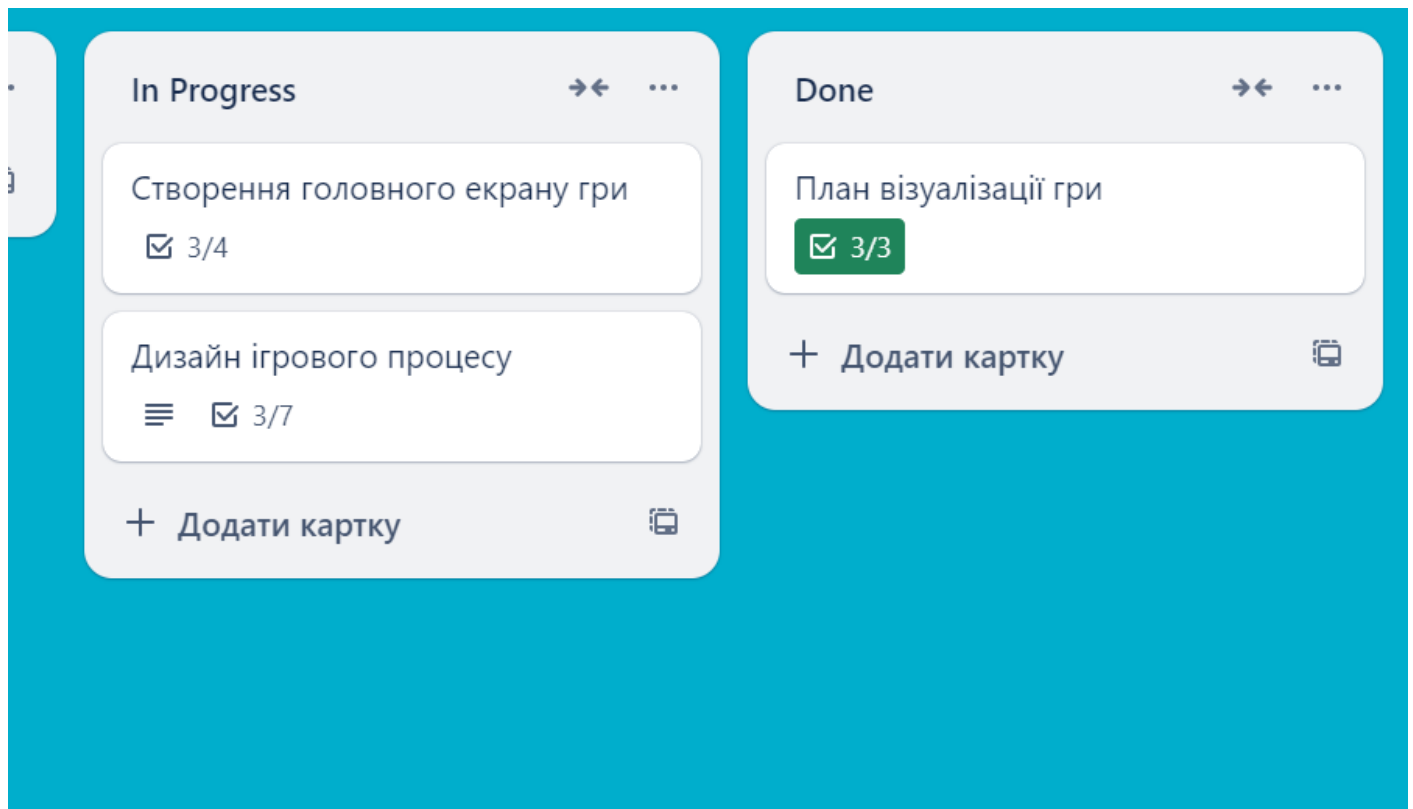


Рисунок №13 – Переміщення завдань з Спринту1

Завдання 3

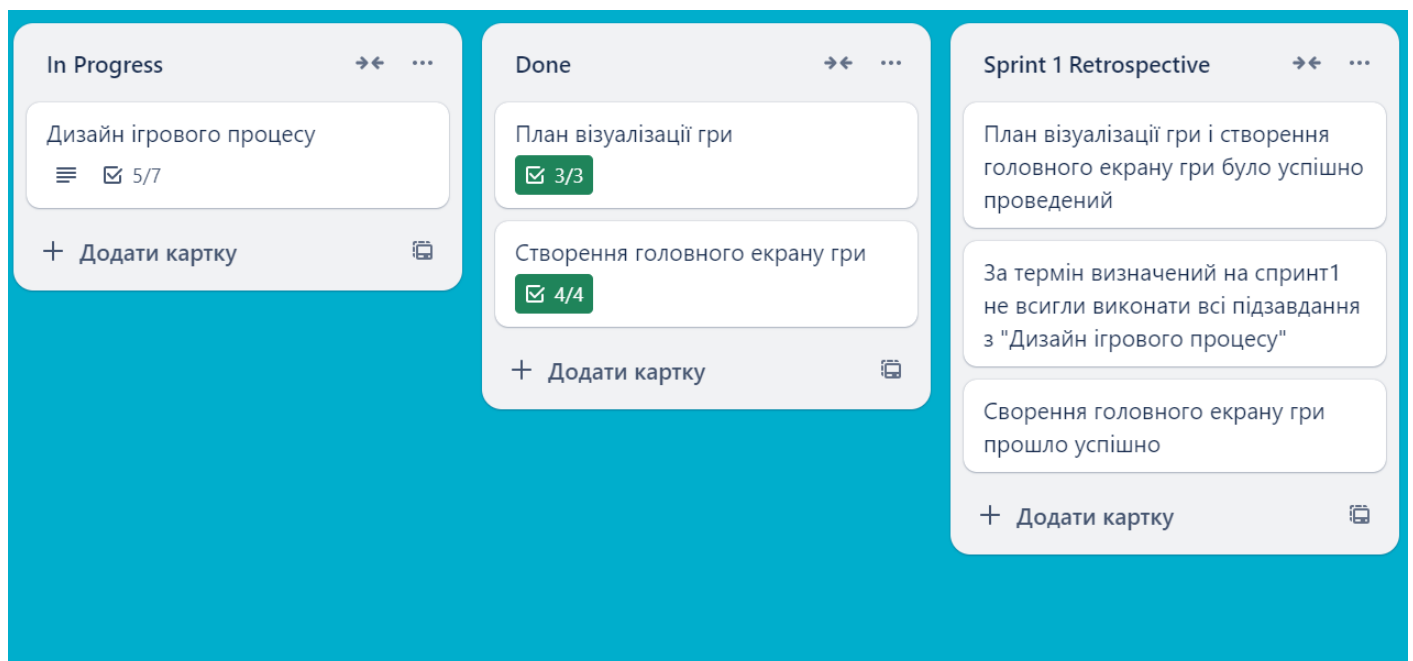


Рисунок №14 – Sprint1 Retrospective. Після закінчення дедлайну на Спринт1 ми створили список для ретроспективи, де вписали коментарі по виконанню першого спринту. Після проведення ретроспективи наш Scrum-майстер розробив для нас стратегію, яка допоможе нам ефективніше працювати та виконати Спринт2 за запланований час

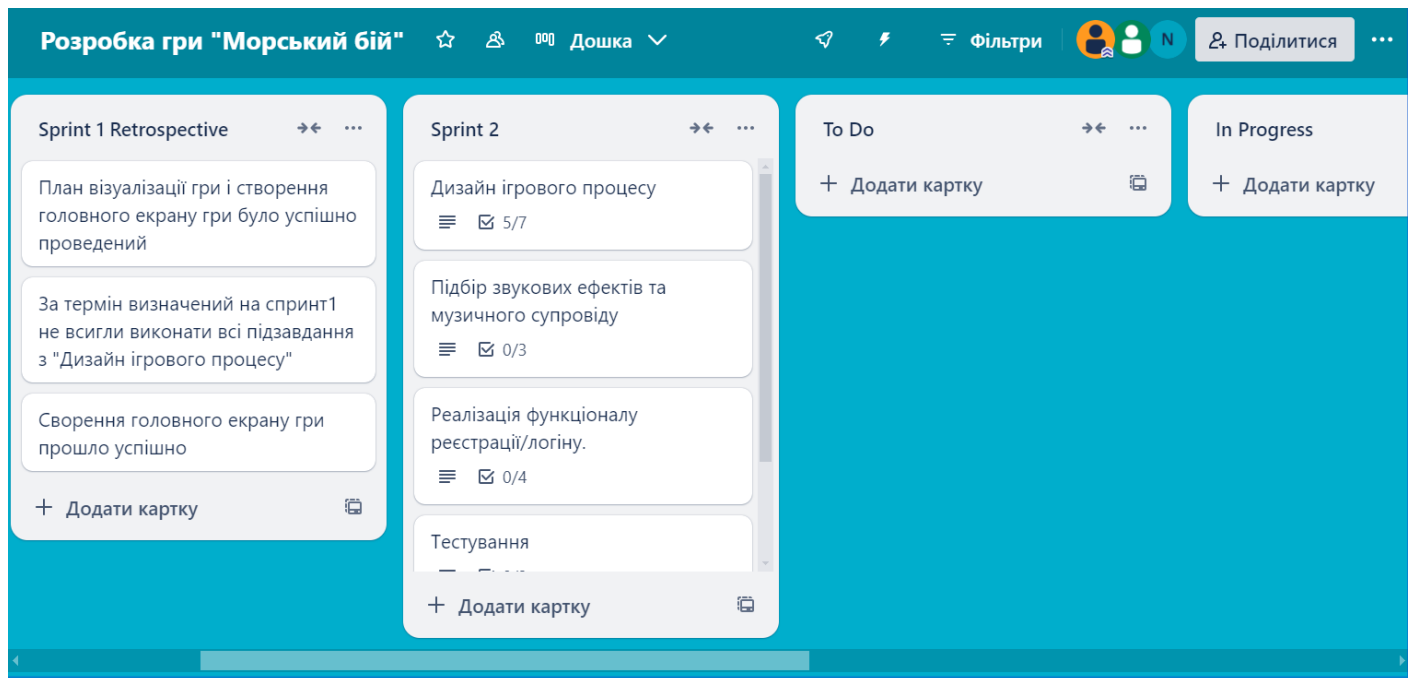


Рисунок №15 – Створений Sprint2.

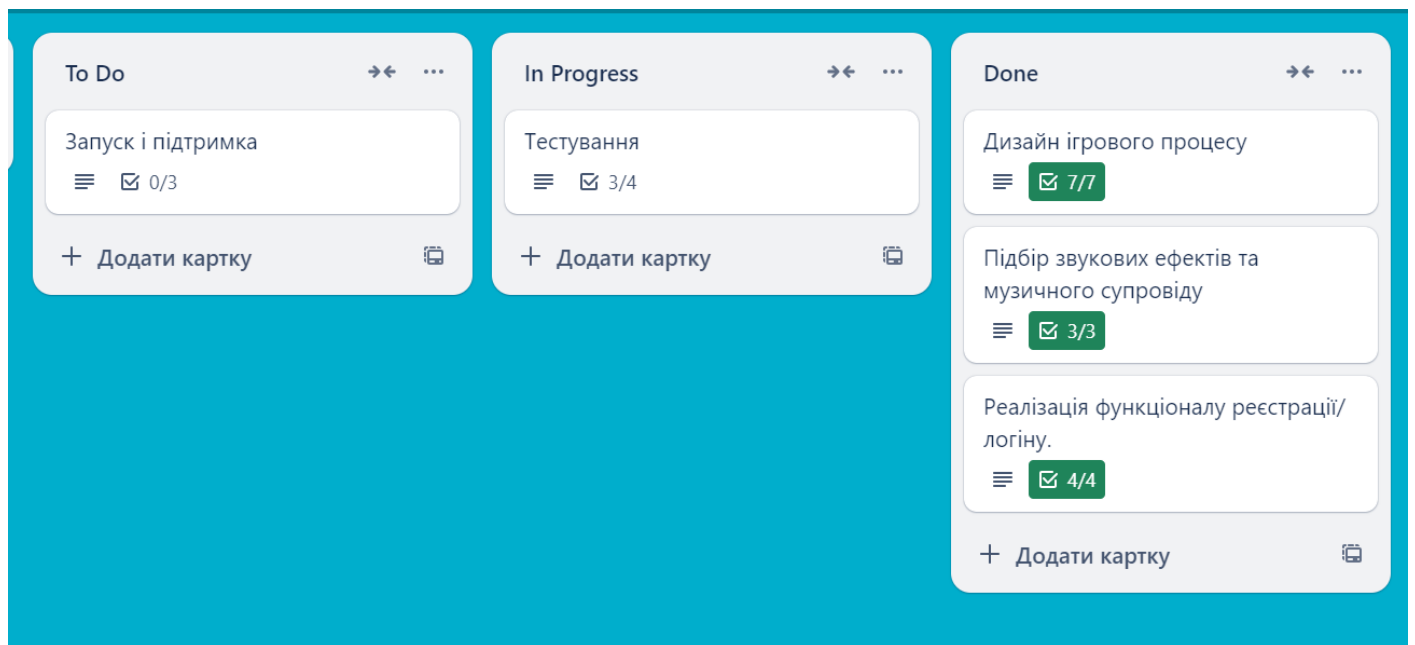


Рисунок №16 – Переміщені завдання з Спринту2 в інші картки

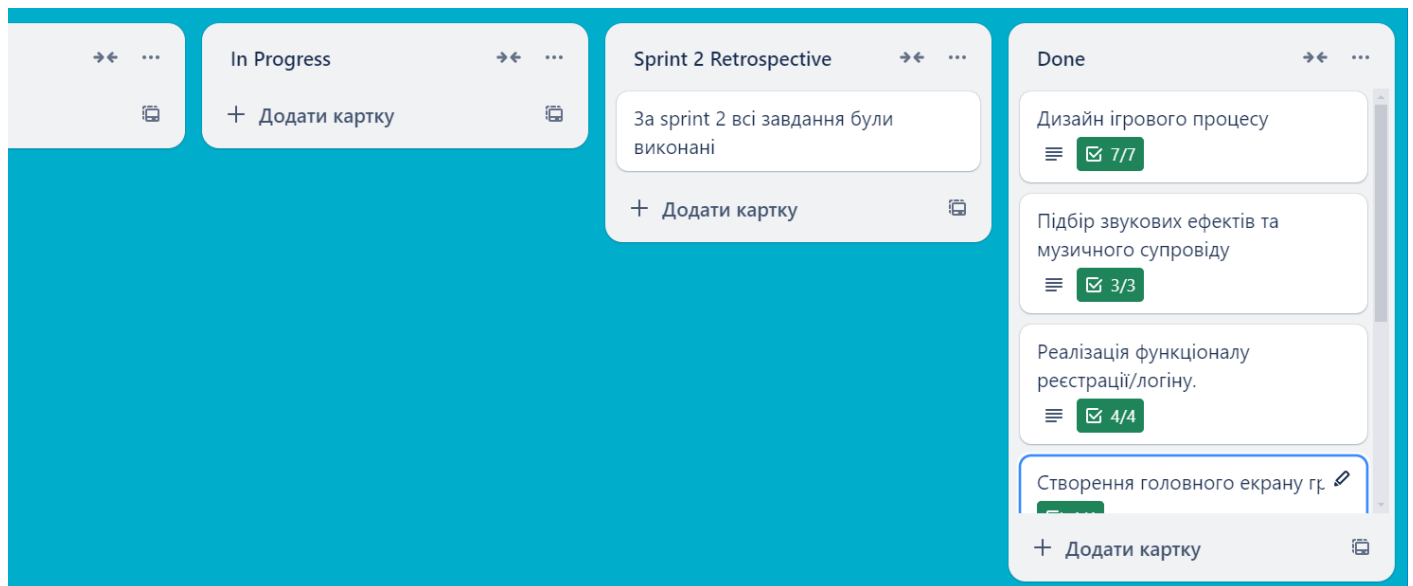


Рисунок № 17 – Всі завдання з «Backlog» були виконані під час Спринту2. Гра «Морський бій» була успішно створена

Висновок: Під час виконання цієї лабораторної ми спробували себе в ролях розробників, Scrum-майстра та Product Owner, які разом планують та виконують свою роботу за допомогою дошки Trello. Кожен зробив свій внесок: Product Owner слідував за потребою тих чи інших функцій, які мають бути в грі, вів команду у правильному напрямку та виробляв план дій, Scrum-майстер успішно впровадив діючі покращення продуктивності команди, а також корегував та додавав підзадачі при необхідності, враховуючи навантаженість та продуктивність команди, завдяки ефективній роботі Scrum-майстра та чіткому керівництву Product Owner, розробники успішно виконали всі завдання. Завдання були не складні, але потребували розуміння методології Agile. Робота з дошкою була цікавою, адже дала в повній мірі зрозуміти, як працює механізм для відслідковування процесу виконання завдань.