|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Rozwiązanie chmurowe dla wystawy na wydziale ETI Politechniki Gdańskiej** | | |
| *Scrum: Backlog sprintu* | | |
| Autorzy: | Tomasz Piwowski | | |
| Data: | 02.05.2023 | Wersja: | 1.0 |

Spis treści

[O projekcie i produkcie 1](#_Toc133920705)

[Oszacowanie rozmiaru backlogu produktu 1](#_Toc133920706)

[Założenia i dobór zakresu sprintu 2](#_Toc133920707)

[Cel sprintu 2](#_Toc133920708)

[Backlog sprintu 3](#_Toc133920709)

[Kryteria akceptacji 3](#_Toc133920710)

[Definicja ukończenia 7](#_Toc133920711)

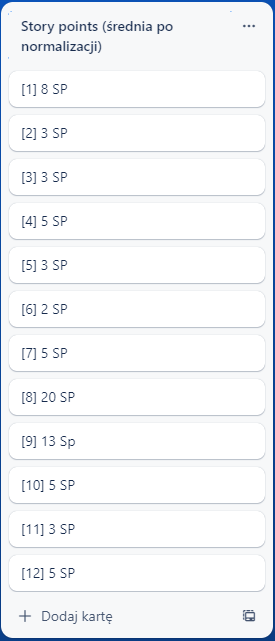
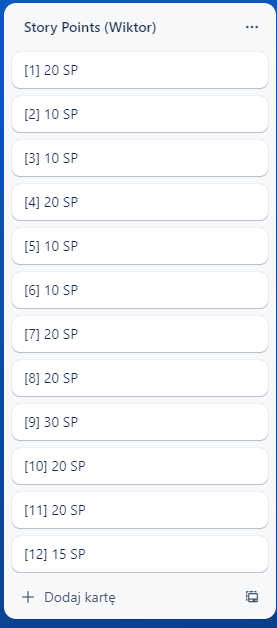
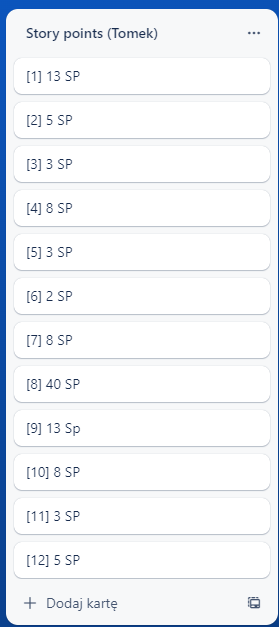
# O projekcie i produkcie

Aplikacja do prezentowania dodatkowych danych dot. wystawy na nowym ETI. Wykorzystania zostanie baza danych w chmurze do łatwego ich tam umieszczania przez pracowników pg oraz wydobywania dla całej reszty. Do pobrania danych służyć będą kody QR, a w przyszłości możliwe że oprócz standardowego interfejsu do ich wyświetlania, pojawi się wspierający je moduł AR (modele elementów wystawy, przyjaźniejszy sposób prezentowania treści).

# Oszacowanie rozmiaru backlogu produktu

Przeprowadzona była 1 runda planning poker, na podstawie której wyliczona została średnia po znormalizowaniu. Wartości zostały zaokrąglone do typowych wartości SP występujących w planning poker, czyli 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, itd.

Łączna ilość SP: 82



# Założenia i dobór zakresu sprintu

Pojemność zespołu: trudna do wyliczenia, 2-8h w tygodniu na osobę; 56-224h na całość; **średnio 140h**; **z tego 14h rezerwy** (spotkania scrumowe, spotkania z klientem, itp.)

Prędkość zespołu (zakładana): 12 SP/sprint

Elementy z BP:

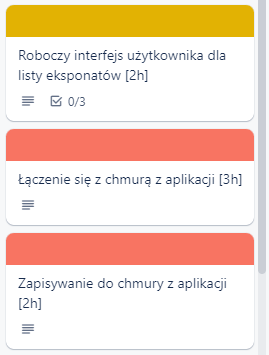
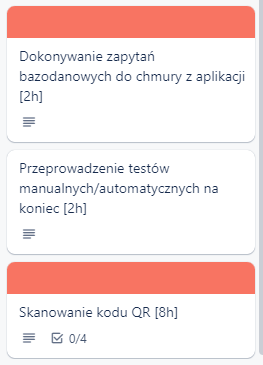
* [1] Lista eksponatów zsynchronizowana z bazą w chmurze
* [2] Skanowanie kodu qr

**Uzasadnienie:** [1] sama lista nie jest kluczowa, ale jej wykonanie pozwoli łatwo wdrożyć się w mechanizmy obsługi chmury i da solidne podwaliny pod resztę aplikacji. [2] Prosta funkcjonalność, która będzie kluczowa w późniejszej fazie rozwoju aplikacji. Napotkane problemy w [1] i [2] pozwolą na szybkie przeciwdziałanie dla obsługi najbardziej kluczowych komponentów aplikacji (łączność z chmurą, skanowanie qr) bez ryzyka w postaci utraty kompatybilności z pozostałą częścią aplikacji.

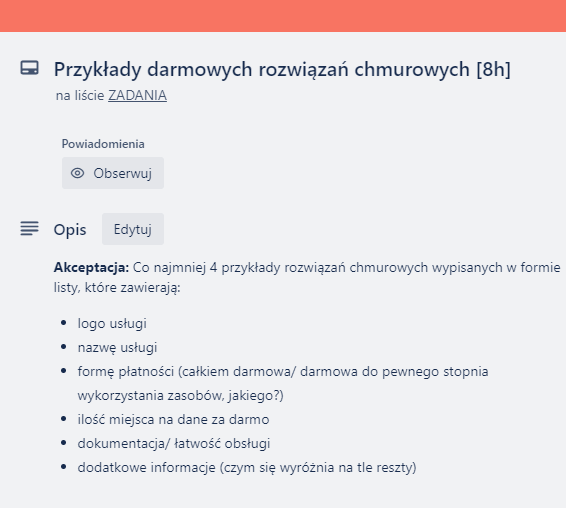
# Cel sprintu

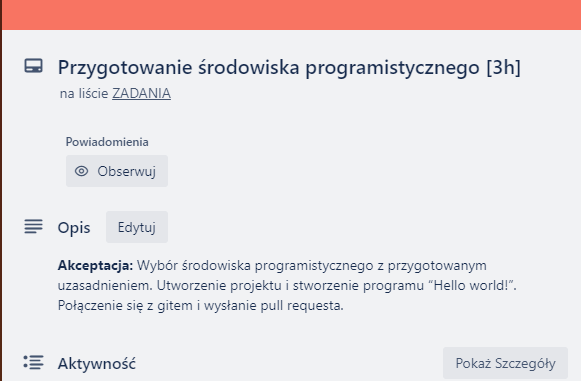
Utworzenie pierwszego prototypu aplikacji i nawiązania łączności z chmurą.

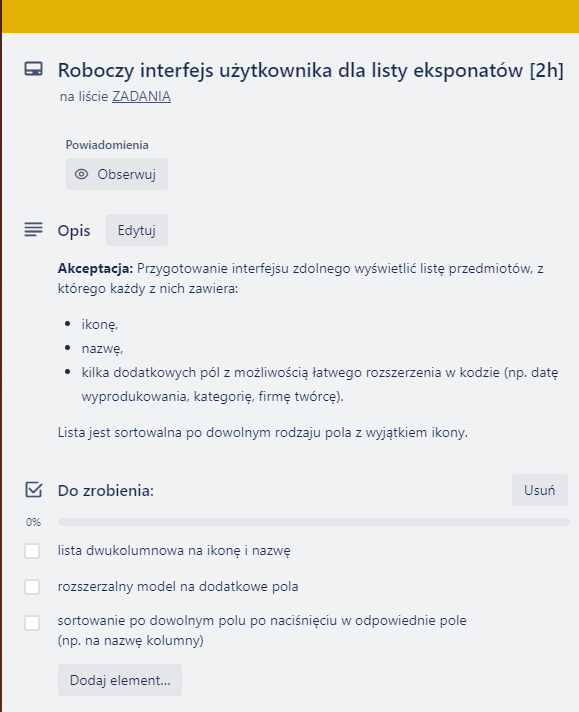
# Backlog sprintu

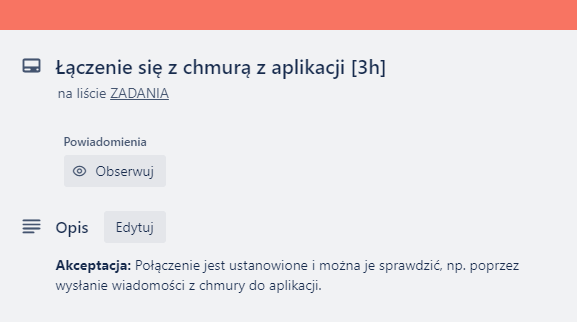
  

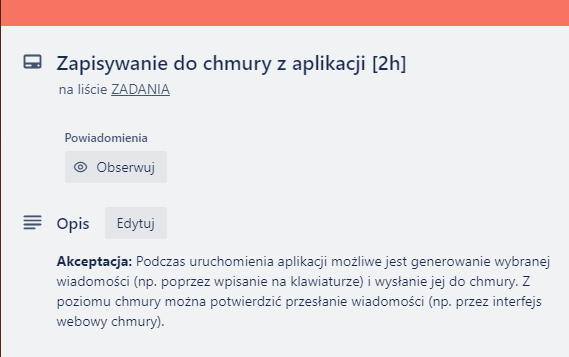
# Kryteria akceptacji

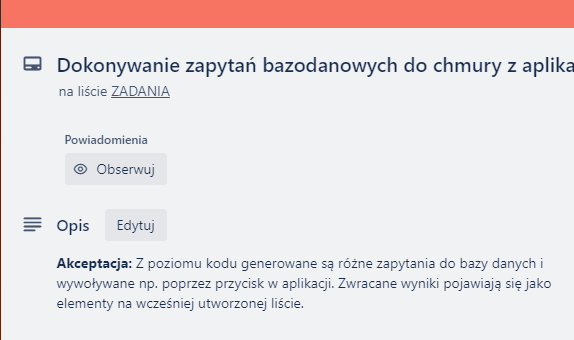


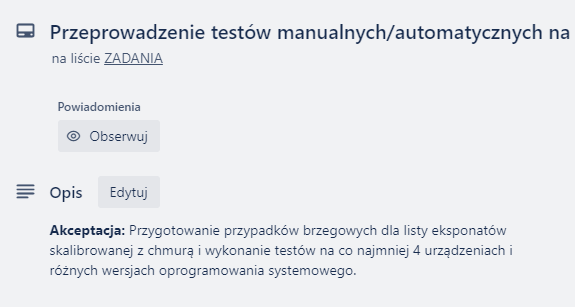


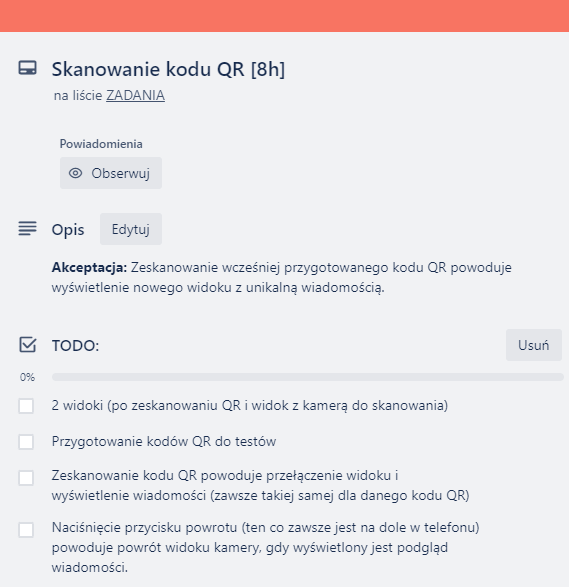












# Definicja ukończenia

