BSTUDent Hub

Отчет по проделанной работе

Проект BSTUdent Hub был создан в целях получения опыта командной работы в разработке ПО. В данном проекте было необходимо реализовать знания, полученные в ходе курса дисциплины «Технология разработки программного обеспечения». Наша команда состояла из шести человек:

* Скалкович Станислав Леонидович – Team Leader, Scrum-мастер, Product Manager
* Поборцев Анатолий Егорович - Дизайнер
* Корп Евгений - Тестировщик
* Чигоя Никон Милорадович – Разработка модуля Timetable
* Лобунец Даниил – разработка модуля Game
* Кудрицкий Федор – разработка модуля Binary-code

Более подробно ознакомится с описанием проделанной работы и описанием модуля вы можете по ссылкам выше.

Для стабильной и эффективной работы команды был выбран смешанный стиль разработки – Scrum и Kanban. Также, так как эти системы являются частями семейства гибких итеративно-инкрементальных методов управления проектами и продуктами Agile, мы старались следовать основным идеям данной системы.

В ходе разработки проекта мы проводили частые Scrum-встречи где обсуждали ближайшее развитие нашего проекта и обсуждали новые идеи и предложения. Помимо этого, была создана доска «Канбан», где находились карточки с основным планом разработки той, или иной части проекта и были поставлены основные требования к разработке частей проекта. В ходе разработки пришлось поменять некоторые планы в связи с сжатыми сроками и лучшими традициями Agile.

Общение, разработка, обмен файлами и разработка была организованна с помощью системы контроля версий Git и GitHub. Был создан репозиторий под название BSTUdent Hub, где находились ветки: main, styles, INFO, timetable, game, binary-code. В репозиторий были добавлены контрибьютеры – члены команды, у каждого члена команды была собственная ветка для разработки, а также имелся доступ к другим веткам. В ходе разработки, по достижению пунктов тестирование и подтверждение Product Manager, тестировщик и Product Manager заходили в соответствующую ветку и выполняли проверку, в зависимости от успеха проверки карточка с задание отправлялась на доработку, с проблемами, указанными проверяющими или переходила на следующую стадию.

По итогам проделанной работы каждый получил колоссальный опыт по созданию программного обеспечения в команде, научился на своих ошибках, научился пользоваться «Канбан» доской, и теперь имеет все необходимые основы в разработке ПО в команде.