

Taikytos TSP praktikos

Virtualai

Edas Lakavičius
Haroldas Juknonis
Nerius Žarnauskas
Domantas Gabalis

Pasiskirstymas rolėmis

Domantas Gabalis – komandos lyderis, Edas Lakavičius – kūrimo vadovas, Nerius Žarnauskas – planavimo vadovas, Gytis Grigonis – kokybės / proceso vadovas (Kūrimo eigoje pasiėmė akademines atostogas), Haroldas Juknonis – palaikymo vadovas.

- **Komandos lyderis** užtikrina, kad komanda efektyviai bendradarbiautų, sekė kiekvieno iš komandos narių progresą, kaip yra sekami reikalavimai. Domantas rengė susitikimus, sekė susitikimų eigą, rašė protokolą ir informavo instruktorių apie darbo progresą, stebėjo kitų narių darbą.
- **Kūrimo vadovas** buvo pasirinktas Edas, nes turėjo daugiausiai patirties sistemos projektavime. Kiekvienas programuotojui iškilęs klausimas ar daromas didesnis sprendimas buvo aptariamas su kūrimo vadovu (tam, kad sistema būtų vientisa ir po to nekiltų problemų). Vadovas atsakingas už kodo patvirtinimą kūrį komandos nariai darė versijavimo sistemoje. Bendradarbiavo su testavimo vadovu.
- **Planavimo vadovas** Nerius skirstė darbus programuotojams taip, kad sistema būtų sukurta laiku bei kad kiekvienas iš programuotojų gautų kuo vienesnį darbo krūvį. Vadovavo tam, kad sistema būtų kuriama ciklais, kiekvienam iš jų priskiriant tikslus. Turėta problemų su pirmuoju ciklu (jis vėlavo), nes nebuvo tinkamai apskaičiuota, jog pirmasis sistemos kūrimo etapas užtruks ilgiausiai (nes reikia ne tik įgyvendinti reikalavimus, bet ir paruošti aplinką).
- **Kokybės vadovas** Gytis kūrimo metu nevykdė savo atsakomybių, vėliau pasiėmė akademines atostogas.
- **Palaikymo vadovas(vėliau perėmė ir kokybės vadovo pareigas)** Haroldas užtikrina, kad sistema būtų nuolat testuojama (ypač po didelių pakeitimų), rasti defektai būtų taisomi. Užtikrina defektų atsiradimo prevenciją reikalaujamas, kad komandos nariai darytų peer to peer review. Užtikrina, kad visi rasti kritiniai defektai būtų ištaisyti iki projekto pridavimo datos. Informavo komandos lyderį apie rastus / ištaisytus defektus.

Išsikelti tikslai

Pagrindinis tikslas buvo sukurti kokybišką produktą, kuris atitiktų užsakovo reikalavimus. Siekta užbaigti kūrimą laiku.

Susitikimai

Buvo siekta vykdyti susitikimus kiekvieną savaitę. Komandai šiek tiek padirbus kartu pamatyta, kad svarbu komunikuoti dažniau, todėl dažniau diskutuota online (tam, kad būtų galima siekti kiekvieno iš komandos narių progresą ir dirbti viena linkme) realūs susitikimai buvo rengiami planuojant svarbius architektūrinius pakeitimus / patobulinimus, planuojant ir aptariant darbą. Svarbesni susitikimai ir sprendimai buvo dokumentuoti protokoluose.

Ciklai

Nutarta dirbti 2 savaitių ciklais. Pirmojo ciklo metu sukurti pagrindines backend funkcijas(duomenų prieigos taškus) ir pirminę vartotojo grafinę sąsają, antrojo – įgyvendinti sudėtingesnes backend funkcijas(prisijungimo autentifikaciją), tobulinti turimas funkcijas, bei įgyvendinti grafines sąsajos

užduotis, trečiąjį ciklą nutarta skirti galutiniam reikalavimų įgyvendinimui bei klaidų taisymui. Likusį laiką iki projekto pabaigos, taip pat skirti klaidų taisymui. Komandai pavyko darbo procesą sutalpinti į 3 ciklus ir atlikti didžiąją suplanuotų darbų dalį, tačiau turėta problemų dėl datų (pirmasis ir antrasis ciklas vėlavo).

Planavimas

Pasiskirstyta darbas. Pirmame darbo cikle pradėta nuo backend dalies funkcijų įgyvendinimo, kurio metu kiekvienam komandos nariui buvo priskirti modelių ir controller'ių sukūrimai. Edui taip pat buvo priskirta sukurti GUI aplinką ir paprastas funkcijas backendo testavimui. Antro ciklo metu nutarta pasiskirstyti į Frontend(Edas, Domantas, Gytis) ir Backend(Nerius, Haroldas) komandas ir toliau užduotis skirstyti pogrupiuose. Trečio ciklo metu buvo vykdomas rankinis funkcijų testavimas(testavimas atliekamas tiek programuotojui įgyvendinant funkciją, tiek vėliau kolegos atliekamas papildomas testavimas įgyvendinus funkcijas) ir atliekami reikiami pakeitimai.

Testavimas

Kiekvienas iš programuotojų produktą testuodavo kūrimo metu. Po visų ciklų būdavo atliekama pilnas, rankinis sistemos testavimas tam, kad būtų galima įsitikinti, jog nauji pakeitimai nepadarė įtakos esamam funkcionalumui.

Peržiūros

Kiekvieną iš programuotojo pakeitimų peržiūrėdavo bent vienas kolega ir pasiūlydavo patobulinimus / pakeitimus (pull requests). Tokia praktika padėjo išvengti didelės dalies klaidų bei programuotojams sekti vienas kito darbą ir su juo susipažinti. Kadangi visi buvo susipažinę su sistemos dalimis, todėl galėjo taisyti ne tik savo, bet ir kolegų padarytus defektus.

Komandos našumas, apibendrinimas

Beveik visi komandos nariai stengėsi efektyviai ir kokybiškai dirbti, nuolat komunikavo ir tarėsi dėl pakeitimų sistemai, kartu apsibrėžė reikalavimus. Iškilus problemai, ji buvo išsakoma bei apie ją diskutuojama. Kadangi sistemos reikalavimai, progresas, problemos buvo pasiekiami visiems komandos nariams (buvo labai patogu sekti ir planuoti darbą), beveik nekilo problemų dėl to, ar komanda vieningai interpretuoja sistemos reikalavimus ir ar bus spėta projektą pabaigti laiku. Iš esmės komanda labai patenkinta savo bendradarbiavimu. Turėta problemų su Gyčiu, galimai jau priėmęs sprendimą pasiimti akademines atostogas, ilgą laiką nepranešė komandai(jam skirtos užduotys iki galo taip ir nebuvo atliktos, teko perleisti darbus kitiems).