
Sprint backlog

Mateusz Grzonka, Jakub Jabłoński, Krystian Jandy,
Błażej Smorawski, Filip Szweda

2023-11-04

O projekcie i produkcji

Naszym produktem jest gra programistyczna, w której gracze (głównie uczniowie i nauczyciele szkół podstawowych) sterują agentami w wirtualnym świecie i za ich pomocą rozwiązują różne zadania. Zadania skupiają się wokół różnych interakcji z tym światem, na przykład zbieraniu drewna i rozwijają w użytkownika umiejętności programistyczne.

Oszacowanie rozmiaru backlogu produktu

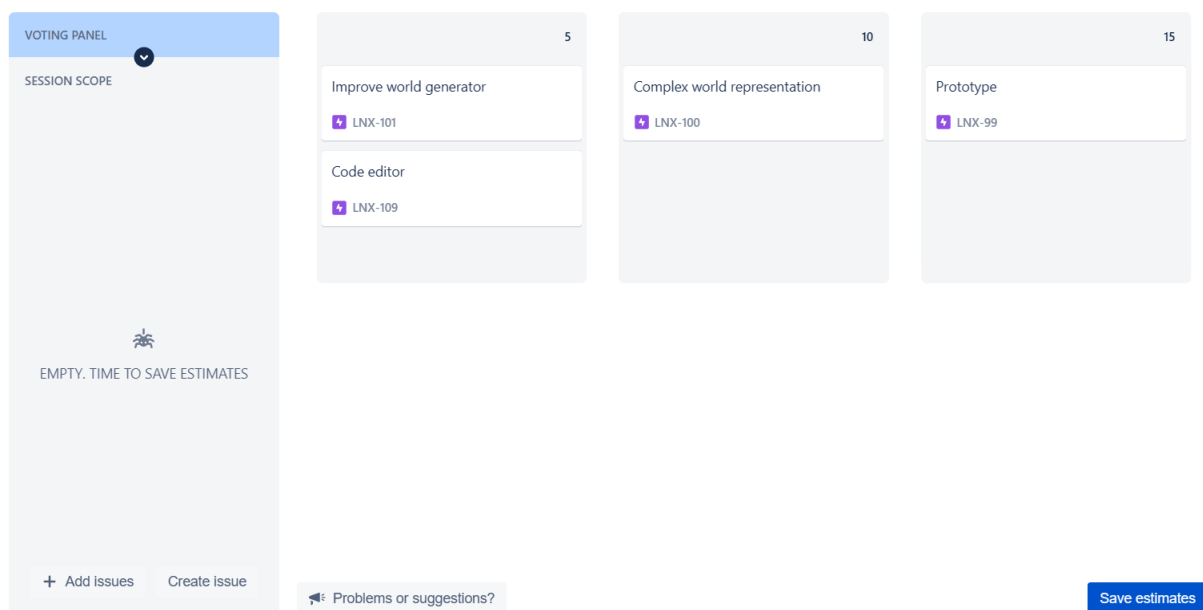


Figure 1: Estimate

Średnim Epikom “Improve world generator” i “Code editor” z backlogu produktu przyznajemy wartość 5 Story Points.

Na ich podstawie przyznajemy bardziej złożonym Epikom relatywnie więcej Story Pointów.

Story Pointy przyznawaliśmy poprzez grę Planning Poker.

Improve world generator

Room Number

ENTER

ScrumPoker-online.org

Room 58 65 16 23

F1

?

☕

0

0.5

1

2

3

5

10

15

20

40

100

Results

Delete Estimates

Hide

Name	Story Points
Filip Szweda	5
Mateusz Grzonka	3
Błażej Smorawski	5
Krystian Jandy	5
Jakub Jabłoński	5

Code editor

Room Number

ENTER

ScrumPoker-online.org

Room 58 65 16 23

F1

?

☕

0

0.5

1

2

3

5

10

15

20

40

100

Results

Delete Estimates

Hide

Name	Story Points
Filip Szweda	5
Mateusz Grzonka	3
Błażej Smorawski	3
Krystian Jandy	5
Jakub Jabłoński	5

Complex world representation

Room Number

ENTER

ScrumPoker-online.org

Room 58 65 16 23

F1

?

☕

0

0.5

1

2

3

5

10

15

20

40

100

Results

Delete Estimates

Hide

Name	Story Points
Filip Szweda	10
Mateusz Grzonka	10
Błażej Smorawski	10
Krystian Jandy	10
Jakub Jabłoński	10

Prototype

Room Number

ENTER

ScrumPoker-online.org

Room 58 65 16 23

F1

?

☕

0

0.5

1

2

3

5

10

15

20

40

100

Results

Delete Estimates

Hide

Name	Story Points
Filip Szweda	10
Mateusz Grzonka	15
Błażej Smorawski	15
Krystian Jandy	15
Jakub Jabłoński	10

Założenia i dobór zakresu sprintu

1. Pojemność zespołu: W skład zespołu wchodzi pięć osób.

2. Rezerwa w pojemności zespołu na pracę inną niż wytwarzanie: Zespołowi zostało przyznane 20% czasu na spotkania, rewidowanie kodu i inne zadania, które nie są bezpośrednio związane z wytwarzaniem produktu.
3. Średnia prędkość zespołu: Zespół pracował już wcześniej nad projektem i osiągnął średnią prędkość 20 punktów backlogu produktu na sprint.
4. Wybrane elementy z backlogu produktu: W ramach tego sprintu zespół wybrał elementy backlogu produktu, które dotyczą stworzenia prototypu gry programistycznej. Elementy te obejmują:
 - Stworzenie wirtualnego świata gry, który umożliwi użytkownikowi kontrolowanie agentów
 - Dodanie interakcji do gry, takich jak zbieranie drewna
 - Stworzenie mechaniki gry, która będzie rozwijała umiejętności programistyczne użytkownika

Dobór zakresu sprintu:

Biorąc pod uwagę powyższe założenia, członkowie zespołu zdecydowali się na 2-tygodniowy sprint. W ciągu tego czasu planują oni osiągnąć 20 punktów backlogu produktu, co odpowiada ich średniej prędkości. Wybrali konkretny zakres elementów z backlogu produktu, który będzie realizowany w tym sprincie. Ich celem jest przygotowanie prototypu gry programistycznej, co oznacza, że będą musieli skupić się na stworzeniu wirtualnego świata gry, dodaniu interakcji i stworzeniu mechaniki, która rozwija umiejętności programistyczne użytkownika. Ponieważ zespół pracował już nad projektem, mają już pewne doświadczenie, co pozwala im na osiągnięcie zakładanych celów w ramach tego sprintu.

Cel sprintu

Celem tego sprintu jest przygotowanie prototypu gry programistycznej, która umożliwi użytkownikom (głównie uczniom i nauczycielom szkół podstawowych) rozwijanie umiejętności programistycznych poprzez sterowanie agentami w wirtualnym świecie i rozwiązywanie różnych zadań. Najważniejszą wartością dla interesariuszy wynikającą z przyrostu po tym sprincie będzie możliwość przetestowania prototypu i uzyskanie informacji zwrotnych od użytkowników, co pozwoli na dalszy rozwój gry i poprawienie jej jakości przed wdrożeniem. Dzięki temu, że prototyp zostanie przygotowany w ciągu jednego sprintu, zespół będzie mógł szybko reagować na uwagi użytkowników i wprowadzać odpowiednie zmiany w kolejnych sprintach, co zwiększy szanse na sukces produktu na rynku.

Backlog sprintu

TO DO 3 ZGŁOSZENIA

IN PROGRESS 4 ZGŁOSZENIA

REVIEW 1 ZGŁOSZENIE

DONE ✓

⌵ ⚡ LNX-99 Prototype 6 zgłoszeń DO ZROBIENIA

Implement GoTo Action
scene-host python-common

✓ LNX-103

Implement Take Action
scene-host python-common

✓ LNX-104

Add 'Agent' Object
scene-host python-common

✓ LNX-108

Adapt 0.1 Godot frontend to current backend
critical frontend-godot

✓ LNX-94

Add 'Chop' action
python-common

✓ LNX-107

Multiple Objects should be possible on one Scene position
python-common

✓ LNX-106

⌵ ⚡ LNX-100 Complex world representation 2 zgłoszenia DO ZROBIENIA

Implement proper error handling
scene-host

✓ LNX-82

Create generic transforms
python-common

✓ LNX-84

Kryteria Akceptacji

Prototype

LNK-99

Prototype

Załącz

Dodaj zgłoszenie podrzędne

Połącz zgłoszenie



Opis

- Implement basic scene
- Add secure execution of users code in a separate process
- Add API responsible for driving events in the scene
- Implement basic gameplay elements such as walking and chopping wood
- Representation of the games state on a frontend
- Implement `square` as an atomic part of the scene.

Child issues

Kolejność wg: ▾ ... +

Gotowe 53%

<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-83	Create generic requirements	▾ -	KJ	GOTOWE ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-95	Change `Get` to operate on deltas	⏏ -	FS	GOTOWE ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-97	Add `object` code execution inside `execution-runtime`	⏏ -	BS	GOTOWE ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-81	Implement function `Tick` for `Scene` interface	⏏ -	BS	GOTOWE ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-80	Add router to scene-host	⏏ -	BS	GOTOWE ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-87	Add tests for critical structures	⏏ -	FS	GOTOWE ▾

Complex

LNK-100

Complex world representation

Załącz

Dodaj zgłoszenie podrzędne

Połącz zgłoszenie



Dodaj załącznik

Opis

- Create representation of game world that allows clients to perceive it's changes depending on the state they already received.
- Implement proper handling of errors that will allow the player to react to various unsuccessful events

Child issues

Kolejność wg: ▾ ... +

<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-84	Create generic transforms	▾ -		W TOKU ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-82	Implement proper error handling	▾ -		DO ZROBIENIA ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-96	Common hashing of state	▴ -		DO ZROBIENIA ▾
<input checked="" type="checkbox"/>	LNK-75	Add github action to check performance on every commit	▬ -		DO ZROBIENIA ▾

Definicja ukończenia

- Testy w formacie Arrange, Act and Assert dla kluczowych funkcji.
- Utworzone Continuous Integration dla wszystkich komponentów.
- Skalowalność mikroservisów do 1000 różnych użytkowników.
- Wydajność systemu określona w System Efficiency Index.
- Mechanizmy zarządzania, realizacji i współpracy agentów.
- Integracja z systemem płatności do darowizn.