

# Extrakcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika pre prácu s nástrojom ScrumDesk

**Tím:** č. 16, WebX  
**Vedúci tímu:** Ivan Srba  
**Členovia tímu:** Ján Brechtľ, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý,  
Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčíak  
**Akademický rok:** 2016/2017  
**Autor:** Andrej Vaculčíak  
**Verzia číslo:** 1.0  
**Dátum poslednej zmeny:** 05.11.2016

## 1 Úvod

Pre prácu v tíme aplikujúcom scrum je veľmi dôležité mať prehľad o tom, kto čo robí a v akom štádiu sa nachádzajú úlohy riešené v aktuálnom šprinte.

Vo veľa prípadoch sa na tento účel jednotlivé úlohy značia na tabuľu, okolo ktorej každý z členov dennodenne chodí a môže teda vidieť stav aktuálneho šprintu alebo celkový stav riešenia projektu.

V našom prípade to ale nie je úplne realizovateľné, čo viedlo k výberu jedného z mnohých podporných nástrojov vytvorených presne na tento účel. Náš tím si vybral ScrumDesk, ktorý pre účely nášho projektu postačuje.

Tento dokument obsahuje základné pravidlá pri práci s týmto nástrojom, pričom ale nemá slúžiť ako používateľská príručka. Jeho hlavnou úlohou je informovať o dohodnutých konvenciách, ktoré sú špecifické pre tím, resp. organizáciu, v ktorej sa používa.

## **2 Skratky a značky**

US – User Story

DoD – Definition of Done

PO – Product Owner

## 3 Postupy

### 3.1 Základné pojmy

Pre scrum je jednou zo základných aktivít rozdelenie celej témy na určité konkrétnejšie oblasti (Epic), ktoré sú následne dekomponované na ešte podrobnejšie tzv. prípady použitia (User Story) a tie ešte na konkrétne úlohy (Task), ktoré určujú, čo je potrebné v danom US urobiť na to, aby neskôr splnil DoD.

### 3.2 Názvy

Pre názvy jednotlivých prvkov platia nasledujúce pravidlá:

- Všetky názvy musia čo najpresnejšie, ale stručne vystihovať podstatu
- Epic – anglicky s veľkým začiatočným písmenom
- US – slovensky s veľkým začiatočným písmenom + v zátvorke za názvom je meno, kto je za danú US zodpovedný
- Task – slovensky s malým začiatočným písmenom
  - o výnimky: Code review, View, Controller

### 3.3 Podrobnosti

Všetky podrobnosti sú písané v slovenčine s použitím diakritiky.

Pre jednotlivé US sú dostupné podrobnosti v sekcii 'Description' daného US, ktoré vznikajú vyjadrením PO k danému US pri pridávaní do šprintu. Okrem toho tu môžu byť poznámky cvičiaceho k realizácii.

Každá US musí mať nastavený dohodnutý 'Effort', ktorý sa zvolí na začiatku šprintu (metódou Planning Poker). Neplatí to pre US, ktoré nie sú priradené k žiadnemu Epicu (Podpora, Dokumentácia, Chyby).

### 3.4 Dokumentovanie času

Každý člen tímu je povinný si monitorovať a následne značiť čas strávený prácou na projekte, nech ide o aktivitu spojenú s Taskom alebo ide o podporné činnosti, zaradené do US, ktoré nespádajú pod žiadny Epic.

Pre každý Task je k dispozícii záložka 'Worklog', kde je možné, podľa vlastného uváženia, ale dostatočne podrobne, značiť, koľko hodín s daným Taskom človek strávil.

Ako voliteľná súčasť je možné činnosť aj opísať, no nie je to nevyhnutne nutné.

### 3.5 Uzatváranie šprintu

Pri uzatváraní šprintu musia byť všetky Tasky v stave 'Done'. Pokiaľ niektorý z nich nie je, celé US sa presúva do ďalšieho šprintu a až potom sa celý šprint ukončí.

Po ukončení šprintu nie je dovolené a vlastne ani možné upravovať US ani Tasky.