

Extrakcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika pre prácu s nástrojom ScrumDesk

Tím:	Č. 16, WebX
Vedúci tímu:	Ivan Srba
Členovia tímu:	Ján Brechtel, 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:	14.11.2016

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 veľkým začiatočným písmenom

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 Začiatok šprintu

Na stretnutí, kde sa oficiálne začína šprint sa definujú US pre šprint a určia zodpovedné osoby za konkrétne US. Tieto osoby sú do polnoci toho dňa POVINNÉ

definovať Tasky pre svoju US. Vtedy začína šprint v ScrumDesku a pridávanie Taskom by malo byť veľmi zriedkavé a vo výnimočných prípadoch.

3.5.1 Tasky pre jednotlivé US

Ak je US typicky implementačná, v podstate si situácia vyžaduje, aby obsahovala tieto Tasky:

- Code Review
- Testy

Okrem toho je odporúčané pri definovaní Taskov pozeráť na základnú architektúru (model-view-controller), a teda si zadať (ak to z US vyplýva) Task, ktorý rieši časť View, Model a Controller. Názov si môže každý člen zvoliť svoj, aký uzná za vhodné, no musí spĺňať podmienky z kapitoly 3.2

3.6 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.