

# Extrakcia dát z webu

[WebExtraction]

Metodika pre prácu s nástrojom ScrumDesk

<b>Tím:</b>	č. 16, WebX
<b>Vedúci tímu:</b>	Ivan Srba
<b>Členovia tímu:</b>	Ján Brechtel, Tomáš Juhaniak, Martin Kalužník, Rastislav Krchňavý, Michal Kren, Martin Lacek, Andrej Vaculčíak
<b>Akademický rok:</b>	2016/2017
<b>Autor:</b>	Andrej Vaculčíak
<b>Verzia číslo:</b>	1.7
<b>Dátum poslednej zmeny:</b>	12.12.2016

## 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.

Touto metodikou sa riadi tím č. 16 WebX v rámci predmetu tímový projekt v akademickom roku 2016/2017. Metodikou sa riadia všetci členovia tímu.

## **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.

Následne o polnoci alebo aj skôr, keď bude mať scrum master od všetkých členov potvrdené, že majú všetky Tasky pridané, spustí šprint. Najneskôr však o polnoci, čiže vtedy, keď je zadefinovaný čas.

### **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 pozerat' na základnú architektúru (model-view-controller), a teda si zadefinovať (ak to z US vyplýva) Task, ktorý rieši časť View, Model a Controller. Názov si môže každý člen zvolit' 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.