# Wstęp

Nazwa Projektu: „Agile Planning Poker”.

Projekt zaliczeniowy z przedmiotu „Projekt Zespołowy 2”

Wydział Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, Instytut Informatyki i Informatyki Komputerowej

# Opis projektu

Celem projektu jest przygotowanie programu upraszczającego spotkanie mające na celu przeprowadzenie estymacji User Stories w firmach pracujący w metodyce Scrum (Agile) – do której używa się tak zwanego pokera planistycznego (tzw. „Planning Poker”).

Platforma

Agile Planning Poker będzie programem dostępnym na smartfony z systemem Android (w początkowej fazie) wykorzystującym architekturę klient-serwer w celu dostarczenia możliwości grupowej estymacji US i generowania stosownego raportu po głosowaniu.

Komponenty

Program kliencki

* zapewniający moderatorowi (Scrum Master lub wyznaczona osoba z teamu) tworzenie zamkniętej, chronionej hasłem grupy dla teamu, który będzie pracował nad estymacją zadań. Po utworzeniu takiej przestrzeni dla pozostałych członków zespołu, moderator będzie miał możliwość tworzenia poszczególnych tasków i poddawania ich kolejno pod głosowanie reszcie użytkowników. Sam również będzie miał możliwość głosowania
* zapewniający członkom teamu możliwość dołączenia do grupy stworzonej przez moderatora i zgłaszania proponowanych estymacji poszczególnych tasków.
* wyświetlający wszystkim użytkownikom średnią ze zgłoszonych przez nich ocen po oddaniu głosów przez wszystkich użytkowników i przetworzeniu uzyskanych danych przez serwer
* zapewniający możliwość re-estymacji po przedyskutowaniu przez zespół otrzymanych wyników

Centralny serwer

* przechowujący dane o poszczególnych grupach, moderatorach tych grup i ich członkach
* zbierający od poszczególnych członków danej grupy zaproponowane estymacje i odsyłający odpowiednio przetworzone dane po oddaniu głosów przez wszystkich członków zespołu

Podstawowy scenariusz użycia

1. Moderator tworzy grupę, nadaje jej nazwę i ustala hasło oraz opcjonalnie maksymalną ilość osób które mogą jednocześnie zalogować się do danej grupy
2. Poszczególni członkowie zespołu kolejno logują się do stworzonej grupy
3. Moderator tworzy pierwszy US i startuje głosowanie
4. Członkowie zespołu (łącznie z moderatorem) oddają głosy na US poddany pod głosowanie
5. Kiedy każdy z nich odda głos dane zebrane na serwerze zostają przetworzone i do każdego z uczestników zostaje wysłana informacja o wynikach głosowania
6. Uczestnicy dyskutują o otrzymanych wynikach
7. Moderator podejmuje decyzję o ewentualnej reestymacji
8. Po zakończeniu pracy nad danym US moderator może stworzyć kolejne, w zależności od potrzeb