Để hỗ trợ chọn story nào vào trong Sprint này, hệ thống sử dụng phương pháp *Thời tiết của ngày hôm qua*. Quy tắc tính như sau:

**(Số ngày công đáp ứng) x (Hệ số tập trung) = (Tốc độ ước tính)**

Tốc độ ước tính là số story point nhóm có thể thực hiện trong sprint sắp tới.

Số ngày công đáp ứng là tổng số ngày làm việc của tất cả các thành viên trong Development Team (trừ ngày nghỉ).

Hệ số tập trung là con số ước lượng khả năng làm việc của nhóm. Một hệ số tập trung thấp có nghĩa là nhóm bị phân tâm bởi quá nhiều việc khác hoặc nhóm đã ước tính thời gian quá lạc quan. Hệ số tập trung được tính bằng công thức sau:

**(Hệ số tập trung) = (Tốc độ thực tế ) / (Số ngày công đáp ứng)**

Tốc độ thực tế là tổng story point của các story trong Sprint gần đây nhất mà nhóm hoàn thành.

Ví dụ: giả sử Sprint gần đây nhất nhóm gồm 3 thành vien với 45 ngày công hoàn thành được 18 điểm story point => hệ số tập trung = (18 điểm) / (45 ngày công) \* 100 % = 40%. Từ đó ta tình được tốc độ ước tính của nhóm trong Sprint tiếp theo với 50 ngày công = 40 % \* 50 = 20 điểm. Vậy trong Sprint kế tiếp, nên chọn cho nhóm các user story sao cho tổng số story point không vượt quá 20 (tốt nhất là nên dưới 20 để phòng các trường hợp phát sinh).

Khi vận dụng phương pháp *thời tiết của ngày hôm qua*, Project Leader có thể tùy chọn thay đổi không chỉ dự vào hệ số tập trung. Giả sử nhưng Sprint trước hệ số tập trung của nhóm quá kém vì các thành viên bị ốm mất 1 tuần, và trong Sprint tiếp theo khà năng đó rất khó có thể xảy ra, hệ số tập trung của nhóm có thể cao hơn. Trong trường hợp sprint này là sprint đầu tiên của nhóm, không thể tính được hệ số tập trung, Project Leader có thể ước lượng hệ số tập trung vào khoảng 70%. Vì thế, hệ thống cung cấp tính năng tính hệ số tập trung dựa vào kết quả của sprint trước đó (nếu là sprint đầu tiên thì thông báo chưa có dữ liệu) nhưng Project Leader là người quyết định hệ số tập trung của nhóm (căn cứ vào kết quả tính toán của hệ thống và suy luận của cá nhân). Nếu các story thêm vào có tổng story point vượt quá tốc độ ước tính của nhóm, hệ thống sẽ cảnh báo nhưng vẫn cho phép phân công story cho nhóm trong Sprint.