



METODIKA SPRÁVY ÚLOH

BlockPay

Blockchain Busters

Tímový projekt

Tím č. 20

Vedúci: Ing. Kristián Košťál
fiittim201920@gmail.com

Vypracoval: Lenka Koplíková

1 Vymedzenie obsahu

Tento dokument popisuje postupy a pravidlá správy úloh v tíme Blockchain Busters. Pre správu a sledovanie úloh v rámci nášho projektu je využívaný nástroj Azure DevOps od Microsoftu. Nástroj používame nakonfigurovaný pre prácu na softvérových projektoch metodikou Scrum.

2 Dedikácia metodiky

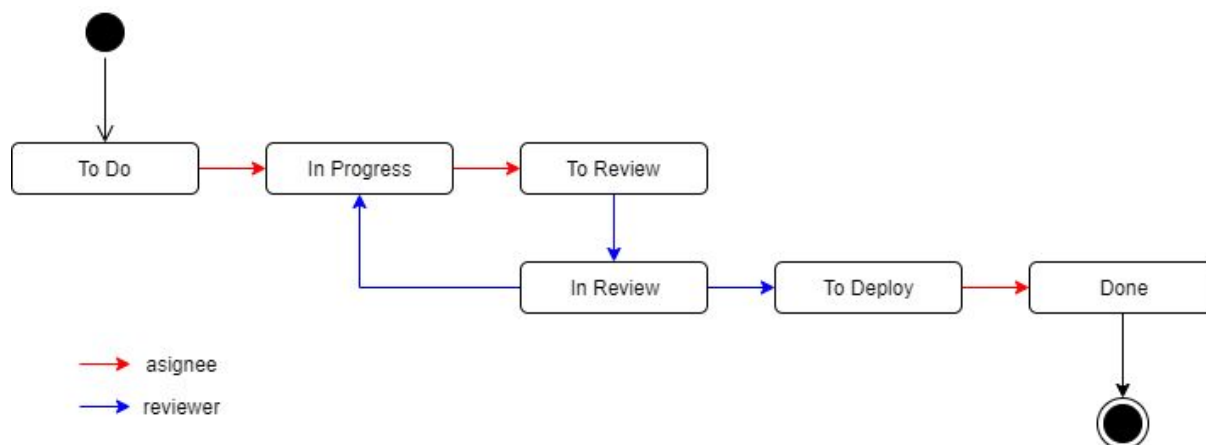
Metodikou sa riadia členovia tímu Blockchain Busters, v rozsahu predmetu Tímový projekt.

3 Workflow

Nástroj Azure DevOps ponúka tri počiatočné stavy úloh: To Do, In Progress a Done. Tieto stavy sme rozšírili o stavy To Review, In Review a To Deploy.

Stavy pre user stories sú New, In Progress a Done.

Diagram správy úloh je nasledovný:



Štandardný postup manipulácie úloh počas šprintu je nasledovný:

1. Vyberú sa User stories z Backlogu, ktoré chceme riešiť v danom šprinte a ohodnotia sa User pointami pomocou Planning pokra. Hodnotenie predstavuje náročnosť samotnej User story. Ak je ohodnotená príliš vysoko, rozbije sa na menšie User stories, ktoré sa tiež ohodnotia.
2. Spoločnou diskusiou sa určia úlohy, z ktorých budú User stories pozostávať.
3. Scrum master určí vlastníka pre každú User story a pre každú úlohu. Taktiež sa určia revieweri pre jednotlivé úlohy.
4. Vytvorené úlohy sa zaradia do stavu To Do.

5. Každý člen tímu si časovo ohodnotí svoje úlohy.
6. Keď člen tímu začne pracovať svojej úlohe, presunie ju do stavu In Progress.
7. Po ukončení práce na danej úlohe ju zaradí do stavu To Review.
8. Keď reviewer začne pracovať na kontrole úlohy, presunie ju do stavu In Review.
9. Ak bol počas review zistený problém, úloha sa preradí do stavu In Progress a pokračuje sa bodom 6. Ak je všetko v poriadku, pokračuje sa na bod 10.
10. Po akceptácii reviewerom sa úloha zaradí do stavu To Deploy.
11. Po uložení úlohy na repozitár/cloud/web sa úloha zaradí do stavu Done.

4 Definície

Definition of ready

Tím musí byť schopný určiť čo je potrebné urobiť na splnenie úlohy a množstvo práce potrebnej na jej dokončenie. User story musí mať definované akceptačné kritériá produktovým vlastníkom.

Akceptačné kritériá

Špeciálne požiadavky produktového vlastníka, ktoré sú dané pre konkrétnu User story a nie sú špecifikované v rámci Definition of done.

Definition of done (User Story)

- Story má splnené akceptačné kritériá
- Story je otestovaná a akceptovaná reviewerom
- Story je zdokumentovaná
- Story je integrovaná do systému a predvedená produktovému vlastníkovi

Definition of done (Výskum)

- výskum je spísaný v dokumente
- dokument je skontrolovaný
- dokument je zverejnený na webovej stránke nášho tímu a uložený v zdieľanom priečinku na Google Drive

Product backlog

Zoznam User stories, ktorý je vytváraný a udržiavaný produktovým vlastníkom za asistencie scrum mastera.

Šprint backlog

Zoznam User stories, ktoré majú byť vykonané v danom šprinte. Šprint backlog je vytváraný scrum masterom počas plánovania.

Plánovanie

Plánovanie prebieha vždy na konci šprintu. Vede ho scrum master. Plánovanie je zahrnuté vo vyššie uvedenom postupe manipulácie úloh (kroky 1 až 5). Mená šprintov sú vedené podľa kryptomien, rozhoduje o nich celý tím.

Retrospektíva

Začína pred začiatkom plánovania. Každý člen tímu sa snaží zodpovedať tri otázky ohľadom minulého šprintu:

- "Čo sme robili dobre?"
- "Čo by sme mali zlepšiť?"
- "Čo je náš záväzok do ďalšieho šprintu?"