# Sprint 2 – Operation Bonfire

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Meno | Úlohy | Mid-Sprint review | MS% | EOS review | ES% |
| Richard Andrášik (Scrum Master) | Formality, zápisnice a návrh aplikácie | Zjednotil reflexie a sprinty aby dobre vyzerali | 40% | Urobil metodiku a wireframe aplikácie | 100% |
| Samuel Kačeriak | Frontend upratovanie, zdravý rozum | Málo dokončenej práce, inštalácia ns-3 | 10% | Stále málo dokončenej práce, žiadne pridelené úlohy | 20% |
| Andrej Dubovský | Vytváranie ns-3 editora | Pracoval na stránke, páči sa mu sprint, kedže tu je osobne | 50% | Urobil mapku, kde môže posúvať cestičky | 100% |
| Roman Grom | Analýza funkcionalít aplikácie a práca na návrhu aplikácie | Zatiaľ nemal pridelenú prácu | 0% | Pomoc pri analýze funkcionality aplikácie, logický model | 100% |
| Ondrej Martinka | Backend aplikácie: generovanie pcap súborov | Vytvoril funkčný prototyp časti backendu | 60% | Dokončenie funkcionalít na backende | 100% |
| Vojtech Fudaly | Opraviť chyby po Andrejovi, návrh frameworku | Opravoval chyby na tímovej stránke, mobilná stránka | 30% | Opravovanie chýb, pridávanie frontend komponentov | 100% |

**Zhrnutie sprintu:**

**Zhrnutie:**

* Trvanie sprintu: 4.11 – 15.11

Dokončenie a oprava komponentov na tímovej stánke. Položili sme základy frontendu a backendu Vanet simulátora. Urobili sme analýzu metódy drag and drop, ktorá končila neúspechom. Zjednotili sme výzor našich zápisnikov a reflexii sprintov a položili základ metodikám.

**Začiatok sprintu:**

V druhom sprinte je potrebné položiť minimálne základy aplikácie. V tomto sprinte vytvoríme drôtové a logické modely aplikácie, podľa ktorých vytvoríme základnú štruktúru aplikácie. Dohodli sme sa, že úlohy v tomto sprinte budú iba voľne rozdelené a členovia tímu si ich budú prideľovať podľa potreby. Tento sprint potrvá len 12 dní, lebo sme kvôli voľnu začali neskôr.

**Rekapitulácia v strede sprintu:**

Meeting v strede sprintu sme mali len 4 dni po začatí sprintu, takže členovia tímu neurobili príliš veľa. V porovnaní s prvým sprintom, v tomto sprinte je už úloh akurát. Jednoduchý backend aplikácie je už hotový. Na konci stretnutia sme si rozdelili zvyšok úloh aj kto bude na projekte, čo robiť. Ondrej sa rozhodol robiť backend a Samo, Vojtech a Andrej budú pracovať na frontende. Richard a Roman urobia návrh a drôtené modely aplikácie.

**Reflexia sprintu:**

Na konci sprintu máme stále niektoré tasky nedokončené. Môže za to niekoľko faktorov: po prvé sprint trval kratšie ako obyčajne, ale počet úloh mal reprezentovať malé množstvo času. Niektorý/í nemenovaný/í člen/ovia tímu pomáhal/i iným namiesto robení vlastných úloh. Taktiež v tomto sprinte Scrum Master aplikoval metódu, kde nechal členov tímu vyberať úlohy počas celej práce. Touto metódou zostali úlohy na konci nepridelené.

V nasledujúcom sprinte Scrum Master nechá všetkých nech si sami pridávajú úlohy iba prvý týždeň. Pokiaľ pri rekapitulácii v strede sprintu zostanú úlohy nepridelené, pridelí ich sám tak ako zváži. Je potrebné dať aj viac pozor aby viacerí nerobili to isté a aby neboli prekrývajúce úlohy.

**Burndown graf:**

**A picture containing chart

Description automatically generated**