БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет прикладной математики и информатики

Чернышева К.Ю., Костецкий П.С., Демин В.О., Гулин Е.Н.

**Sprint-2-Review+Retrospective**

студентов 3 курса 12 группы

Преподаватель

Казанцева О.Г.

Минск 2024

**Команда QuantumQuartet. Проект QuanThink Wolfram.  
Sprint Review**

Команда выполнила следующее:

* Documentation:
  + распределили таски на следующий спринт на trello.
* UseCases:
  + команда также выполнила работу над случаями использования, определяя основные сценарии взаимодействия пользователя с системой и функциональные требования к приложению.
* UI:
  + Чернышева Ксения создала пользовательский интерфейс (UI), представляющий собой прототип с пятью фреймами. Включая главный экран, экран с дополнительными функциями, экран регистрации, экран входа, экран для вычислений. Этот интерфейс демонстрирует основные элементы и функции приложения, обеспечивая визуальное представление его работы.
  + Также добавила живые переходы между фреймами интерфейса.
* Sequence diagram:
  + Демин Владимир разработал диаграмму последовательности, которая иллюстрирует взаимодействие различных компонентов системы во времени, помогая понять логику работы приложения.
  + Демин Владимир разработал форму для регистрации пользователя, базовую версию формы ввода параметров вычислений.
* Database schema:
  + Гулин Егор спроектировал схему базы данных для проекта, обеспечивая структурированное хранение данных и поддержку функциональности продукта, построил ER-диаграмму. Также добавил Log4J в проект.
  + Костецкий Павел и Гулин Егор закончили работу с БД, улучшили поля таблиц пользователей и запросов и добавили таблицу для будущего чата. Написали скрипты создания таблиц и генерации связей.
  + Костецкий Павел реализовал операции CRUD для пользователей и запросов.
  + Костецкий Павел разметил БД на хостинге.

команда провела следующие действия:

* Созвоны:
  + Команда провела регулярные созвоны, в том числе Sprint Retrospective и Sprint Review, для обсуждения прогресса работы, выявления проблем и принятия решений о дальнейших шагах.
* Документирование:
  + вели документацию выполненной работы, выявление проблем и предложения по улучшению, а также планы на следующий спринт.
  + Павел Костецкий, Владимир Демин и Егор Гулин также внесли свой вклад в документирование, описывая результаты своей работы, сложности, с которыми они столкнулись, и планы на будущее.
* Обсуждение изменений на рынке:
  + Команда обсудила любые изменения на рынке, которые могут повлиять на продукт или его приоритеты, чтобы принять необходимые меры в планировании и разработке.
* Обзор сроков, бюджетов, возможностей для прогноза следующего релиза продукта:
  + Команда также провела обзор сроков, бюджетов и возможностей для прогнозирования следующего релиза продукта, чтобы обеспечить успешное продвижение продукта вперед и достижение поставленных целей.

**Sprint Retrospective**

* Что было хорошо в отношении людей, взаимодействий, процессов, инструментов и Критериев Готовности?

**Отношения и взаимодействие в команде:** Все участники команды проявили высокий уровень коммуникации и взаимопонимания. Обсуждения проходили конструктивно, без конфликтов, что способствовало эффективной работе и достижению целей спринта.

**Процессы:** Команда хорошо справилась с управлением временем и ресурсами. Планирование и оценка задач были выполнены в срок, что позволило успешно завершить спринт.

**Инструменты:** Эффективное использование инструментов разработки и управления проектом (например, средства коммуникации(телеграм), системы контроля версий(git), проектные доски(trello)) способствовало улучшению процессов и увеличению производительности.

**Критерии Готовности:** Все задачи были выполнены в соответствии с установленными критериями готовности, что гарантировало качество и соответствие результатов ожиданиям.

**Обратная связь:** Взаимная обратная связь в команде была эффективной и конструктивной. Участники команды активно делились своими мыслями и предложениями, что способствовало постоянному улучшению процессов и результатов работы.

* Предложения по улучшению.

**Улучшение team building:** Необходимо поднять командный дух и укрепить взаимодействие в команде. Это можно сделать, например, с помощью личный встреч и очного обсуждения проекта.

**Обсуждать идеи по проекту более четко и точно**, чтобы все участники правильно понимали, что от них хотят, и какой продукт готовится.

Вести работу над проектом с начала недели, а не в последние дни до сдачи.

* Что было плохо, что нужно изменить, что нужно избегать в будущем?

Избегать недопониманий

Вовремя начинать работу