

# **Metodika manažmentu úloh**

**Číslo a názov tímu:** 9. QuestionHive

**Dátum:** 08.11.2019

**Vypracoval:** Jakub Bista

## 1. Účel metodiky

Účelom metodiky manažmentu úloh je stanovenie presného postupu vypracovávania jednotlivých úloh v projekte. Na manažment úloh a skladanie jednotlivých šprintov využíva náš tím systém Jira.

## 2. Šprinty

Celý priebeh projektu je rozdelených do jednotlivých šprintov. Každý šprint sa skladá z niekoľkých úloh - User stories a tie ešte môžu pozostávať z niekoľkých podúloh - Taskov a Sub-taskov. Všetky úlohy aj podúlohy počas priebehu ich vypracovávania prechádzajú niekoľkými etapami.

## 3. Zostavovanie šprintov

Zostavenie šprintov je dôležitou súčasťou manažmentu úloh. Trvanie šprintov je v súlade s termínmi uvedenými na stránke predmetu. K zostaveniu šprintu dochádza na začiatku každého šprintu. Na stretnutí, na ktorom sú šprinty zostavované by mali byť prítomní všetci členovia tímu a najmä product owner.

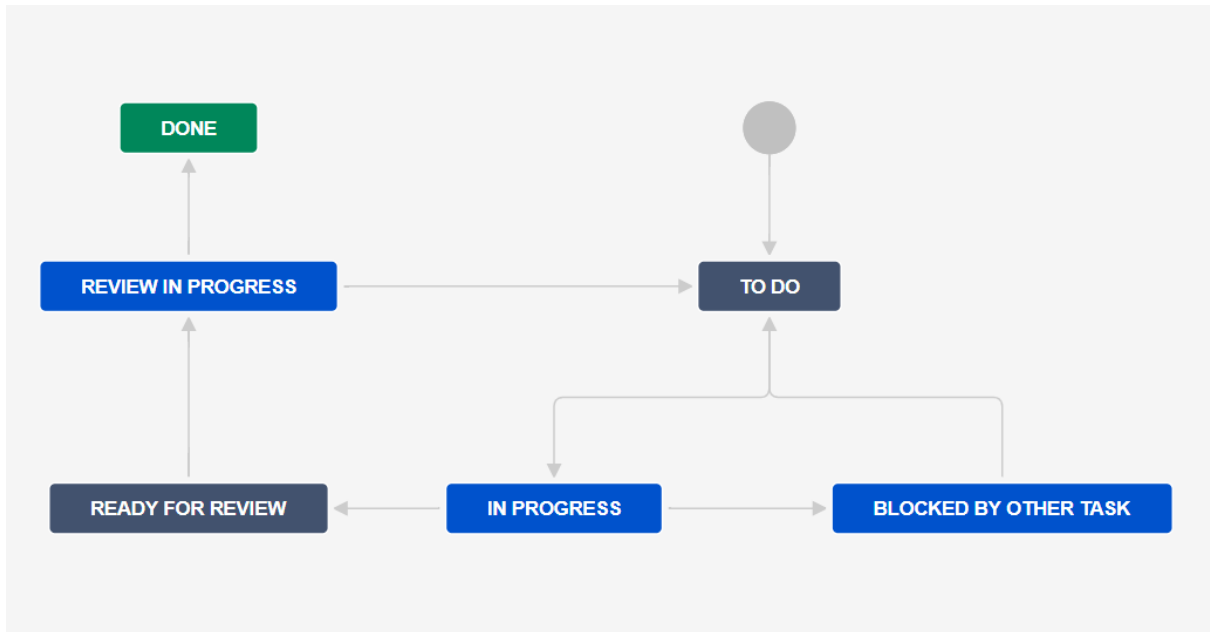
Zostavenie šprintu prebieha v nasledovných krokoch:

- A. Ukončenie pôvodného šprintu a retrospektíva - Prvou podmienkou pre vytvorenie nového šprintu je ukončenie pôvodného šprintu a následná retrospektíva.
- B. Prenos nedokončených úloh z predchádzajúceho šprintu - V prípade, že v pôvodnom šprinte zostali nedokončené user stories, môžu byť tieto user stories presunuté do nového šprintu. Presunuté môžu byť všetky user stories, ktoré nie sú blokované. O presunutí user stories rozhoduje product owner na základe priority user stories. User stories, ktoré nie sú zaradené do nového šprintu sú vrátené do product backlogu.
- C. Pridanie nových user stories - Okrem nedokončených user stories sú do nového šprintu zaradené aj nové user stories z product backlogu. O výbere konkrétnych user stories rozhoduje product owner po konzultácii s členmi tímu. Počet user stories v šprinte nie je nijak limitovaný.
- D. Ohodnotenie user stories - Všetky user stories, ktoré majú byť zaradené do nového šprintu musia byť ohodnotené story pointami a to aj v prípade, že už boli ohodnotené v minulosti. V takom prípade je im pridelené nové hodnotenie. Story pointy sú k user stories pridelené v procese planning poker. V procese planning poker ale ohodnocujeme zložitosť sub-taskov a nie celých user stories. Zložitosť user story sa následne vypočíta ako súčet story pointov príslušných sub-taskov. Pri planning poker všetci členovia ukážu naraz kartičku s ohodnotením úlohy. Ak sa všetci členovia nezhodnú nasleduje diskusia, v ktorej sú uvedené dôvody každého bodového hodnotenia. V tomto procese sa pokračuje až pokiaľ sa nedosiahne zhoda všetkých členov tímu. V každom šprinte sa snažíme o približne rovnaký celkový počet story pointov.
- E. Začiatok šprintu - Po zostavení šprintu je šprint začatý v systéme Jira.

## 4. Stavy úloh

Každá úloha od jej vytvorenia až po ukončenie prechádza niekoľkými stavmi. Ich poradie a nadväznosti sú v systéme Jira definované vo workflowe. Náš workflow pozostáva z nasledujúcich stavov:

- A. TO DO - Ihneď po vytvorení sa úloha dostane do stavu TO DO. Do stavu TO DO sa úloha môže dostať aj zo stavu BLOCKED BY OTHER TASK po skončení danej podmienky blokovania. V tomto stave je úlohe pridelený vývojár (alebo viac vývojárov) a úloha zostáva v tomto stave pokiaľ na nej nezačne vývojár pracovať. Zo stavu TO DO sa môže úloha posunúť iba do stavu IN PROGRESS.
- B. IN PROGRESS - V tomto stave sa nachádzajú úlohy, na ktorých už začal pracovať konkrétny člen tímu. Z tohto stavu sa úloha môže presunúť do ďalších dvoch stavov. Ak je úloha dokončená, pokračuje do stavu READY FOR REVIEW. Ak úloha nemôže byť dokončená kvôli inej úlohe, pokračuje do stavu BLOCKED BY OTHER TASK.
- C. BLOCKED BY OTHER TASK - Tento stav predstavuje úlohy, ktoré nemôžu byť dokončené kvôli iným úlohám. Do tohto stavu sa môže úloha dostať iba zo stavu IN PROGRESS. Po skončení podmienky blokovania sa úloha zo stavu BLOCKED BY OTHER TASK posunie do stavu TO DO.
- D. READY FOR REVIEW - Tento stav obsahuje dokončené úlohy čakajúce na kontrolu iným vývojárom. Úlohy sa sem dostávajú iba zo stavu IN PROGRESS po dokončení. V tomto stave je úlohám pridelený kontrolór/reviewer, ktorý má úlohy skontrolovať. Po začatí kontroly sa úlohy zo stavu READY FOR REVIEW posúvajú do stavu REVIEW IN PROGRESS.
- E. REVIEW IN PROGRESS - Úlohy v tomto stave sa nachádzajú v procese kontroly a dostávajú sa do tohto stavu zo stavu READY FOR REVIEW, po začatí kontroly úlohy. Úloha z tohto stavu môže pokračovať buď do stavu TO DO, ak boli v úlohe nájdené nedostatky, alebo do stavu DONE, ak je úloha bez chýb.
- F. DONE - V stave DONE sa nachádzajú hotové úlohy bez chýb po vykonaní kontroly. Vetvy, v ktorých sa úlohy nachádzajú sú pripravené na spojenie do vetvy Develop.



Obrázok 1. - Jira Workflow

TO DO	BLOCKED	IN PROGRESS	READY FOR REVIEW	REVIEW IN PROGRESS	DONE
<p>QUES-66 #1015 Api pre upload obrázkov Backend 5</p> <p>QUES-67 #1000 Recaptcha not working Backend 8</p> <p>QUES-107 #2009 404 Error screen Frontend</p>	<p>QUES-69 #2001 EditAndCreateActivity Frontend 3</p> <p>QUES-73 #2005 ShowTestScreen Frontend 5</p>	<p>QUES-71 #2003 ActivityDetailScreen Frontend 13</p> <p>QUES-51 Ako učiteľ chcem vybrať konkrétne oblasti pre merané Frontend 40</p>	<p>QUES-82 #2008 WelcomeScreen Frontend 2</p>		<p>QUES-68 #2000 EditAndCreateEvent Frontend 8</p> <p>QUES-81 #2007 RegistrationLoginView Frontend 13</p>

Obrázok 2. - Pohľad na jednotlivé úlohy a stavy, v ktorých sa úlohy nachádzajú v konkrétnom šprinte