

4.6 Šprint Flaaffy

Cieľ: Integrovať Here mapy a webRTC livestream do projektu

Trvanie šprintu: 12.02.2019 - 26.02.2019

Odpracovaný čas: 172h

Sumarizácia

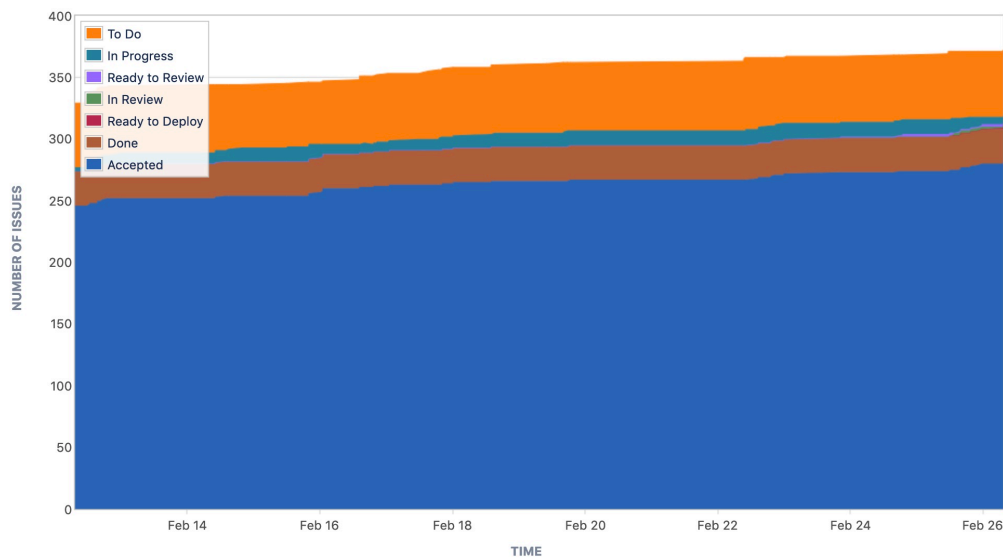
V tomto šprinte sme sa snažili integrovať mapovú službu do projektu a live stream z kamery. Mapovú službu sa podarilo integrovať so základnými funkcionalitami ako vyznačovanie zóny prejazdu na mape, vyznačovanie monitorovanej oblasti na mape a zobrazenie popupu monitorovanej oblasti. Bojovali sme s problémami pri integrácii Here map s reactom. V neposlednom rade sme bojovali s technológiou webRTC, ktorú sme sa rozhodli použiť pre livestream z kamery. Aj toto stroskotalo pri integrácii s reactom.

V rámci úloh, ktoré nesúviseli s pridanou hodnotou pre používateľa sme napísaný a odovzdali článok na konferenciu IITSRC 2019.

V tomto šprinte nebola akceptovaná len jedna story "Získanie a zobrazenie live-streamu so sledovanými objektami" keďže sme zápasili s technológiou webRTC a reactom.

Názov story	Podúlohy	Počet nedokončených podúloh	Počet dokončených podúloh	Commitnuté Story pointy	Dodané Story pointy	Stav
Dummy Flaaffy	TP-27, TP-28, TP-29, TP-30, TP-31, TP-32	0	2	0	0	Accepted
Definovanie zón prejazdu na mape	TP-8	0	0	8	8	Accepted
Vyberanie pozície pre sledovanú oblasť na mape	TP-45, TP-46, TP-47, TP-48, TP-49	0	3	3	3	Accepted
Zobrazenie sledovanej oblasti na mape	TP-33, TP-34, TP-35	0	0	5	5	Accepted
Získanie a zobrazenie live-streamu so sledovanými objektami		0	0	13	5	In Progress
Zvýšenie presnosti pri prekryvoch sledovaných objektov	TP-14, TP-36, TP-43	0	5	5	5	Accepted
Total	10	0	10	34	26	
Velocity	26					
Počet úloh	6					

Tabuľka 16: Vyhodnotenie šprintu Flaaffy



Tabuľka 17: Progres práce na projekte počas šprintu Flaaffy

Člen tímu	Pridaná hodnota	Zaznamenaný čas (h)	Podiel práce (%)
Matej Groma	23	30	17%
Matej Hortváth	15	11	8%
Peter Jurkáček	16	24	13%
Kristína Macková	16	40	18%
Lenka Pejchalová	17	23	13%
Jozef Kamensky	22	28	16%
Adam Kříaze	17	11	9%
Jakub Sedlář	13	5	6%
Suma	139	172	100%

Tabuľka 18: Pridaná hodnota na projekte členov tímu za šprint Flaaffy

Retrospektíva

Čo sme robili dobre?

- Zadefinovali sme si dizajn a vytvorili mockup systému

V čom by sme sa mali zlepšiť?

- Robiť review UI a nie len kodu. Testovať alternatívne scenare
- Rozšíriť metodiku Testovania
- Pri pokeri preferovať názor člena tímu, ktorý robil analýzu.
- Pridať otázku do dotazníka na člena tímu, či by mal robiť viacej práce.
- Ak prenášame story z jedného šprintu do druhého tak do nej mergnúť develop.