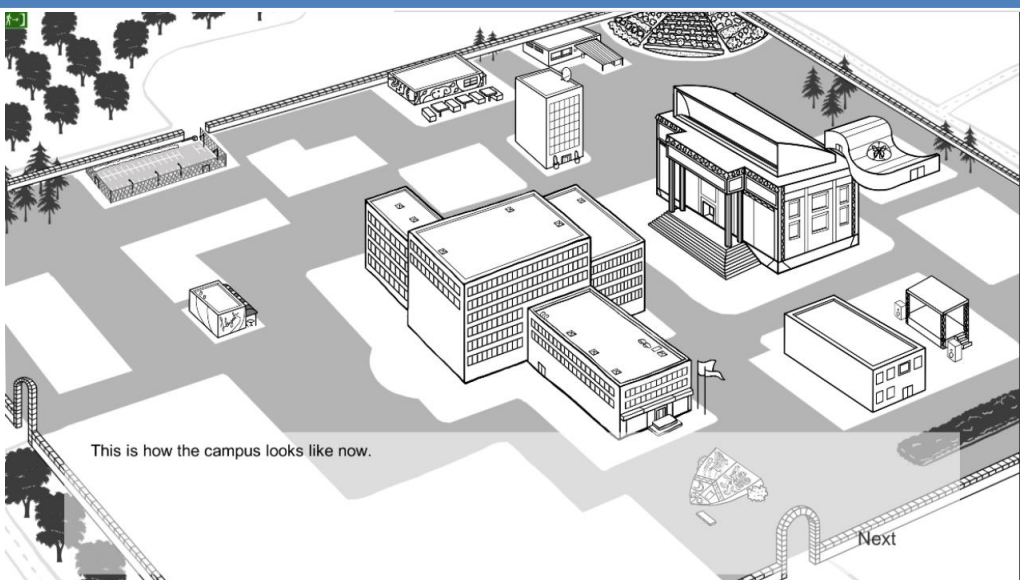




SCRUM Mängu Käsiraamat



Erasmus+

Olivier Heidmann, CERTH

Hariklia Tsalapatas, UTH

Kaasrahastatud Euroopa Liidu Erasmus+
programmi poolt.

LEAP SCRUM tarkvara käsiraamat

Sisukord

I.	Sissejuhatus	4
	Peamised mõisted	4
	Toote omanik	4
	Arenduse meeskond	4
	Scrum meister	4
	Sprint	5
	Toote mahajäämus	5
	Tehniline märkus	5
II.	Hoiatussõna	6
III.	Gameplay mõiste	7
IV.	Avakuva presentatsioon	Error! Bookmark not defined.
	1. Sissejuhatav ekraan	8
	2. Peamenüü	9
	3. Dialoogisüsteem	12
	4. Recap ekraan	13
	5. Hindamise ekraan	Error! Bookmark not defined.
V.	Stsenaariumid	15
	1) Linnaehitus	Error! Bookmark not defined.
	2) Põllumajandustehnika	18
VI.	Rollid	20
	1) Toote omanik	20
	Rolli kirjeldus	20
	Gameplay kirjeldus	20
	Klient	20
	Meeskonna instrueerimine	20
	Ideedekogumik	21
	Scrum meistri küsimus	22
	Vali reservi ülesanded	23
	Prioriteetide määramine	23

Sprint	24
2) SCRUM Meister	27
Rollikirjeldus	27
Gameplay Kirjeldus	27
Instrueerimine	27
Ideede kogumik	28
Määratud prioriteedid	29
Pingutuste määramine	29
Ülesannete soovitamine	30
Sprint	31
Meeskonnaliikmete võimed	34
Meeskonnaliikme omadused	35
3) SCRUM Meeskond	36
Rollikirjeldus	36
Gameplay Kirjeldus	36
Instrueerimine	36
Ideedekogumik	36
Määratud prioriteedid	38
Pingutuste määramine	38
Soovitatud ülesanded	39
Ülesannete valimine	40
Sprint	40
VII. Gameplay Detailid	42
Hindamissüsteemid	42
Tooteomanik	42
SCRUM Meister	42
SCRUM Meeskond	42
Lisa: Jooniste tabel	44

I. Sissejuhatus¹

Peamised mõisted

Scrum on agiiline arendusmetoodika ja raamistik töö korralduseks, kus rõhk on tarkvara arendusel. Raamistik on loodud 3-9 liikmelistele meeskondadele, kelle töö on jaotatud tegevusteks, mida on võimalik sooritada ajaliselt raamistatud tsüklites, mida kutsutakse *sprintideks* (tüüpiliselt kaks nädalat) ja jälgida arengut ning planeerida edasise tegevusi taas 15-minutilistel koosolekutel, mida kutsutakse igapäevasteks *scrum'iideks*.

Scrum'i peamine põhimõte seisneb vastastikuses tunnustamises, et kliendid muudavad enda meelt selle kohta, mida nad tahavad ja vajavad ja esinevad ettearvamatud väljakutsed —mille jaoks ei sobi ennustatav või planeeritud lähenemine. Seega, Scrum tugineb tõenduspõhisel empiirilisel lähenemisel tunnistades, et probleemi ei ole võimalik algul täielikult mõista ega defineerida ning selle asemel keskendutakse sellele, kuidas maksimeerida meeskonna võimekust kiiresti toode valmis teha, reageerida tekkivatele nõudlustele ning kohaneda areneva tehnoloogiaga ja turutingimuste muutustega.

Scrum'i raamistikus on 3 põhirolli, kes ideaalis töötavad teineteisele lähedal, et võime toota valisprodukte suureneks iga sprindiga. Need kolm rolli moodustavad Scrum'i meeskonna. Kui teised organisatsioonid hõlmavad üldjuhul rohkem rolle, et töötada välja ja luua toode valmis, siis Scrum'i puhul on neid vaid kolm.

Toote omanik

Toote omanik on erinevatele huvirühmadele meeskonna näoks. Järgmiselt on esitatud kommunikatsiooni ülesanded toote omanikult huvirühmadele:

- Lahenduse esitamine peamistele huvirühmadele, kes ei olnud sprindi ülevaatusel kohal;
- defineerib ja teavitab uutest versioonidest;
- kommunikeerib meeskonna hetke olukorda;
- organiseerib vaheetappide ülevaated;
- õpetab ja teavitab huvirühmasid uuenduste protsessi kohta;
- peab läbirääkimisi prioriteetide, töö mahu, rahastuse ja ajakava kohta;
- tagab, et toote arenduse ajalugu on nähtav, läbipaistev ja selge.

Arenduse meeskond

Arenduse meeskond vastutab igal sprindil potentsiaalselt loodava toote arengu eest (sprindi eesmärk). Meeskonnas on 3-9 liiget, kes sooritavad kõiki ülesandeid, mis on vajalikud toote arenduseks (analüüs, disain, arendus, testimine, tehniline kirjutamine, jne).

Scrum'i meister

Scrum'i meistri peamised kohustused hõlmavad (aga ei ole nendega piiratud):

- Aidata toote omanikul säilitada toote arenduse ajalugu moel, mis kindlustab, et vajalik töö on hästi arusaadav, et seejärel meeskond saab järgemööda edasiseid samme ellu viia

¹ Wikipedia - [https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(software_development\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_(software_development))

- Aidata meeskonnal määratleda toote definitsiooni kasutades selleks erinevate sidusrühmade sisendit
- Meeskonna koolitamine, Scrum'i põhiprintsiipidega, et tagada toodetele kõrge-kvaliteetsed omadused
- Toetada meeskonnas ise-organiseerumist
- Aidata meeskonnal vältida või eemaldada nii seesmised-, kui ka välimised takistused, mis segavad edusammude tegemist
- Regulaarse arengu tagamiseks meeskonna ürituste elluviimise toetamine
- Võtme sidusrühmade koolitamine toote osas
- Arendusmeeskonnna juhendamine iseorganiseerumises.

Sprint

Sprint (või tsükkel) on Scrum'is peamine arendusühik.

Toote arendusajalugu

Toote arendusajalugu koosneb tellitud nõuete nimekirjast, mida Scrum meeskond säilitab toote jaoks. Ajalugu koosneb omadustest, veaparandustest, mittefunktsionaalsetest nõuetest, jne - midaiganes on vaja teha, et edukalt anda üle toimiv toode. Toote omanik prioritseerib toote arendusajaloo elemendid toetudes aspektidele nagu riskid, äri väärtus, tegrid, suurus ja kuupäev, mil toodet on vaja.

Tehniline märkus

Mängu peaks mängima 20-30 minutilistes sessioonides mistahes tüüpi arvutil (Windows, Mac OS X, Linux või veebibrauseris). Mäng on mitmekeelne: inglise, hispaania, portugali, eesti ja kreeka keel on hetkel keeled, mida programm toetab. Tarkvara on loodud Unity't platvormile.

Mäng on saadaval LEAP projekti portaalis, mille URL on:

<http://leapproject.eu/leap-serious-games-for-building-experience-on-agile-design2/>

Mäng on välja töötatud spetsiaalselt 16/9 resolutsiooniga ekraanil kasutamiseks. Mängu mängimine mõne muu resolutsiooniga toob kaasa ekraani kärpimised ja mäng ei ole mängitav. Mängu esileht on programmeeritud kuvama arvutile ainult 16/9 resolutsiooni, seega kärpimist ei tohiks kunagi ette tulla, olenemata, mis resolutsioon on valitud. Palun ärge valige kunagi akna režiimi, kuna akna suurus võib mõjutada kärpmist lehe allosas. Mängige alati täisekraanil, isegi, kui olete valinud madalama resolutsiooni, kui teie monitoril tavapärane on.

II. Hoiatussõna

Mäng on pidevas arendustöös. See tähendab, et mängu veebiversiooni uuendatakse pidevalt, et lisada uusi funktsioone ja parandada vigu. Seega, kuni saadaval ei ole tarkvara kõige viimast versiooni, on ka käsiraamat tööjärgus.

Võid leida, et mõne ekraanipildi ja käsiraamatus eksisteerivate piltide vahel esineb vastuolusid või mõned tarkvara funktsioonid ei ole kantud käsiraamatusse. Ära muretse, see tähendab, et käsiraamatu uus versioon on varsti ilmumas.

Küsimuste tekkimisel, palun kirjutada juhtivarendajale e-posti aadressil: olivier.heidmann@gmail.com ning ta vastab sulle kiirelt.

III. Mängu konseptsioon

Mängijad on jaotatud meeskonda, mis rakendab SCRUM metoodikat projekti lõpule viimise eesmärgil. Projekti annab neile klient ja hetkel on olemas kaks erinevat stsenaariumit, üks linnaku ja teine põllumajanduse projekteerimistööna. Kõik SCRUM metodoloogia põhirollid on mängitavad ning igal ühel neist on lõpptulemusele oma mõju. Mängija peab tasakaalustama meeskonna vajadused ja kliendi nõuded, et saavutada meeskonna maksimaalne sooritus ja kliendi maksimaalne rahulolu.

Mäng algab augustikuu esimestel päevadel ning koosneb viiest sprindist, mis erinevad mängusisese aja poolest, vastavalt kliendi nõuetele. Meeskonna iga otsus on igas mängus juhuslik (pidades silmas mängu hetke eesmärke), seega iga mäng on unikaalne. Nii üritatakse näidata reaalselt meeskonda, kes rakendab SCRUM metodoloogiat ja juhuslikke sündmuseid, mis võivad töökohas aset leida.

IV. Kasutajaliides

1. Esileht

SCRUM Demonstrator



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

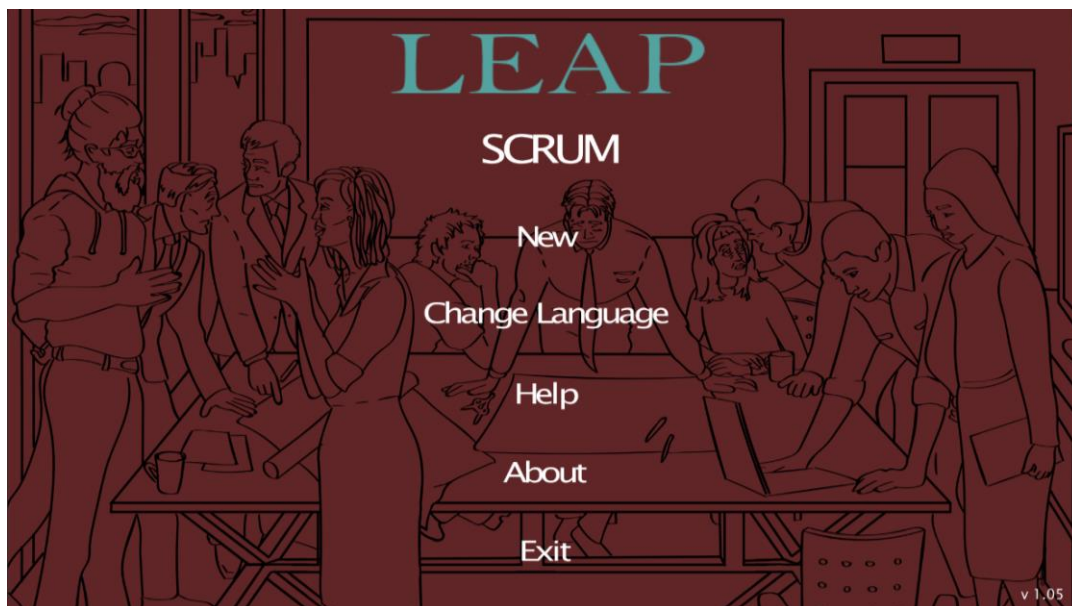


Joonis 1: Sissejuhatav vaade

Sissejuhatavas vaates tervitatakse kasutajat SCRUMi ja Euroopa Liidu Erasmus+ logoga, ekraan kustub kahe sekundiga.

2. Peamenüü

See vaade kuvab viis erinevat tegutsemise võimaust: uue mängu alustamine, kasutajaliidese keele vahetamine, mängu kohta abi küsimine, LEAP projekti kohta info saamine, mängust väljumine. Ekraani all vasakus nurgas on kuvatud tarkvara hetkeversioon. Veendu alati, et kasutad kõige uuemat versiooni (hetkel 1.4f).



Joonis 2: Peamenüü



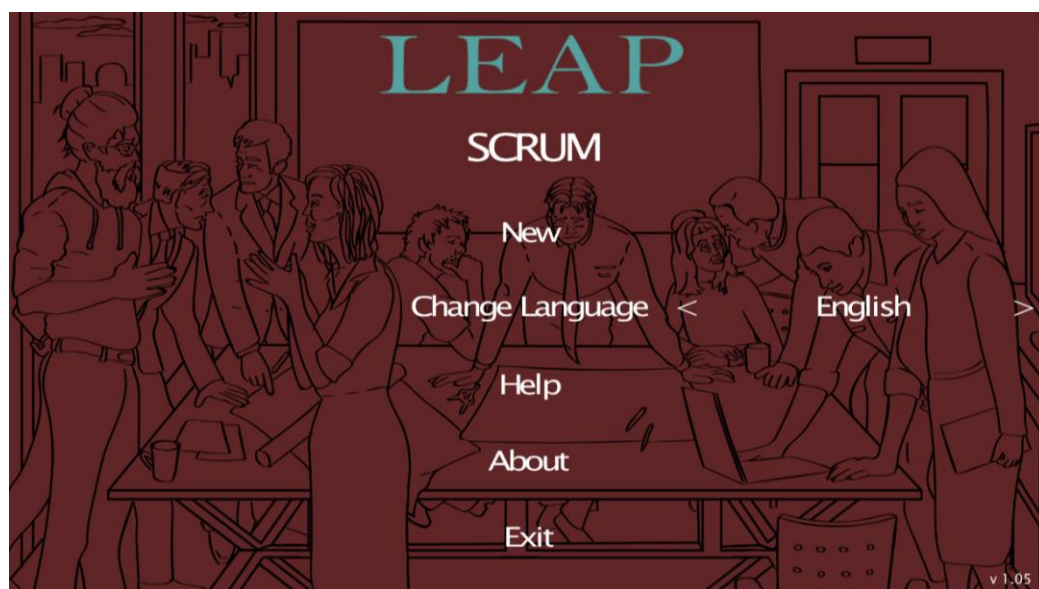
Joonis 3: Stsenariumivalik

„Uus mäng“ valik alustab uut mängu. Esialgu palub see kasutajal valida stsenaarium ja seejärel valida roll, mida mängus täita.



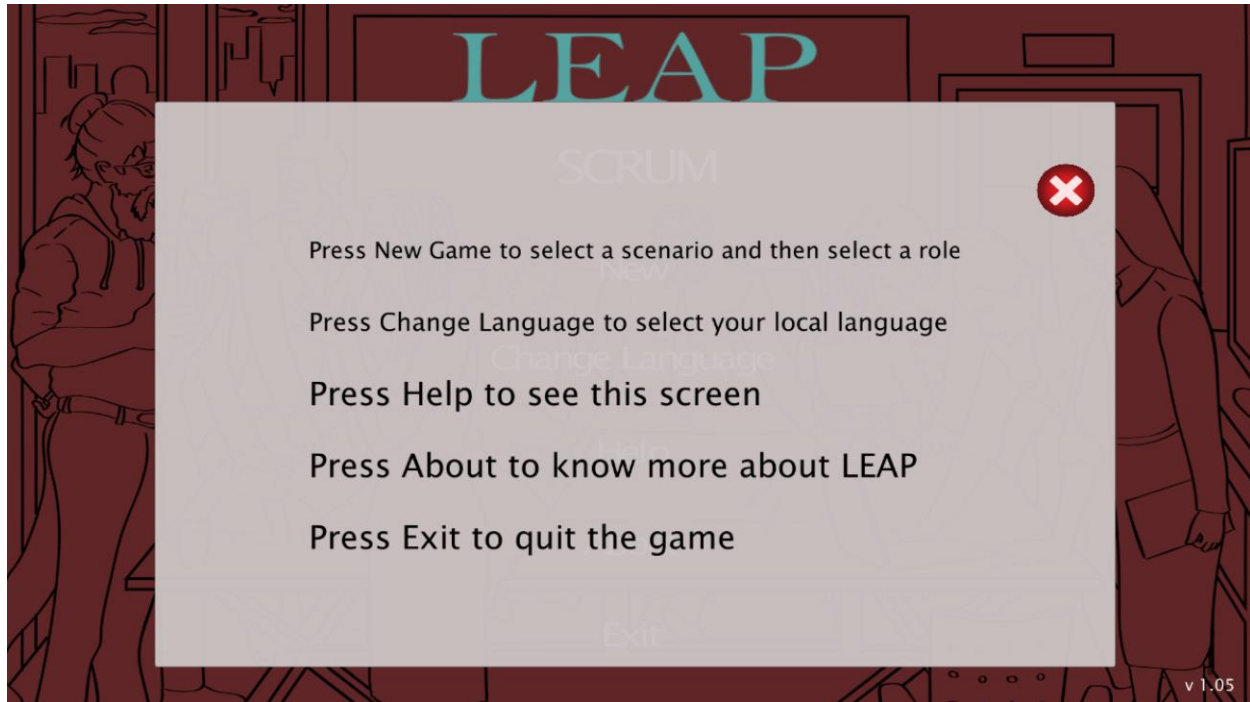
Joonis 4: Rollivalik

Mängija saab valida vasaku ja parema noolega, mis keelt mäng kasutab. Valikud on: inglise, eesti, kreeka, hispaania ja portugali. Seda valikut saab muuta ainult peamenüüs ehk ole kindel, et valisid enne mängu alustamist soovitud keele.



Joonis 5: Kasutajaliidese keele muutmine

Valides „abi“, avaneb aken kus on detailid menüü nuppude kohta.



Joonis 6: Meist informatsioon

Klikates „Meist“ avaneb LEAP projekti veebileht (<http://leaproject.eu/>).

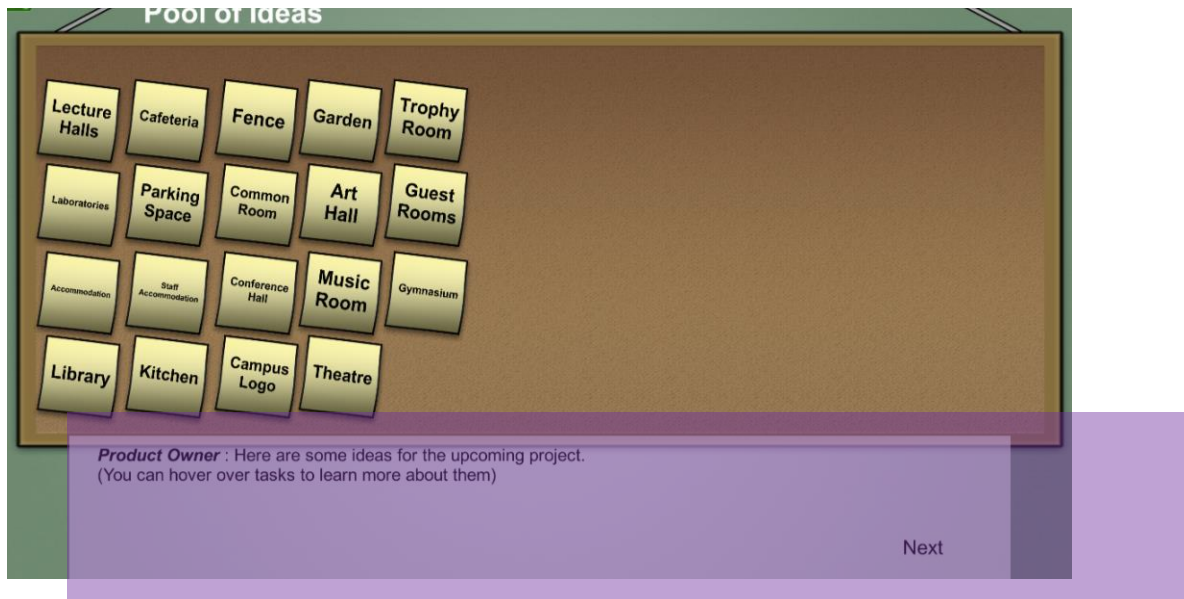


Joonis 7: LEAP projekti portaal

3. Dialoogisüsteem

Suur osa mängust põhineb dialoogidel. Dialoogidele lugemine ja nendele vastamine toimub ekraani alumises kolmandikus, kus kogu tekst ja suhtlus on näha (lilla kast Joonistel 8 ja 9).

Dialoogis, kus kasutaja sisendit vaja ei ole, saab mängus edasi liikuda, klõpsates „Järgmine“ nuppu alumises paremas nurgas. Kui mängija peab tegema otsuse, selle asemel, et vajutada „Järgmine“ nupp, ilmub küsimuse alla valikutega tabel. Järgneval joonisel on näha kaks näidet dialoogisüsteemi kohta.



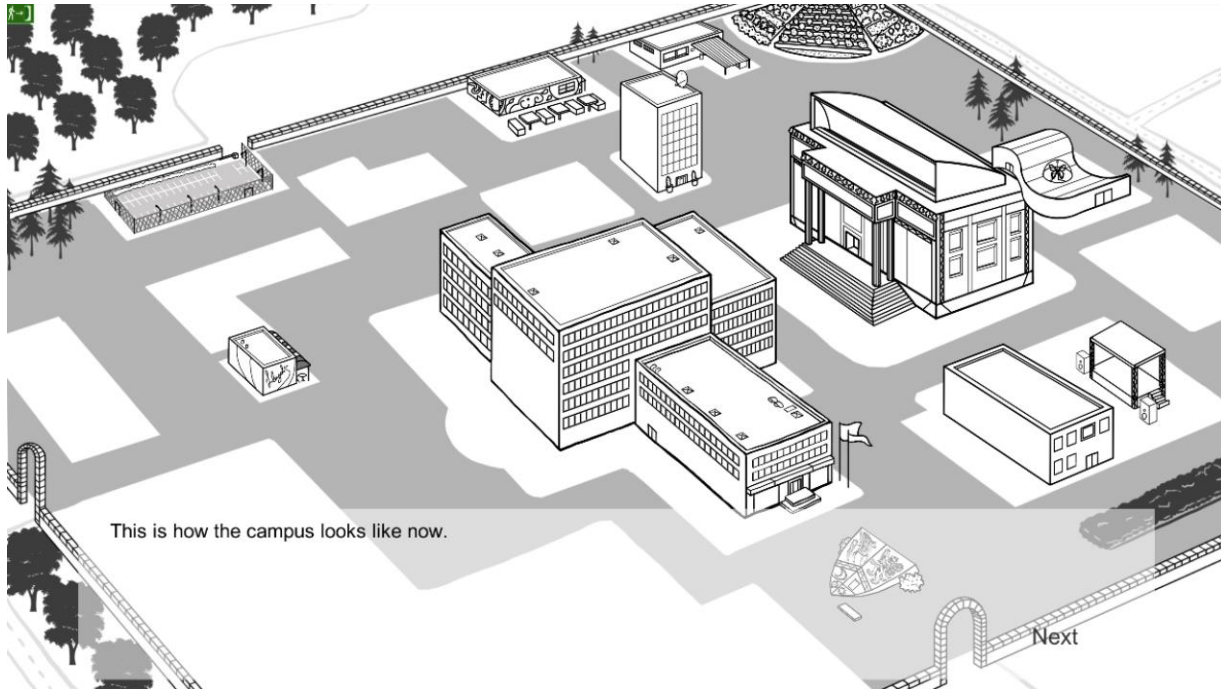
Joonis 8: Dialoog, kus ei ole vaja sisendit



Joonis 9: Dialoog, kus mängija peab valima vastuse

4. Kokkuvõttev ekraan

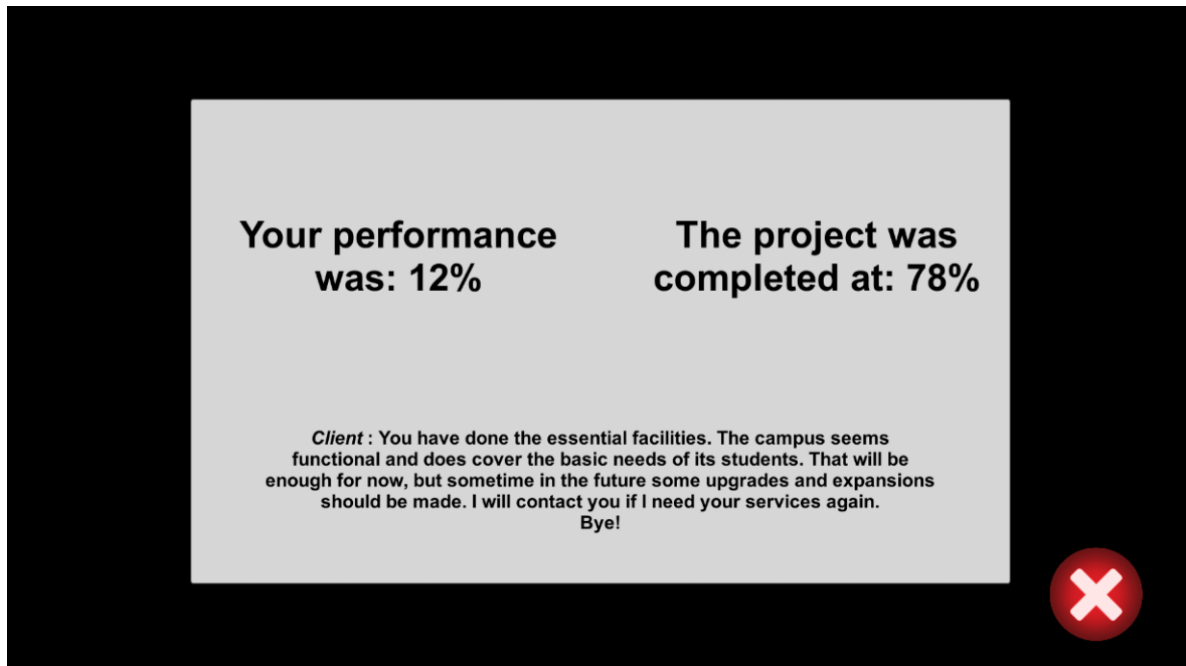
Kui meeskond lõpetas projekti, läbides kõik sprindid, ilmub kasutaja töö lõpptulemus kaardile, mis näitab, millised ehitised on ehitatud.



Joonis 10: Kokkuvõttev ekraan

5. Punktid

Peale kokkuvõtete vaadet, kuvatakse mängu viimane ekraan, mis näitab kasutajale tema tulemusi ja kogusooritust. Hindamissüsteem koosneb kahest erinevast meetodist. Kasutajat hinnatakse tema rollisoorituse põhjal - kui hästi ta mängis oma rolli, mille valis ning kliendi hinnang, mis väljendab, kui hästi rahuldab mängija kliendi nõudeid/soove.



Joonis 11: Punktid

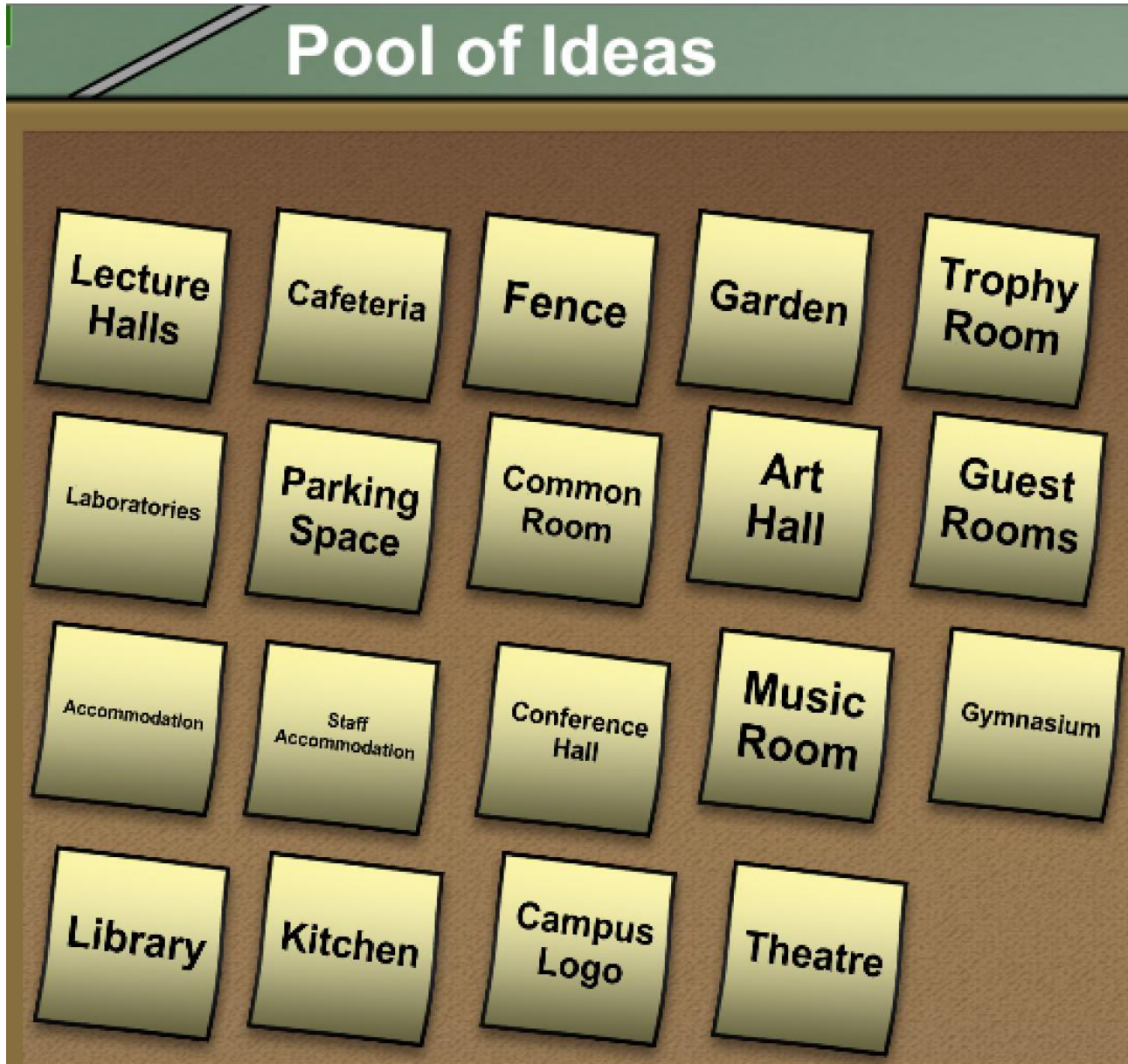
Klient saab kuvada kolm erinevat reaktsiooni vastavalt kasutaja sooritustele võttes arvesse enda poolt esitatud nõuded. Saades väiksema tulemuse kui 50, on tulemuseks vihane klient; tulemus, mis on madalam kui 80 punkti tähendab, et klient on rahul; tulemused, mis on suuremad kui 80, tähendavad, et klient on mängija soorituse pärast elevil.

Klikates valge ristiga punasel nupul viib sind tagasi peamenüüsse.

V. Stsenaariumid

1) Linnaplaneerimine

See stsenaarium paneb kasutajat vastutama ülikooli ehitise projekti eest. On neli erinevat tüüpi ülikooli, mida on võimalik ehitada (õigusteadused, sport, loodusteadus ja muusika), igaüks põhineb neile omastel ehitistel. Igal „ala-stsenaariumil“ (üks erinevatest ülikoolilinnaku tüüpidest) on neli kohustuslikku ülesannet, mis tuleb täita, et saavutada toimiv linnak. Kokku on mängijal võimalus valida 19 ehitise hulgast.



Joonis 12: Linnaku ehitatavad osad

Need 19 ehitised on:

07/09/2017

LEAP SCRUM'i Manuaal

Page 15

- Loengusaalid
- Laborid
- Majutus
- Raamatukogu
- Söögiruum/Söökla
- Parkimine
- Töötajate majutus
- Köök
- Tara
- Puhketuba
- Konverentsisaal
- Linnaku logo
- Aed
- Kunstisaal
- Muusika harjutamise tuba
- Teater
- Trofeede tuba
- Külalistetoad
- Võimla

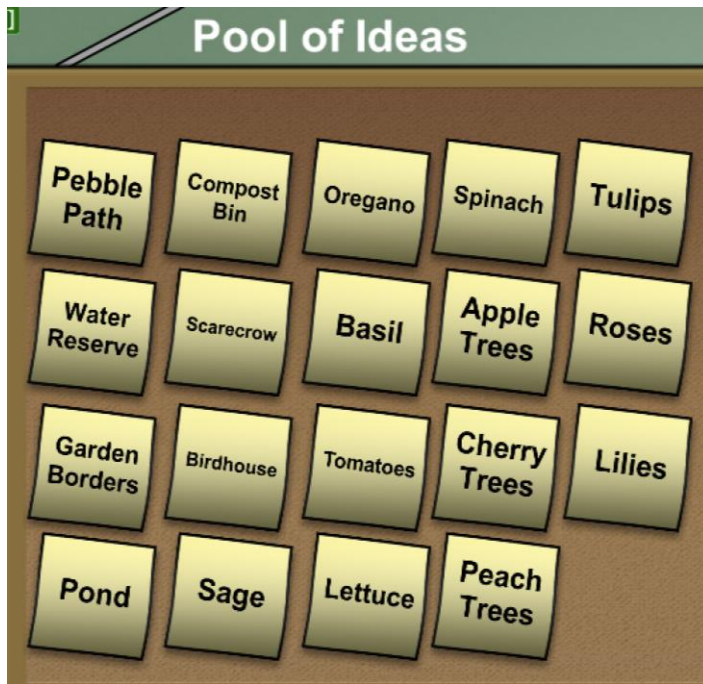
Igat tüüpi linnaku jaoks on kohustuslikud ehitised:

Muusika	Loengusaalid Majutus Kunstisaal Muusika harjutamise tuba
Sport	Majutus Aed Trofee Tuba Võimla
Õigusteadus	Loengusaalid Majutus Raamatukogu Konverentsisaal
Loodusteadus	Loengusaalid Laborid Majutus Raamatukogu

Tabel 1: Linnakute kohustuslikud ehitised

2) Põllumajandustehnika

See stsenaarium paneb kasutaja vastutama aiaehitamise projekti eest. Mängus on neli erinevat aiatüüpi, mida on võimalik ehitada (puuviljad, juurviljad, vabaaeg ja maitsetaimed), igaüks põhineb neile omastel ehitistel. Igal „ala-stsenaariumil“ (üks erinevatest tüüpides aedadest) on neli kohustuslikku ülesannet, mille peab täitma, et saavutada töötav aed. Kokku on mängijal võimalus valida 19 ehitise hulgast.



Joonis 13: Aia ehitatavad osad

Need 19 ehitist on:

- Kasvuhoone
- Veereserv
- Aiapiirded
- Tiik
- Komposti Konteiner
- Hernehirmutis
- Linnumaja
- Salvei
- Pune
- Basiilik
- Brokkoli
- Salatileht
- Spinat

- Õunapuud
- Kirsipuud
- Virsikupuud
- Tulbid
- Roosid
- Liiliad

Igat tüüpi aia jaoks on kohustuslikud ehitised:

Puuviljad	Kasvuhoone Õunapuud Kirsipuud Virsikupuud
Juurviljad	Kasvuhoone Brokkoli Salatileht Spinat
Vabaaeg	Kasvuhoone Tulp Roos Liiliad
Maitsetaimed	Kasvuhoone Salvei Pune Basiilik

Tabel 2: Aedade kohustuslikud ehitised

VI. Rollid

1) Toote omanik

Rolli kirjeldus

Toote omanik on isik, kes vastutab toote arenduse dokumenteerimise korraldamise eest, et saavutada soovitud tulemus ning samuti on tema koht suunata meeskonda, kui toote arendusmeeskond kaotab suuna või satub segadusse.

Mängu kirjeldus

Klient

Mängu tooteomanikuna alustades kuvatakse sulle sissejuhatav stseen, kus klient esitab mängijale projekti tehnilised nõuded/spetsifikatsioonid, mida ta soovib, et oleks täidetud.



Joonis 14: Kliendiga kohtumine

Vastavalt kliendi nõuetele, tuleb mängustrateegiat kohandada, et rahuldada kliendi soovid.

Meeskonna instrueerimine

Pärast kliendi poolset lühikest juhendamist, teavitab tooteomanik (mängija) vastavalt varem saadud informatsioonile ülejäänud meeskonda tehnilistest nõuetest/spetsifikatsioonidest, kasutades dialoogisüsteemi. Vastata tuleb järgmistele küsimustele: Mis tüüpi ülikooli/aia Sa ehitad?

1. Mis tüüpi ülikoolilinnaku/aia kasutaja soovib ehitada?

2. Ehitise suurus
3. Kui palju ehitised mahutavad vastavalt stsenaariumile, mille kasutaja valis (näiteks linnaku stsenaariumis viitab see õpilaste arvule, keda on võimalik majutada ning põllumajanduse stsenaariumis viitab see taimede arvule)?
4. Mis kuul projekt esitletakse?



Joonis 15: Meeskonna instrueerimine

Ideedekogumik

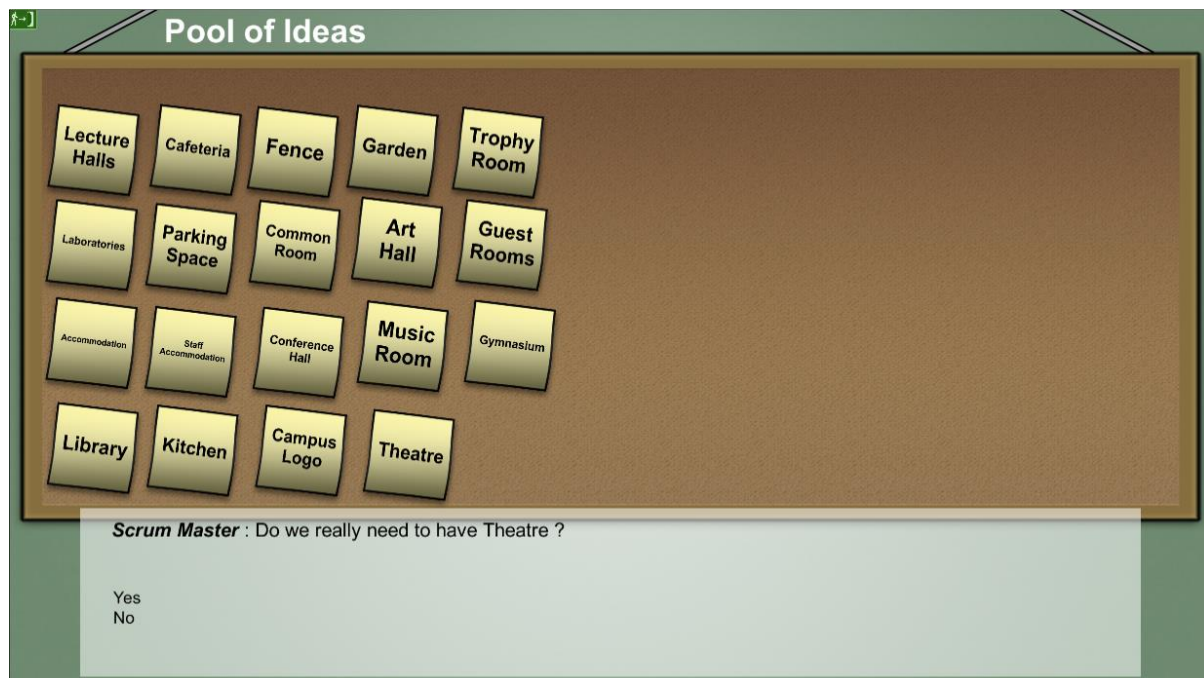
Pärast instrueerimist, esitleb tootemanik ideedekogumiku. See on nimekiri praeguse projekti ehitistest/ülesannetest, vastavalt stsenaariumile, mis valiti.



Joonis 16: Ideedekogumik

Scrum meistri küsimus

Pärast ideedekogumiku esitamist, küsib Scrum Meister, kas ehitis tuleb alles jätta, mis valitakse suvaliselt iga kord. Valides vastuseks „Jah“, jääb ehitis/ülesanne ideedekogumikku. Valides „Ei“ heidetakse ehitis/ülesanne välja.



Joonis 17: Ehitise välja heitmine

Vali arendusajaloo ülesanded

Toote omanikuna, vastutab mängija 15 ülesande valimise üle, millest sprindid koosnevad.



Joonis 18: Ülesannete valimine

Ei ole võimalik valida rohkem kui 15 ülesannet ja „Järgmine“ nupp on kuvatud vaid siis, kui 15 ülesannet on valitud.

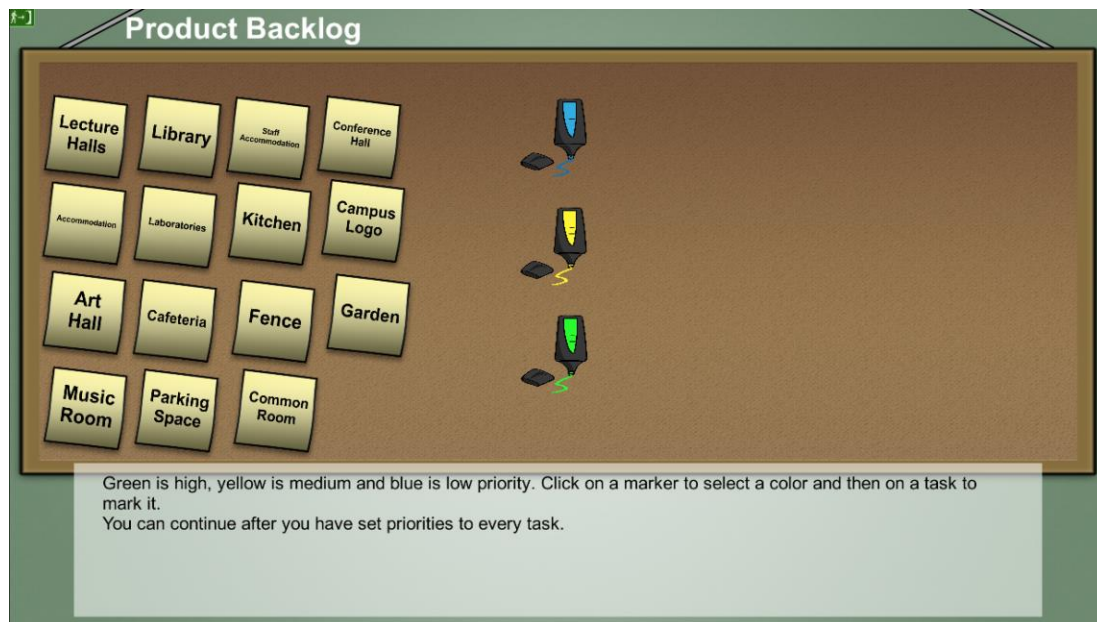
Prioriteetide määramine

Kui meeskond on valinud selle mängu sessiooni jooksul tehtavad ülesanded, on järgmiseks eesmärgiks määrata ülesannetele prioriteedid.



Joonis 19: Prioriteetide määramine

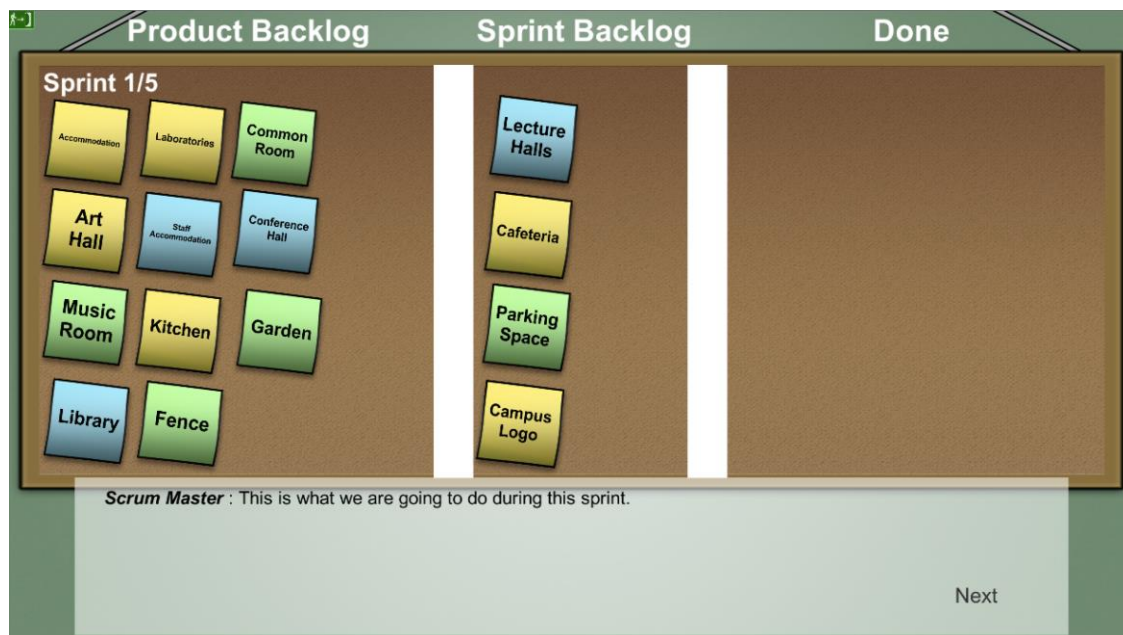
On kolm erinevat tüüpi prioriteete, kõrge, keskmine, madal ning igaüht esindab marker (vastavalt sinine, kollane ja roheline). Klõpsates markerile, muutub kursori ikoon markeriks, mille valisid ning klõpsates märkmepaberile, muutub selle värv tähistamaks prioriteeti.



Joonis 20: Prioriteetide värvid

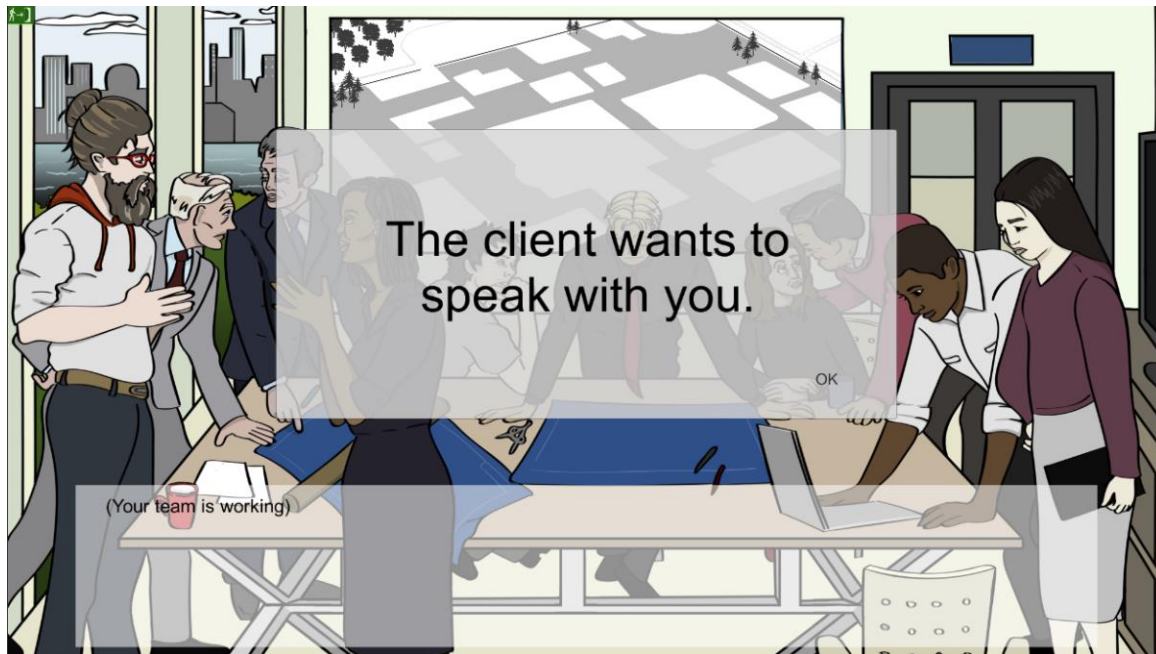
Sprint

Kui kõik on määratud, alustab meeskond ülesannete kallal töötamist. Nad annavad teada, mida nad plaanivad teha järgmisel sprindil (tööaeg), kuvades see tahvlil.



Joonis 21: Valitud ülesanded

Toote omanikuna ei ole mängijal võimalik osaleda otseselt protsessis, kuid peale igat sprinti suhtleb temaga klient.



Joonis 22: Klient soovib sõna

Järgmisel ekraanil on kolm erinevat kliendi reaktsiooni ja kolm erinevat tegevust kasutajale.

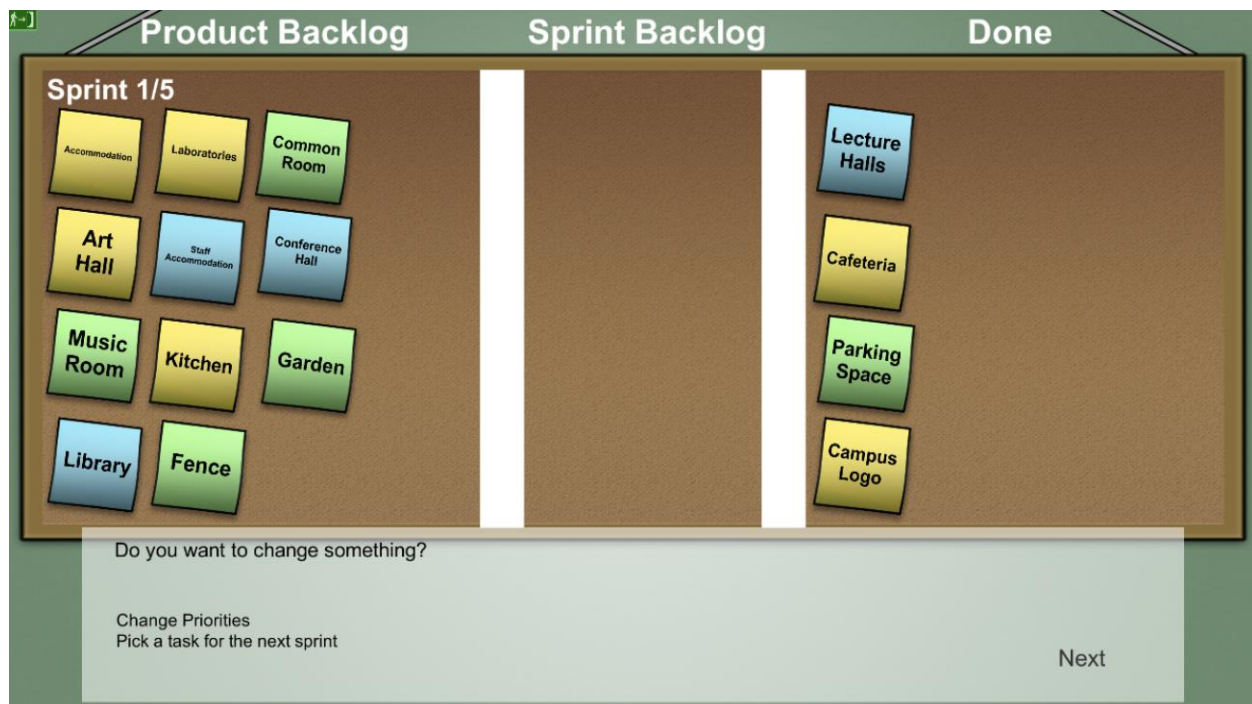


Joonis 23: Klient andmas tagasisidet

Mida klient ütles	Mida mängija peab tegema
Olen rahul Teie edusammudega.	Ei vaja ühtegi edasist tegevust.
Ma kindlasti tahan, et Te teeksite...	Mängija peab panema ülesande, millele klient viitas ülesannete nimekirja, valides „Vali ülesanne järgmiseks sprindiks“.
See on mulle väga oluline...	Mängija peab muutma ülesande prioriteedi, valides „Muuda Prioriteete“.

Tabel 3: Parim strateegia kliendi rahulolu tagamiseks

Mõlemat valikut saab kasutada ühes sprindis ühe korra. Kui kasutaja tunneb, et on valmis, jätkab „Järgmine“ nupp tootmisprotsessi, mis toimub kokku 5 korda.



Joonis 24: Toote omanik reageerib

2) SCRUM Meister

Rollikirjeldus

Scrum Meistrit peetakse tihti meeskonna juhendajaks ja ta annab endast kõik, et meeskonna sooritus oleks kõrgeimal tasemel. Samuti vastutavad nad, et eesmärgid, töömaht ja toote valdkond on kõigi Scrum Meeskonna liikmete hulgas üheselt ja nii hästi kui võimalik arusaadav.

Mängu Kirjeldus

Selles rollis kogeb mängija sama tegevuskäiku teisest perspektiivist.

Instrueerimine

Mängu alustades kuvatakse kasutajale tooteomaniku juhendamine, edastades kliendi nõuded ning kasutaja saab teada nõudmistest.



Joonis 25: Tooteomaniku instrueerimine

Ideede kogumik

Pärast juhendamist, esitab tooteomanik ideede kogumiku, mis on nimekiri ehitistest/ülesannetest, mida käesolev projekt vastavalt stsenaariumile endas sisaldab.



Joonis 26: Ideede kogumik

SCRUM Meistrina vastutab kasutaja 15 ülesande valimise eest, millest sprindid koosnevad.

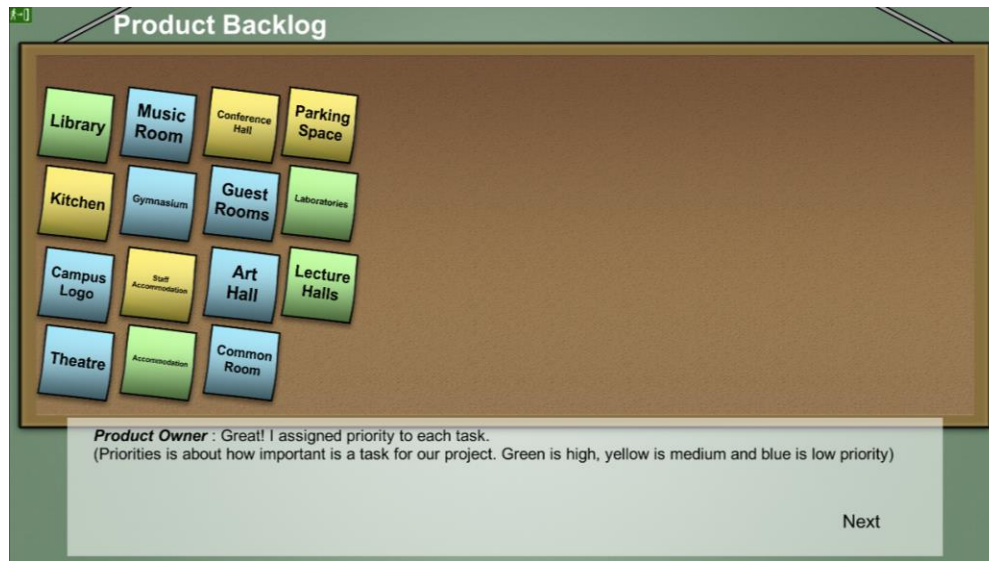


Joonis 27: Ülesannete valimine

Ei ole võimalik valida rohkem kui 15 ülesannet ja „Järgmine“ nupp kuvatakse vaid siis, kui kasutaja on valinud 15 ülesannet.

Määratud prioriteedid

Pärast klõpsamist nupul „Järgmine“, kuvatakse kasutajale märkmepaberitena need 15 ülesannet, mis valituks osutusid.. Seejärel määrab Tooteomanik prioriteedid vastavalt eelmääratletud nimekirjale.

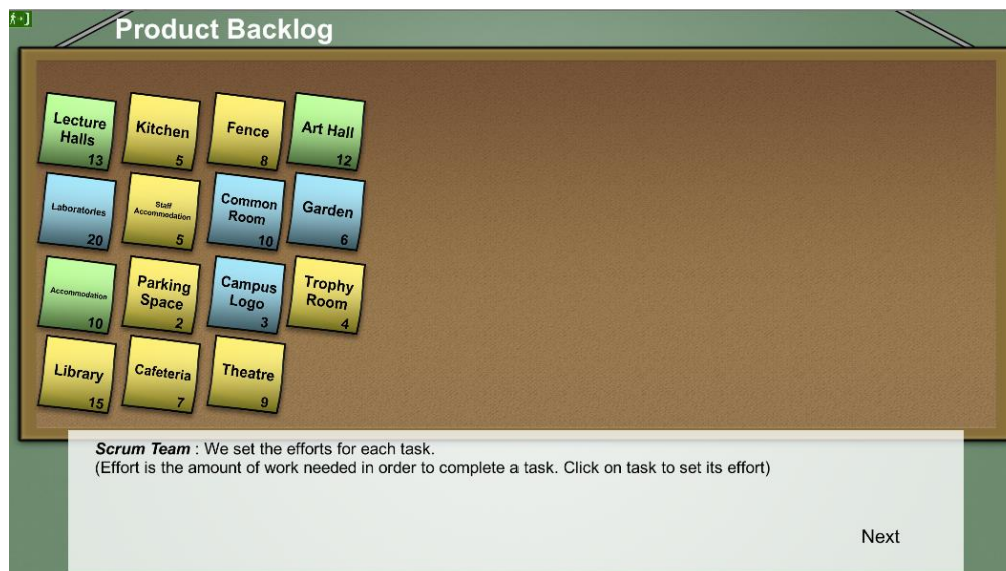


Joonis 28: Määratud prioriteedid

Klõpsates „Järgmine“ nupul, jätkub mäng.

Pingutuste määramine

SCRUM meeskond määrab pingutused vastavalt eelmääratletud nimekirjale.

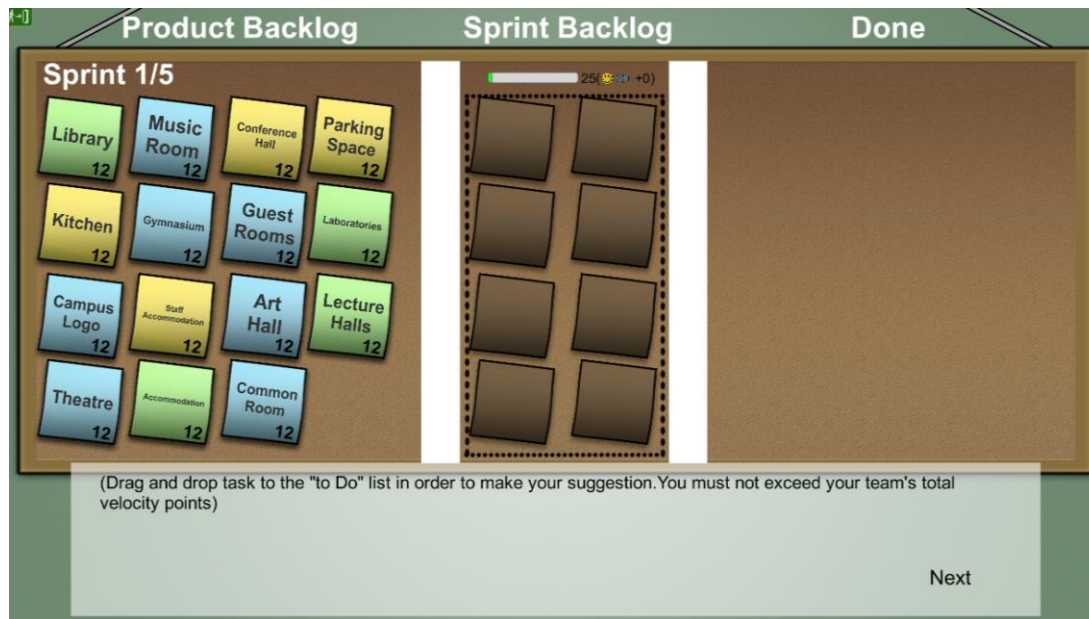


Joonis 29: Pingutuste määramine

Klõpsates nupul „Järgmine“, jätkub mäng.

Ülesannete soovitamine

Veel üks SCRUM Meistri kohustus on soovitada oma meeskonnale, mida teha tulevasel sprindil. Seda saab teha, kui lohistada märkmepaber katkendliku joonega märgitud alale.



Joonis 30: Ülesannete soovitamine

„Ülesannete“ pealkirja all näed horisontaalset riba ja numbrit. See väljendab pingutuse eest selle sprindi jooksul saadavat võimalike punktide arvu ja boonuspunkte eelmistest sprintidest.



Tühi ettepanekute nimekiri



Roheline riba: Pingutuste summa, mis on vähem kui või võrdne 10ga



Kollane riba: Pingutuste summa, mis on rohkem kui 10 ja vähem kui 20



Punane riba: Pingutuste summa, mis on rohkem kui või võrdne 20ga

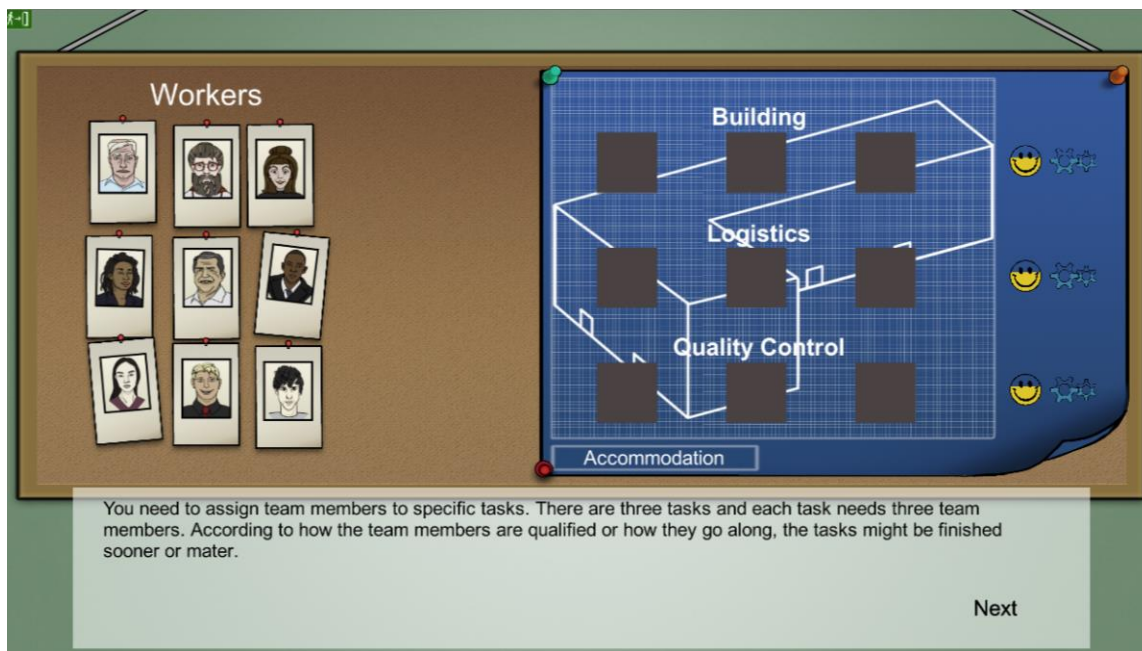
Soovituste nimekiri on SCRUM meeskonnale ettepanekuks, milliseid ülesandeid valida. Praeguses rakenduses valib meeskond suvaliselt kõrge prioriteediga ülesande, pärast mida täidavad nad ülesannete nimekirja väiksema kui kõrge prioriteediga ülesannetega (keskmised ja madalad).

Samuti on võimalus jätta soovitude nimekiri tühjaks, kuid see kaotab kasutaja punkte, sest meeskond jäetakse juhtnöörideta, mis on oluline ja millele nad peaksid keskenduma.

Sprint

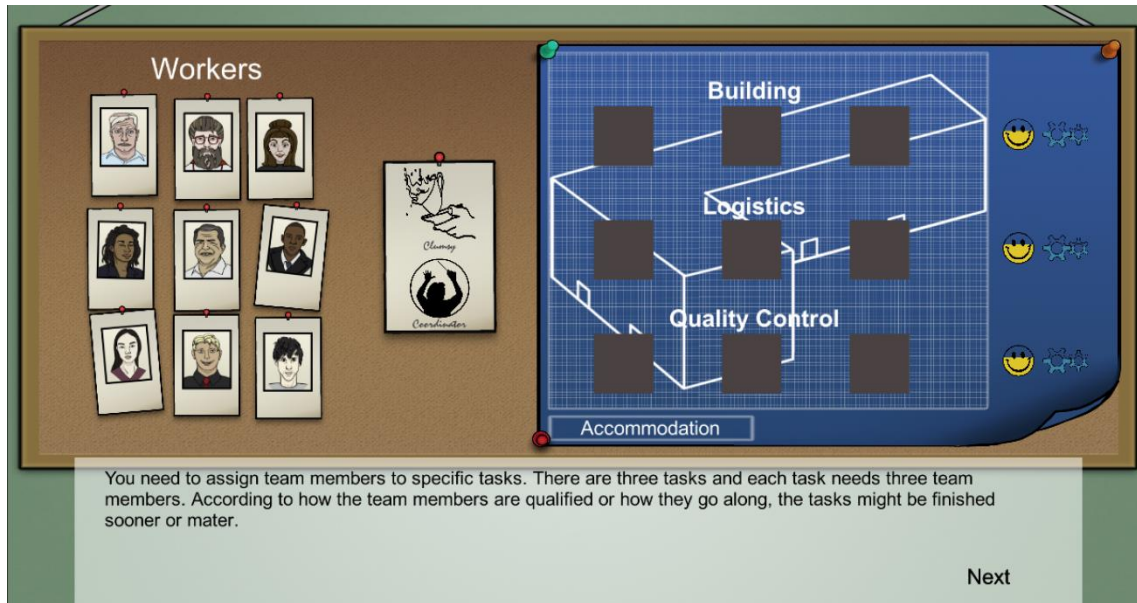
SCRUM Meistrina on kasutajal sprindiaja üle täielik kontroll. Meistri eesmärk on suurendada meeskonnaliikmete vahelist koostööd ja neile määratud ülesannete täitmist. Iga ülesanne koosneb kolmest alaülesandest ja iga ülesanne vajab lahendamiseks kolme töötajat.

Sprindi ekraani kasutajaliides näeb välja selline:



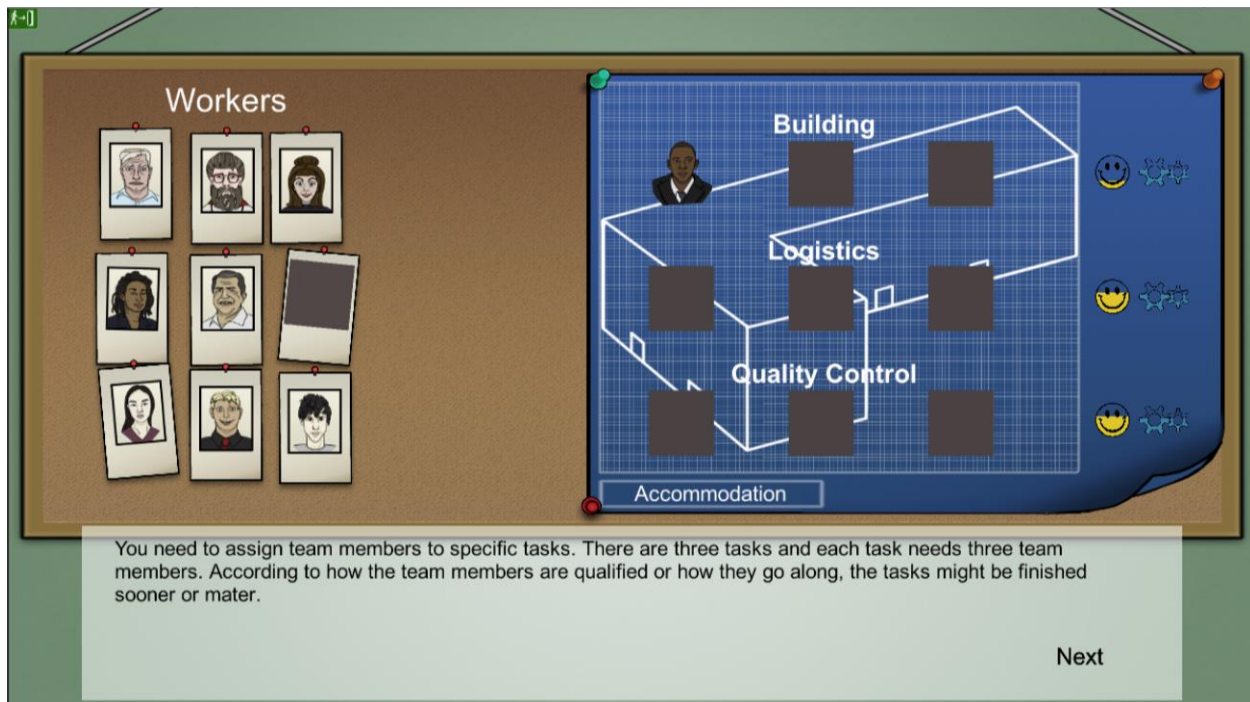
Joonis 31: Meeskonnatöö

Vasakul pool näeb kasutaja enda meeskonna töötajaid, igal ühel neist on erinev omadus ja oskus, mida näeb, kui liikuda kursoriga nende pildi kohal.



Joonis 32: Meeskonnaliikmete omadused

Mängijal on võimalik määrata töötajale alaülesanne, lohistades ta pilt keskel asuvale mustale kastile.



Joonis 33: Meeskonnaliikme määramine

Iga alaülesande juures on kuvatud naerunäo ikoon ja hammasratta ikoon. Esimene väljendab, milline on meeskonnaliikmete koostöö, kellele on alaülesanne määratud ning hammasratas nende koguvõimet ülesannet sooritada. Mõlema puhul on võimalikud kolm taset.



Täiesti täis: Meeskonnaliikmed meeldivad üksteisele.



Pool-täis: See on normaalolek, meeskonnaliikmete omavahelised suhted on keskmise kvaliteediga.



Tühi: Meeskonnaliikmete vaheline koostöö ei ole hea ja seda peaks vältima.



Täiesti täis: Töötajate võimed lubavad neil alaülesannet sooritada suurepäraselt.



Pool-täis: See on normaaloleks; alaülesanne on täidetud keskmisel moel.

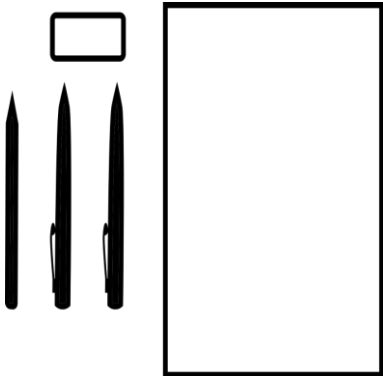
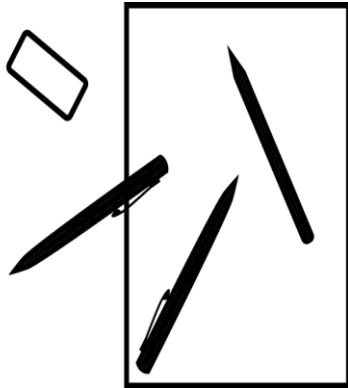
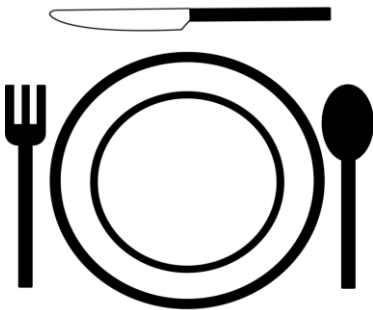
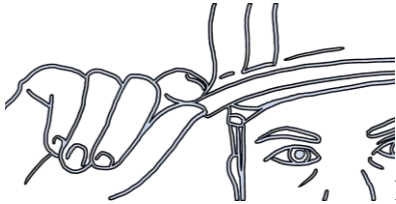
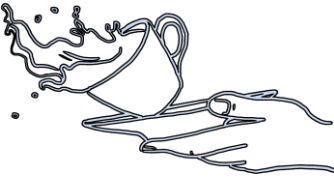


Tühi: Lõpptulemus näeb välja nagu katastroof. Peaksid seda vältima.

Kui mängija on lõpetanud hetkel pooleli oleva ülesande, saab ta vajutada „Järgmine“ nuppu, et liikuda järgmise ülesande juurde. Kasutaja varasem valik hoitakse alles, et säästa aega, kuid võimalik on, et on vaja teha muudatusi!

Meeskonnaliikmete võimed

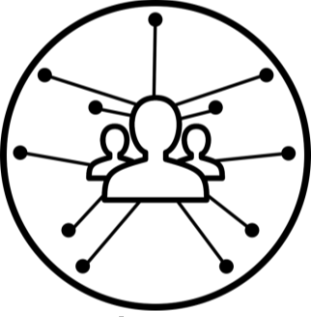
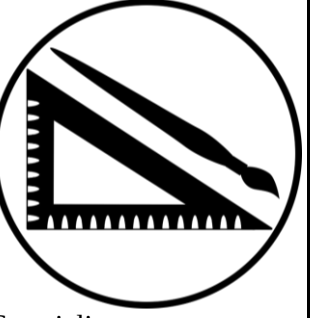
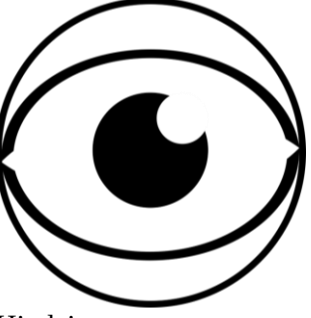
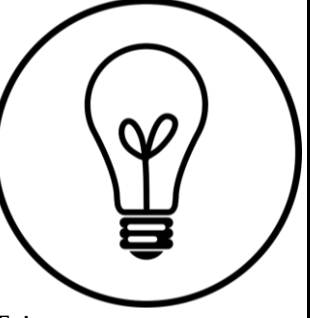
Igakord kui alustatakse uut mängu, määratakse igale töötajale juhuslikult omadus. Erinevaid omadusi on kokku 6.

 Planeerija	 Kaootiline
 Perfektsionist	 Lohakas
 Praktiline	 Kohmakas

Tabel 4: Abilities

Meeskonnaliikme omadused

Iga mängu alguses määratakse igale mängijale juhuslikult omadus, mis jääb talle terveks mänguks. Omadused on esitatud allpool toodud tabelis, järgitud on Belbin'i klassifikatsiooni.

		
Ressursside uurija	Täitja Lõpetaja	Kujundaja
		
Meeskonna töötaja	Rakendaja	Spetsialist
		
Koordinaator	Hindaja	Taim

Tabel 5: Omadused

3) SCRUM Meeskond

Rollikirjeldus

SCRUM meeskond vastutab igal sprindil potentsiaalselt loodava toote arenduse eest (sprindi eesmärk). Kuigi meeskonnaliikmete näol on esindatud mitu erinevat valdkonda, viidatakse meeskonnaliikmetele üldiselt kui arendajatele. Scrum'i arendusmeeskond on ise-organiseeruv, kuigi võib esineda suhtlust teiste meeskonnaväliste rollidega.

Mängu kirjeldus

Instrueerimine

Mängu alustades on kuvatud tooteomaniku instrueerimine, kliendi soovide edasi andmine.



Joonis 34: Instrueerimine

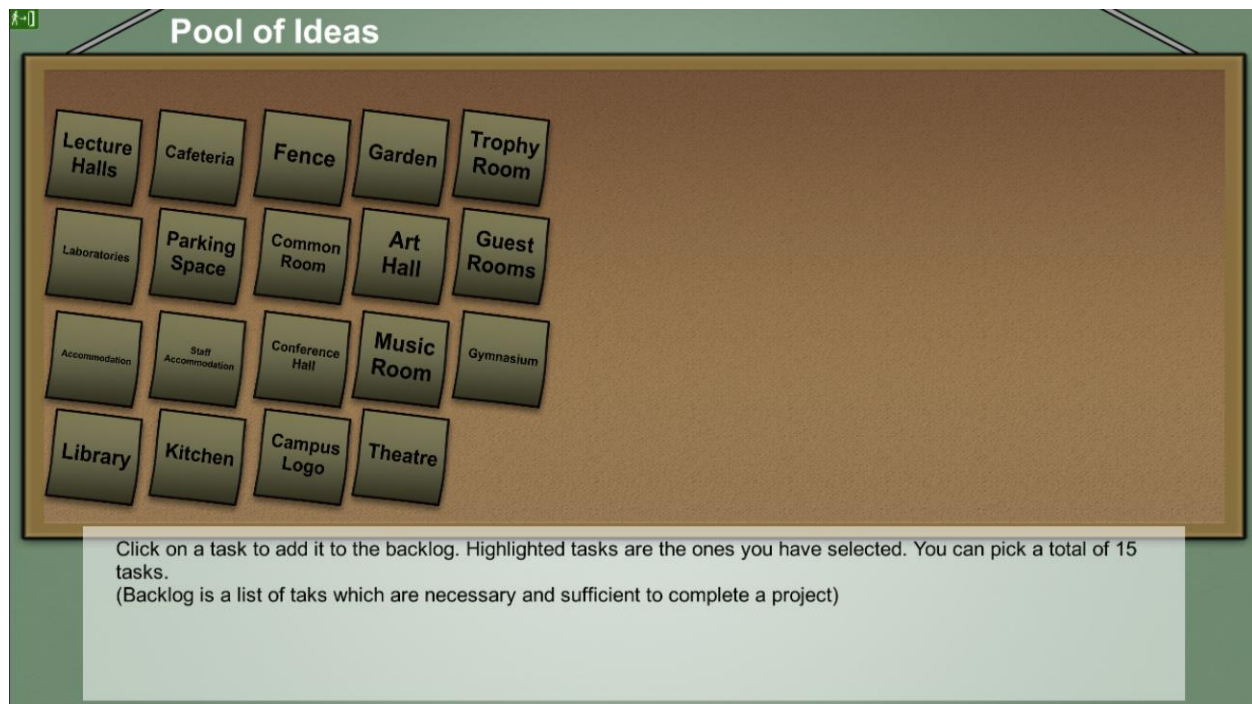
Ideedekogumik

Pärast juhendamise etappi, esitleb tooteomanik ideedekogumikku, mis on nimekiri praeguse projekti ehitistest/ülesannetest, vastavalt stsenaariumile, mis valiti.



Joonis 35: Ideedekogumik

SCRUM Meeskonnana on mängijate kohustus valida need 15 ülesannet, millest Sprindid koosnevad.



Joonis 36: Ülesannete valik

Ei ole võimalik valida rohkem kui 15 ülesannet ja „Järgmine“ nupp kuvatakse vaid sel juhul, kui on valitud 15 ülesannet.

Määratud prioriteedid

Kui on klõpsatud nupul „Järgmine“, kuvatakse kasutajale need 15 ülesannet, mis valiti märkmepaberite kujul. Seejärel määrab tootemanik prioriteedid, mis põhinevad eelnevalt määratletud nimekirjal.

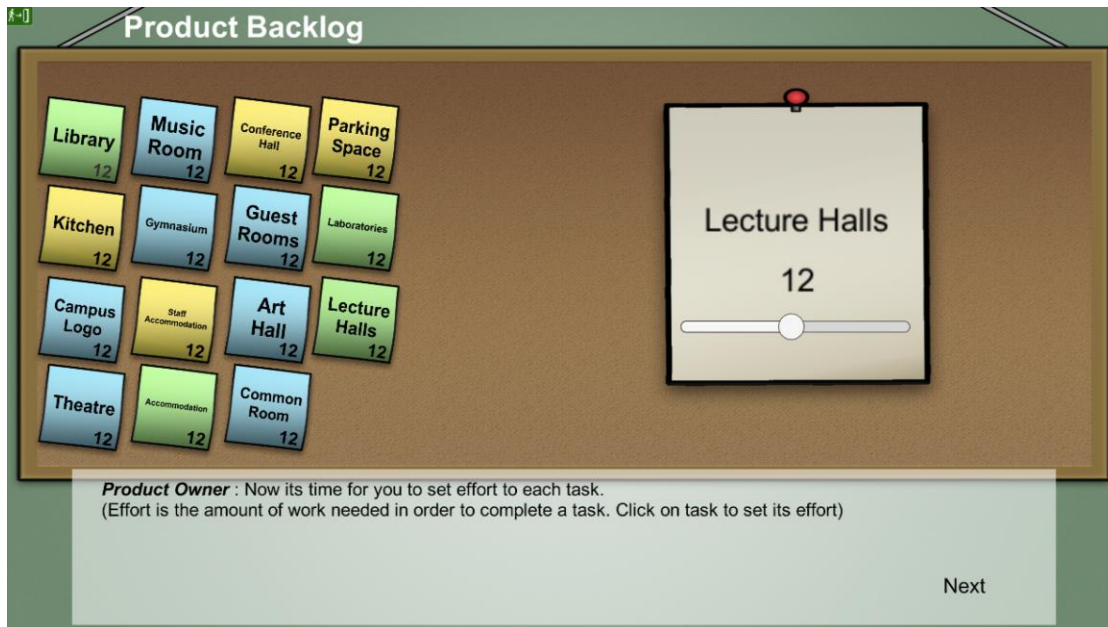


Joonis 37: Määratud prioriteedid

Klõpsates „Järgmine“ nupul, jätkub mäng.

Pingutuste määramine

SCRUM Meeskonnaliikmena on järgmiseks ülesandeks määrata pingutused.

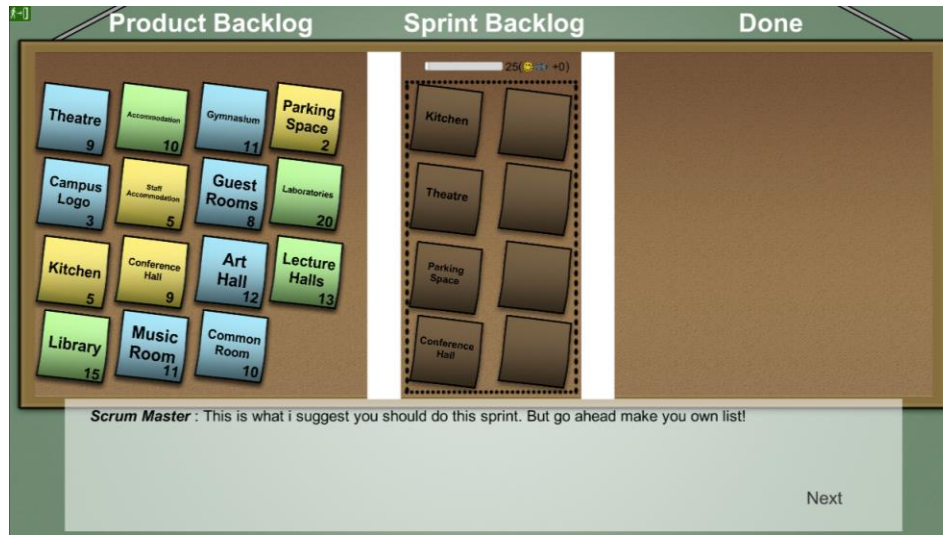


Joonis 38: Määratud pingutused

Klõpsates ülesandel, kuvatakse liugur, millega on võimalik muuta valitud ülesande pingutust. Peale viie ülesande prioriteedi muutmist, ilmub „Järgmine“ nupp. Kasutaja peaks muutma ja katsetama iga ülesande pingutusega ja kui tundakse end valikutes kindlana, siis klõpsa „Järgmine“ nupul ja mäng jätkub.

Soovitatud ülesanded

Enne uue Sprindi alustamist, esitab SCRUM Meister kasutajale soovitusel ülesannete kohta, mida tuleks täitma. See on kasutaja valik, kas ta järgib juhendamist või mitte.

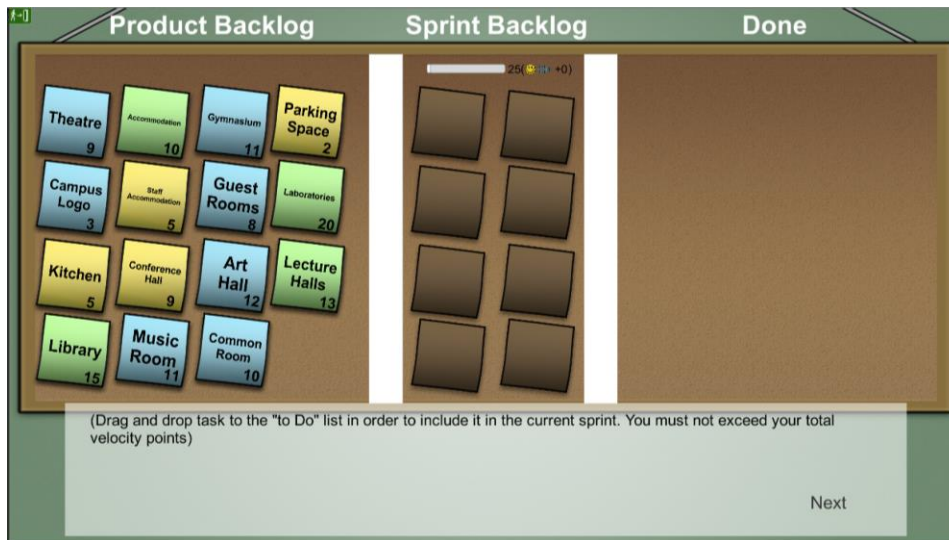


Joonis 39: Soovitatud ülesanded

Klõpsates nupul „Järgmine“, jätkad mängu.

Ülesannete valimine

Nüüd on kasutajal täielik vastutus, mis ülesanded on järgmises sprindis. Lohistades vasakul olevad märkmepaberid keskele, täidad ülesannete nimekirja.

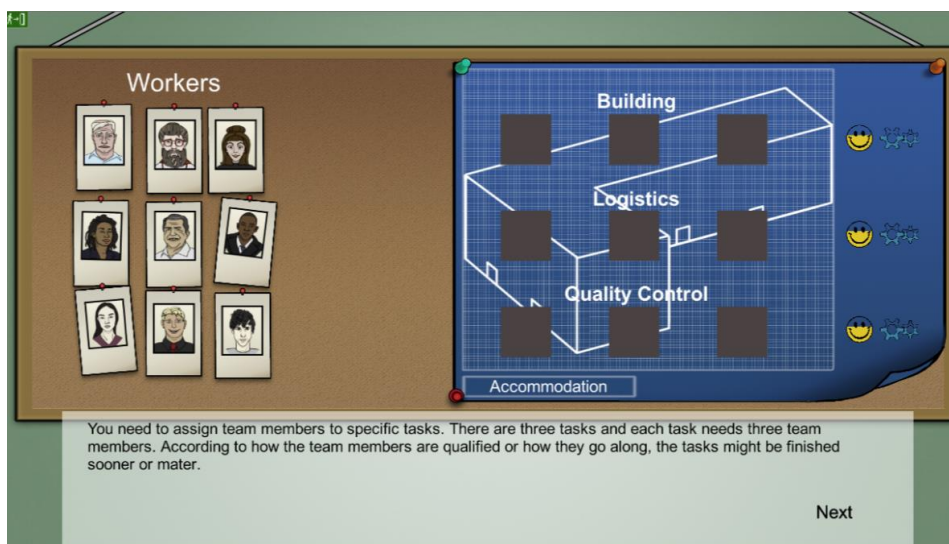


Joonis 40: Ülesannete valimine

Sprint

Scrum Meeskonna liikmena kontrollib kasutaja Sprindi aega. Eesmärk on maksimeerida kolleegide vahelist koostööd ja ülesandeid, mis on neile määratud. Iga ülesanne koosneb kolmest alaülesandest ja igaüks neist vajab sooritamiseks 3 töötajat.

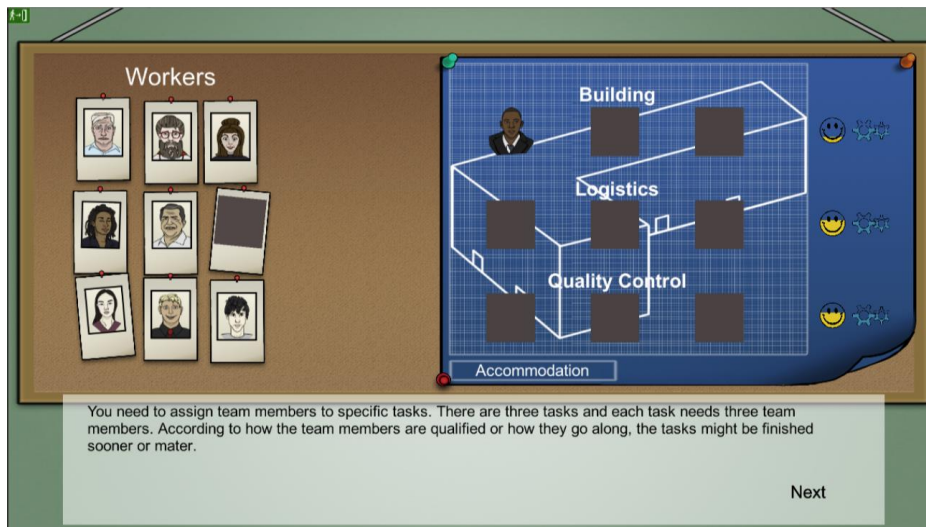
Sprindi ekraani kasutajaliides näeb välja selline:



Joonis 41: Meeskonna liikmed

Olles lõpetanud praeguse ülesande, saad vajutada „Järgmine“ nupp, et liikuda järgmise tegevuse juurde. Kasutaja varasem valik hoitakse alles, et säästa aega, kuid võimalik on, et on vaja teha muudatusi!

Kasutajal on võimalik määrata töötajale alaülesanne lohistades ta pilt keskel asuvale mustale kastile.



Joonis 42: Meeskonna juhtimine

VII. Mängu detailid

Hindamissüsteemid

Kasutaja mängusooritus tehakse kindlaks lõpptulemusega, mis kuvatakse mängu lõppedes. Hindamissüsteem võtab arvesse kasutaja valikuid ja võrdleb neid parimate valikutega, mida mängija saab enda mängu jooksul teha. See võib sisaldada dialoogivalikuid või kui järgisid mängujuhiseid, vastavalt valitud rollile. (

Tooteomanik

Tooteomaniku rolli hindamine algab sellest, et loetakse kokku mitu **õiget dialoogi valikut** meeskonna instrueerimisel tehti. **Iga õige vastuse** eest saab mängija **6 punkti**. Iga **kohustusliku ülesande** eest, mida **hoiti** esialgse valiku ajal reservis, saab mängija **10 punkti**. Pärast **loetleb** mäng kokku **kohustuslikud ülesanded**, millele kasutaja määras **kõrgeima prioriteedi**.

Õiged Kõrge Prioriteediga ülesanded	Antud punktid
>2	0
2	5
3	15
4	30

Tabel 6: Hindamissüsteem (1)

Mängija saab 5 punkti iga **kliendi soovi täitmise** eest.

SCRUM Meister

SCRUM Meister saab 5 punkti iga ülesande eest, mida ta **soovitas** SCRUM Meeskonnale, mis on omakorda **soovitatud Tooteomaniku poolt**. **10 punkti** antakse, kui soovitatud ülesanded on **kohustuslikud** (olenemata, kas see oli soovitud Kliendi või Tooteomaniku poolt). **10 punkti** antakse iga **kohustusliku ülesande** eest, mida **hoiti** reservis esialgse valiku ajal.

SCRUM Meeskond

Iga **ülesande** eest, mis klient soovis ja **meeskond täitis**, saab mängija **5 punkti**. Iga **kohustusliku ülesande** eest, mida **hoiti** reservis esialgse valiku ajal, saab mängija **10 punkti**. Iga **Kõrge Prioriteediga** ülesande eest (määratud Toote Omaniku poolt) saab mängija **5 punkti**. Viimased punktid antakse **hälbe** eest, mis mängija tegi **määrates** ülesannetele **pingutused**. Pingutus, mis määrati võrreldes ülesande päris pingutusega (alati püsiv ja mängijale peidetud) ning erinevus liidetakse hälbele.

Hälve	Antud punktid
-------	---------------

> 12	2
10	5
5	10
2	20

Tabel 7: Hindamissüsteem (2)

Lisa: Jooniste tabel

Joonis 1: Sissejuhatav vaade.....	8
Joonis 2: Peamenüü	9
Joonis 3: Stsenariumivalik.....	9
Joonis 4: Rollivalik	10
Joonis 5: Kasutajaliidese keele muutmine.....	10
Joonis 6: Meist informatsioon	11
Joonis 7: LEAP projekti portaal.....	11
Joonis 8: Dialoog, kus ei ole vaja sisendit.....	12
Joonis 9: Dialoog, kus mängija peab valima vastuse.....	12
Joonis 10: Kokkuvõttev ekraan.....	13
Joonis 11: Punktid.....	14
Joonis 12: Linnaku ehitatavad osad.....	15
Joonis 13: Aia ehitatavad osad.....	18
Joonis 14: Kliendiga kohtumine	20
Joonis 15: Meeskonna instrueerimine.....	21
Joonis 16: Ideedekogumik.....	22
Joonis 17: Ehitise välja heitmine	22
Joonis 18: Ülesannete valimine.....	23
Joonis 19: Prioriteetide määramine.....	23
Joonis 20: Prioriteetide värvid.....	24
Joonis 21: Valitud ülesanded	24
Joonis 22: Klient soovib sõna.....	25
Joonis 23: Klient andmas tagasisidet	25
Joonis 24: Toote omanik reageerib.....	26
Joonis 25: Tooteomaniku instrueerimine.....	27
Joonis 26: Ideede kogumik.....	28
Joonis 27: Ülesannete valimine.....	28
Joonis 28: Määratud prioriteedid.....	29
Joonis 29: Pingutuste määramine	29
Joonis 30: Ülesannete soovitamine.....	30
Joonis 31: Meeskonnatöö.....	31
Joonis 32: Meeskonnaliikmete omadused	32
Joonis 33: Meeskonnaliikme määramine.....	32
Joonis 34: Instrueerimine.....	36
Joonis 35: Ideedekogumik.....	37
Joonis 36: Ülesannete valik.....	37
Joonis 37: Määratud prioriteedid.....	38
Joonis 38: Määratud pingutused.....	38
Joonis 39: Soovitatud ülesanded.....	39
Joonis 40: Ülesannete valimine.....	40
Joonis 41: Meeskonna liikmed.....	40

Joonis 42: Meeskonna juhtimine	41
Tabel 1: Linnakute kohustuslikud ehitised.....	17
Tabel 2: Aedade kohustuslikud ehitised.....	19
Tabel 3: Parim strateegia kliendi rahulolu tagamiseks	26
Tabel 4: Abilities	34
Tabel 5: Omadused	35
Tabel 6: Hindamissüsteem (1).....	42
Tabel 7: Hindamissüsteem (2).....	43