

CA Agile Vision™

導入ガイド

Winter 2011



このドキュメント(組み込みヘルプ システムおよび電子的に配布される資料を含む、以下「本ドキュメント」)は、お客様への情報提供のみを目的としたもので、日本 CA 株式会社(以下「CA」)により随時、変更または撤回されることがあります。

CA の事前の書面による承諾を受けずに本ドキュメントの全部または一部を複製、譲渡、開示、変更、複製することはできません。本ドキュメントは、CA が知的財産権を有する機密情報です。ユーザは本ドキュメントを開示したり、(i) 本ドキュメントが関係する CA ソフトウェアの使用について CA とユーザとの間で別途締結される契約または (ii) CA とユーザとの間で別途締結される機密保持契約により許可された目的以外に、本ドキュメントを使用することはできません。

上記にかかわらず、本ドキュメントで言及されている CA ソフトウェア製品のライセンスを受けたユーザは、社内でユーザおよび従業員が使用する場合に限り、当該ソフトウェアに関連する本ドキュメントのコピーを妥当な部数だけ作成できます。ただし CA のすべての著作権表示およびその説明を当該複製に添付することを条件とします。

本ドキュメントを印刷するまたはコピーを作成する上記の権利は、当該ソフトウェアのライセンスが完全に有効となっている期間内に限定されます。いかなる理由であれ、上記のライセンスが終了した場合には、お客様は本ドキュメントの全部または一部と、それらを複製したコピーのすべてを破棄したことを、CA に文書で証明する責任を負います。

準拠法により認められる限り、CA は本ドキュメントを現状有姿のまま提供し、商品性、特定の使用目的に対する適合性、他者の権利に対して侵害のないことについて、黙示の保証も含めいかなる保証もしません。また、本ドキュメントの使用に起因して、逸失利益、投資損失、業務の中断、営業権の喪失、情報の喪失等、いかなる損害(直接損害か間接損害かを問いません)が発生しても、CA はお客様または第三者に対し責任を負いません。CA がかかる損害の発生の可能性について事前に明示に通告されていた場合も同様とします。

本ドキュメントで参照されているすべてのソフトウェア製品の使用には、該当するライセンス契約が適用され、当該ライセンス契約はこの通知の条件によっていかなる変更も行われません。

本ドキュメントの制作者は CA です。

「制限された権利」のもとでの提供:アメリカ合衆国政府が使用、複製、開示する場合は、FAR Sections 12.212、52.227-14 及び 52.227-19(c)(1)及び(2)、ならびに DFARS Section 252.227-7014(b)(3) または、これらの後継の条項に規定される該当する制限に従うものとします。

Copyright © 2010 CA. All rights reserved. 本書に記載された全ての製品名、サービス名、商号およびロゴは各社のそれぞれの商標またはサービスマークです。

Agile Vision のサポート

CA Agile Vision のお客様は、以下のタイプのサポートをご利用いただけます。

CA Agile Vision Team Edition サポート

ユーザの便宜を図るために、CA では自己管理型の [CA ユーザコミュニティ](#) オンラインフォーラムを提供しています。ここで、CA Agile Vision に関する情報へのアクセス、質問、他のユーザとの使用経験の共有ができます。

電子メールまたは電話でのサポートはご利用できません。コミュニティフォーラムで報告される問題が CA サポートによってモニタされているという保証はありません。

CA 製品のドキュメントに関してコメントまたは質問がある場合は、CA ユーザコミュニティ オンラインフォーラムで質問やフィードバックを送ることができます。

CA Agile Vision Enterprise Edition サポート

本製品を便利にお使いいただくために、CA Technologies ではユーザがホームオフィス、スモール ビジネスおよびエンタープライズ製品に関して必要な情報にアクセスできるサイトを用意しています。<http://www.ca.com/jp/support> では、以下の情報にアクセスできます。

- 技術的サポートおよび顧客サービスを受けるためのオンラインおよび電話の連絡先情報
- ユーザコミュニティとフォーラムに関する情報
- 製品とマニュアルのダウンロード
- CA サポートのポリシーとガイドライン
- お使いの製品に関するその他の有用な資料

フィードバック

CA 製品のマニュアルについてのコメントや質問がある場合は、techpubs@ca.com にメッセージをお送りください。

CA 製品のマニュアルについてのフィードバックについては、[Customer Survey](#) に必要な情報を入力してください。これは、CA のサポート Web サイト (<http://ca.com/docs>) からアクセスできます。CA Agile Vision Enterprise Edition をお使いのお客様は、すべてのテクニカル サポートをご利用いただけます。詳細については、[CA テクニカル サポート](#)までお問合せください。

目次

第 1 章: 概要	7
CA Agile Vision について	7
Agile Vision ログイン	8
概要	8
ヘルプの取得	11
ページ機能	11
フィルタの表示	12
ツールヒントとホバー テキスト	12
ナビゲーションリンク	13
テーブルの並べ替え	13
必須フィールド	14
ルックアップの自動候補表示	14
[バックログ] ページ上のリスト表示とページネーション	14
バックログ ページフィルタの作成	15
第 2 章: Agile Vision の使用	17
Agile Vision のセットアップ方法	17
ユーザの追加	18
プロジェクトの作成	19
リリースの作成	20
スプリントの作成	22
スクラム チームの作成	23
テーマの作成	27
製品バックログの作成	28
エピックの作成	29
ユーザ ストーリーの作成	30
タスクの作成	33
問題の作成	34
スプリントの計画	36
ユーザ ストーリーのバックログから現在のスプリントへの移動	37
スプリント バックログ内のタスクの作成	37

スプリントからのユーザストーリーの削除	38
ユーザストーリーおよびタスクの管理	38
仮想ウォール上でのタスクの作成	39
[仮想ウォール]でのタスクステータスの更新	40
ユーザストーリーのステータスの変更	40
スプリントタスクの日次の進捗の追跡.....	41
付録 A: サードパーティライセンス契約	45
Dojo Toolkit 1.3.1	46
Ext JS - JavaScript Library	47
JSON 1.0	48
jquery 1.3.2	49

第 1 章：概要

このセクションには、以下のトピックが含まれています。

[CA Agile Vision について](#) (P. 7)

[Agile Vision ログイン](#) (P. 8)

[概要](#) (P. 8)

[ヘルプの取得](#) (P. 11)

[ページ機能](#) (P. 11)

CA Agile Vision について

CA Agile Vision (Agile Vision)によって、スクラムの方法論に準ずるプロジェクトを、直観的かつ容易に管理できます。Agile チームは、日付、需要、およびキャパシティに基づいて、製品リリースを計画することができます。Agile Vision は Web ベースの製品であり、インターネット上で利用できるため、チーム メンバは、どこからでもスプリント計画への参加、ステータスの表示および更新を行うことができます。

Agile Vision の詳細については、オンライン ヘルプを参照してください。

Agile Vision ログイン

すべての新規 Agile Vision ユーザには、ユーザ名と一時的なログインパスワードが与えられます。ユーザの便宜を図るため、チェックボックスを設定して、Agile Vision で[ユーザ名]フィールドにログインユーザ名が自動的に入力されるようにすることができます。

Agile Vision への初回ログイン時に、ただちにパスワードを変更するように指示されます。

自分のパスワードを変更する方法

1. 新しいパスワードを入力し、それを確認します。
新しいパスワードには、以下が含まれている必要があります。
 - 少なくとも 8 文字
 - 大文字と小文字の英数字
2. ドロップダウンメニューからセキュリティ上の質問を選択します。
3. 答えを入力します。
4. [保存]をクリックします。

概要

Agile Vision にログインしているすべてのユーザは、そのホーム ページに誘導されます。そこで、以下のアイテムを表示できます。

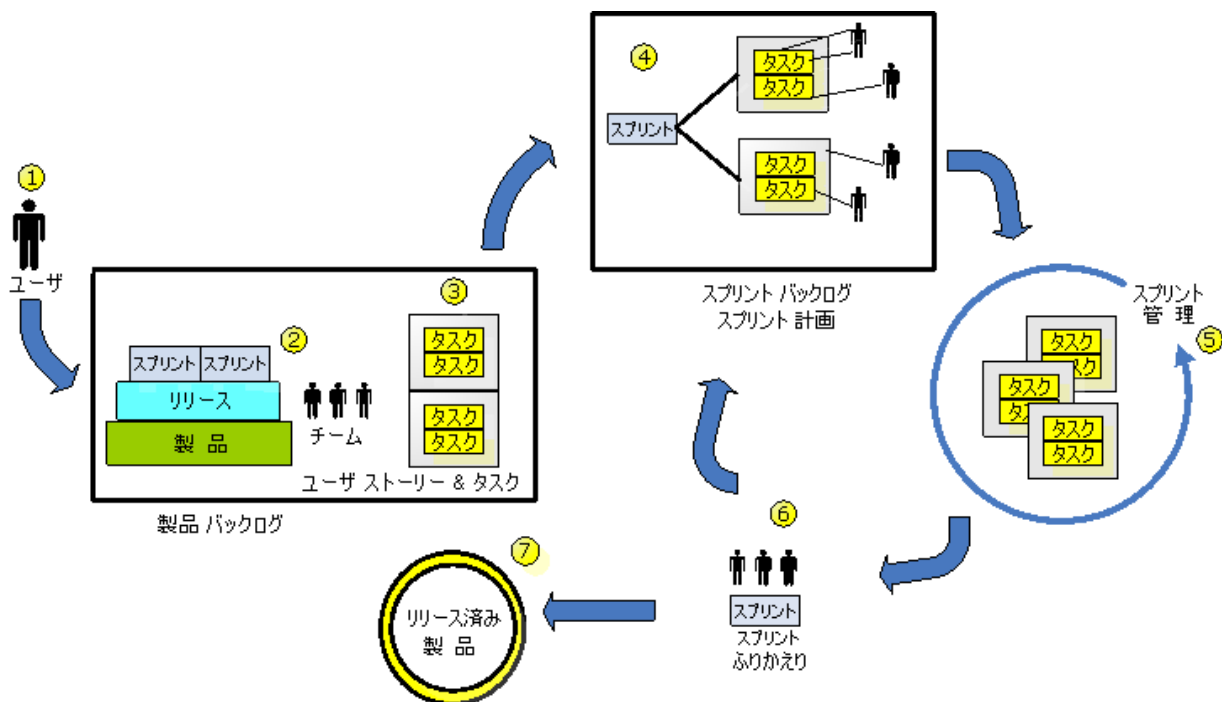
- ユーザに割り当てられたオープンタスクのリスト。
- 以下へのリンク
 - *CA Agile Vision Getting Started Guide*
 - ユーザストーリー作成ページ
 - 仮想ウォール(タスク管理用)

タスクリスト内の各タスクには、製品、リリース、スプリント、ユーザ ストーリー、および各タスクがその一部であるチーム、および時間の明細が表示されます。タスクは、スプリントの終了日で、アルファベット順に並べ替えられます。タスクが作成されていないか割り当てられていない場合、リストは空です。初めて Agile Vision にログインしているか、ユーザがまだ製品に割り当てられているチームのメンバでない場合、割り当てられたタスクは表示されません。

重要: 製品に割り当てられたチームのメンバであるユーザのみが、製品のユーザ ストーリー、タスク、またはスクラム チームを作成または変更できます。製品に割り当てられないユーザは、製品詳細の表示のみを行うことができます。許可の詳細については、「アクセス権」を参照してください。

ユーザは、タスク、ユーザ ストーリー、またはスプリントのタイトルをクリックしてそれぞれの詳細を表示し、[編集]をクリックしてタスクを編集できます。

以下の図は、Agile Vision で製品を作成および管理する方法を示しています。



Agile Vision での製品の管理には、以下のようなタスクがあります。

1. システム管理者またはスーパーユーザは、Force.com org からユーザを追加して、アクティブな Agile Vision ユーザにできます。

2. システム管理者またはスーパーユーザは、チーム参加用の製品をセットアップします。以下のようなセットアップ タスクがあります。
 - 製品の作成
 - 製品のサブ項目としての、リリースとスプリントの作成
 - スクラム チームの作成および Agile Vision ユーザのメンバとしてのスクラム チームへの割り当て
 - チーム メンバ配置の定義
 - チームのスプリント ベロシティの見積り
 - 1つ以上のチームのスプリントへの割り当て
3. チーム メンバはユーザ ストーリーを製品バックログに追加します。ユーザ ストーリーには、配布される特徴および機能が記述されます。チームは、各ユーザ ストーリーのポイントを見積り、他のユーザ ストーリーへの依存性を作成し、承認基準を定義します。
4. スプリントの計画中に、チーム メンバは以下を実行します。
 - 次のスプリントにどのユーザ ストーリーを配布するか の決定
 - ユーザ ストーリーの製品バックログからスプリント バックログへの移動
 - ユーザ ストーリーへの所有者の割り当て
 - タスクの作成および所有者の割り当て
 - タスクの完了に必要な予想時間チームはスプリントにコミットし、開発およびテストを開始します。
5. スプリント中に、チームはタスクおよびユーザ ストーリーのステータスを更新します。チーム メンバは追加アイテムを製品バックログから取得するか、タスクを再度割り当てて、作業を再配置できます。

チーム メンバは、[ユーザ ストーリー & チャート] および [ダッシュボード] ページ上の時間およびポイントのバーンダウン チャートおよびユーザ ストーリーのステータスを使用して、日々の進捗を追跡します。チーム配置チャートによって、チームは個々のワークロードを迅速に表示できます。

6. スプリントの終了時に、チーム メンバは、以下を行うためにポスト スプリント レビューを保持します。
 - スプリントの成功および失敗についての議論
 - 今後のスプリントでプロセスを改善するために実行する手順についての議論
 - ふりかえりメモをスプリント詳細に追加し、チーム メンバおよびその他のユーザがそれを表示できるようにする
 - ユーザ ストーリーおよびスプリントのクローズ
 - 次のスプリントの計画
7. スプリントがすべて完了すると、製品がリリースされ、製品マネージャがリリースをクローズします。

このガイドでは、**Agile Vision** を使用して素早く **Agile** 製品をセットアップし、ユーザ ストーリーおよびタスクを管理し、スプリントおよびリリースの進捗を追跡する方法について説明します。**Agile** プロセスの各手順の詳細については、オンライン ヘルプをご覧ください。

注: このガイドでは、**Agile Vision** ユーザがスクラムの方法論および **Agile** の用語に精通していることを前提にしています。

ヘルプの取得

Agile Vision 内でコンテキスト依存ヘルプを取得するには、ヘッダで[ヘルプ]リンクをクリックしてください。たとえば、[バックログ]ページで[ヘルプ]をクリックすると、適切な手順へのリンクが含まれた、このページで実行可能なタスクについて説明するヘルプトピックが表示されます。

注: ヘルプが別ウィンドウで起動しない場合は、ブラウザのオプションをチェックしてください。ブラウザで、新規コンテンツがタブではなく、新規ウィンドウに表示される必要があります。

ページ機能

[**Agile Vision**]および[**Product Vision**]ページには、製品をより簡単にセットアップし管理するのに役立つ多くの便利な機能があります。

フィルタの表示

一部のページではヘッダの下にフィルタがあります。このフィルタを使用して、ページに表示する内容を制御できます。たとえば、[スプリントの詳細]ページをフィルタリングして、製品、スプリント、およびチーム別に詳細を表示できます。製品を選択して、スプリントのリストを製品に関連付けられたスプリントのみに制限できます。プロジェクトを選択して、[チーム]フィルタで選択したチームをスプリントに割り当てられているチームにさらに絞り込むことができます。[スプリントの詳細]ページに表示されているデータには、選択されたスプリントに対して選択されたチームに関する情報のみが表示されます。

ユーザが設定を変更するまで、このフィルタリングされたビューが[バックログ]、[製品ダッシュボード]、[スプリントの詳細]ページをこれ以降表示する際のデフォルトのビューになります。

ツールヒントとホバー テキスト

ツールヒントは、Agile Vision と Product Vision の全体を通じて、ページ上のボタンおよびリンクに対して表示されます。製品またはその関連コンポーネントがリンク(下線付き)として表示される詳細ページなどのページでは、ホバー テキストにコンポーネントの関連情報が表示されます。ユーザは、現在のページから移動せずに、迅速に情報を表示できます。たとえば、[ユーザストーリーの詳細]ページで、スプリントのホバー テキストが表示されます。

- スプリント名
- スプリントの開始および終了日
- ゴール
- リスク

ホバー テキストに表示されているものより詳細な情報が必要な場合、またはプロパティを変更する必要がある場合、ホバー テキスト内で[表示]または[編集]をクリックして、それぞれのページにナビゲートできます。

ナビゲーションリンク

ユーザは、ほとんどすべての **Agile Vision** または **Product Vision** ページからほとんどのページに移動できます。リスト ページで、[編集]や[表示]などのアクション アイテムは[アクション]カラムに表示されます。[編集]をクリックすると、表示中の製品またはコンポーネントの[編集]ページに移動します。[表示]をクリックすると、その詳細ページに移動します。

製品とそのコンポーネントの名前は、下線付きのテキストとして表示されます。これらのリンクをクリックすると、それぞれの詳細ページに移動します。ホバー テキストとして表示されるクイック情報カードにも、[表示]および[編集]ボタンがあります。

メイン メニュー ページでないページで、ヘッダ上の[戻る]ボタンをクリックすると、前のページに移動します。

テーブルの並べ替え

詳細が表形式で表示されるページでは、ユーザは任意のカラムでテーブルを並べ替えることができます。

注: [バックログ]ページでは、ユーザストーリーおよびタスクの並べ替えはできません。これらは、ランクでのみ並べ替えられます。

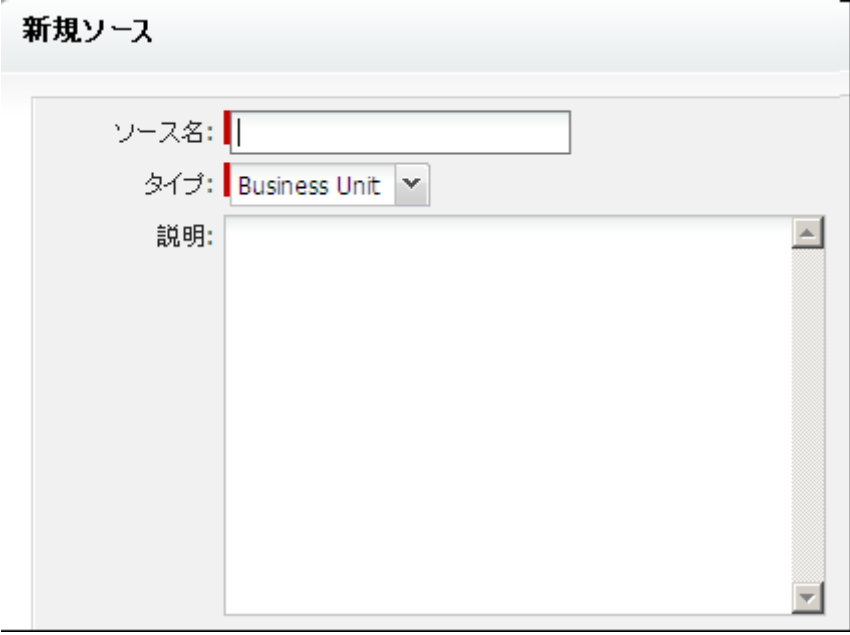
テーブルの並べ替え方法

1. カーソルをリストの見出しに移動します。
2. [リストメニュー]ボタンをクリックしてから、[昇順並べ替え]または[降順並べ替え]をクリックします。

テーブルの内容が、選択した並べ替え順序で再表示されます。

必須フィールド

左側の赤い境界線付きのフィールドは、必須フィールドです。以下の図は、新規ソースを作成に必要な2つのフィールド、[ソース名]および[タイプ]を示しています。



これらのフィールドに有効なデータを含まれていない場合は、ページ上の変更を保存できません。

ルックアップの自動候補表示

自動候補表示に、ルックアップ属性のテキストフィールドに入力された文字に一致する値のリストが表示されます。たとえば、ルックアップテキストフィールドに「Bo」と入力すると、システムによって文字列「Bo」が含まれる候補値のリストが表示されます。リストから適切な値を選択します。文字列にさらに文字を追加すると、候補値が絞り込まれます。

[バックログ]ページ上のリスト表示とページネーション

大規模な製品では、ユーザストーリーの数が数百に及ぶ場合があります。Agile Vision のデフォルトの設定では、[バックログ]ページに一度に表示されるユーザストーリーの数は50です。前後のページに移動するには、作業領域の一番上にある[ナビゲーション]ボタンをクリックします。

作業領域の一番上にあるページネーションツールには、そのページのユーザストーリー数およびその製品のユーザストーリーの合計数が表示されます。

各ページに表示するユーザストーリーの数は設定できます。別のページに移動する場合は、戻る際にそれをリセットする必要があります。

表示するユーザストーリー数の設定方法

1. [表示]フィールドで、下向き矢印をクリックします。
2. ストーリーの数を選択します。最小値は 10 ストーリーです。最大値は 1000 です。

バックログ ページ フィルタの作成

[バックログ]ページで、お気に入りのまたは使用頻度の高いビュー フィルターを作成および保存できます。そのため、毎回製品バックログビューをリセットする必要はありません。これは、ユーザが設定を変更するかフィルタを削除するまで、これ以降このページを表示する場合の既定のビューになります。

フィルタを削除するには、[フィルタの削除]をクリックします。

フィルタの作成方法

1. [バックログ]ページで[フィルタの表示]をクリックします。
2. 必要に応じて、フィルタを選択してクリアします。
3. フィルタの名前を入力し、[保存]をクリックします。

第 2 章: Agile Vision の使用

このセクションには、以下のトピックが含まれています。

[Agile Vision のセットアップ方法](#) (P. 17)

[製品バックログの作成](#) (P. 28)

[スプリントの計画](#) (P. 36)

[ユーザ ストーリーおよびタスクの管理](#) (P. 38)

Agile Vision のセットアップ方法

Agile Vision でチーム メンバが製品に参加できるようになるには、システム管理者またはスーパーユーザが以下の前提条件タスクを実行する必要があります。

1. [Agile Vision ユーザの追加](#) (P. 17)
2. [製品の作成](#) (P. 8)
3. [製品のサブ項目としての 1 つ以上のリリースの作成](#) (P. 20)
4. [リリースのサブ項目としての 1 つ以上のスプリントの作成](#) (P. 22)
5. [スクラム チームの作成](#) (P. 23)
6. [チーム メンバのスクラム チームへの追加](#) (P. 25) 製品でオブジェクトを作成または編集するには、ユーザがその製品でチームのメンバである必要があります。
7. [1 つ以上のテーマの作成\(オプション\)](#) (P. 27)

ユーザの追加

スクラム チームにユーザを追加する前に、そのユーザを以下のいずれかとして追加します。

- Agile Vision ユーザ
- Product Vision ユーザ
- Agile Vision および Product Vision ユーザ

[ユーザ] ページには、ユーザが Agile Vision ユーザか、Product Vision ユーザかまたは両方のユーザかどうかを示すリストが表示されます。

注: ユーザを Agile Vision ユーザまたは Product Vision ユーザとして追加するオプションは、ユーザが両方のライセンスを持っている場合のみ、利用できます。

ユーザの追加方法

1. [管理]メニューに移動し、[組織]メニューから[ユーザ]を選択します。
[ユーザ]ページが表示されます。

2. [新規ユーザ]をクリックします。
[ユーザの編集]ページが表示されます。

3. 以下のフィールドに入力します。

Salesforce ユーザ

追加するユーザ名を定義します。

Agile Vision

ユーザが Agile Vision ユーザかどうかを示します。

Product Vision

ユーザが Product Vision ユーザかどうかを示します。

4. [保存]をクリックします。
[ユーザの詳細]ページが表示されます。このページから、ユーザの編集、製品通知のセットアップを実行できます。

プロジェクトの作成

プロジェクトは製品(最終結果)を表わし、その下に他のすべてのコンポーネントがグループ化される傘です。

プロジェクトを作成または編集するには、適切なアクセス権が必要です。

新規製品の作成方法

1. [管理]メニューに移動し、[アプリケーション]メニューから[製品]を選択します。
[製品]ページが表示されます。
2. [新規製品]をクリックします。
[製品の編集]ページが表示されます。
3. 適用可能なものとして以下のフィールドを完了するか編集します。

製品名

製品の一意の名前を指定します。

制限: 80 文字

製品プレフィクス

製品名に追加される一意のプレフィクスを定義します。製品の作成後は、プレフィクスを変更できません。

制限: 6 文字

製品説明

製品の目的および関連情報(ある場合)を定義します。

制限: 32,000 文字

4. [保存]をクリックします。
[製品の詳細]ページが表示されます。

リリースの作成

リリースには、最後のリリース以降すべてのリリースで実装された機能がすべて含まれています。そのため、リリースには **1** つ以上のスプリントが含まれます。

注: また、[製品の詳細] ページで [新規リリース] をクリックして、新規リリースを作成することもできます。リリースを作成し保存する際に、その一意の ID が自動的に生成されます。この ID を使用して、このリリースを CA Clarity にリンクできます。

リリースの作成方法

1. [管理] メニューに移動し、[アプリケーション] メニューから [リリース] を選択します。

[リリース] ページが表示されます。

2. [新規リリース] をクリックします。

[リリースの編集] ページが表示されます。

3. 以下のフィールドに入力します。

リリース名

新しいリリースの名前を指定します。

制限: 80 文字

開始日

リリースの開始日を指定します。リリースのバウンダウン データが最適になるようにするには、この日付が少なくともリリースの最初のスプリントの開始日と同じくらい早い必要があります。

必須: はい

形式: m/d/yy

アクティブ

プロジェクトがアクティブかどうかを指定します。Agile Vision 全体で、アクティブでないリリースはフィルタのオプションとして表示されません。

既定: アクティブ

製品

製品の一意の名前を指定します。

必須: はい

リリース日

リリースの配布日を指定します。リリース日と開始日は同じにできます。リリースのバーンダウンデータが最適になるようにするには、この日付が少なくともリリースの最後のスプリントの終了日と同じくらい遅いことが必要です。リリースの開始時点でリリース日を知らないチームは、新規スプリントが追加されると、リリースを更新できます。

形式: m/d/yy

説明

オブジェクトの目的を定義し、追加の関連情報を指定します。

制限: 255 文字

4. 以下のいずれかを実行します。
 - リリースを作成するには、[保存]をクリックします。

[リリースの詳細]ページが表示されます。このページから、リリースプロパティを編集し、リリースのサブ項目としてスプリントを作成できます。
 - リリースを作成し、追加のリリースを作成するには、[保存して新規作成]をクリックします。

リリースが作成され、[リリース編集]ページ上のフィールドがクリアされます。

スプリントの作成

[スプリント]ページまたは[リリースの詳細]ページからスプリントを作成できます。

スプリントの作成後、スプリントが完了していなければ、スーパーユーザ権限を持つユーザはスプリントの開始日と終了日など任意のプロパティを編集できます。スプリント日付を変更すると、バーンダウンとベロシティが再計算されます。[スプリントの詳細]および[ダッシュボード]ページ上のチャートも更新されます。[スプリント]ページ上でスプリントを編集するには、編集するスプリント名の隣の[編集]をクリックします。

新規スプリントの作成方法

1. [管理]メニューに移動し、[アプリケーション]メニューから[スプリント]を選択します。

[スプリント]ページが表示されます。

2. [新規スプリント]をクリックします。

[スプリント編集]ページが表示されます。

3. 以下のフィールドに入力します。

スプリント名

スプリントの名前を指定します。

必須: はい

制限: 80 文字

開始日

スプリントの開始日を指定します。スプリントの開始日と終了日は、リリースの開始日と終了日の範囲内にある必要があります。

必須: はい

形式: m/d/yy

製品

製品の一意の名前を指定します。

必須: はい

アクティブ

スプリントがアクティブかどうかを指定します。Agile Vision 全体で、アクティブでないスプリントはフィルタのオプションとして表示されません。

既定: アクティブ

終了日

スプリントの終了日を指定します。スプリントの開始日と終了日は、リリースの開始日と終了日の範囲内にある必要があります。

必須: はい

形式: m/d/yy

リリース

スプリントが関連付けられているリリースの名前を指定します。

必須: はい

ゴール

スプリントの予測結果を指定します。

制限: 3000 文字

リスク

スプリントの成功または結果に影響する要因を指定します。

制限: 2000 文字

4. [保存]をクリックします。

[スプリントの詳細]ページが表示されます。

スクラム チームの作成

スクラム チームは 1 つ以上のスプリントに割り当てることができます。1 つ以上のスクラム チームを 1 つの製品に割り当てることができます。

新規スクラム チームの作成方法

1. [Agile Vision]メニューに移動し、[リソース]メニューから[チーム]を選択します。
[チーム]ページが表示されます。

2. [新規チーム]をクリックします。
[新規スクラム チーム]ページが表示されます。
3. 以下のフィールドに入力します。

スクラム チーム名

スクラム チームの名前を指定します。

必須: はい

制限: 80 文字

アクティブ

チームがアクティブかどうかを指定します。アクティブでないチームは、Agile Vision 全体でフィルタのオプションとして示されません。

既定: アクティブ

予測ベロシティ

スプリント中に実際に完了可能であるとスプリント チームが信じる、予想合計ストーリー ポイントを定義します。ベロシティは、スプリント バックログ内でチーム キャパシティとして表示されます。

この値は、チームの割り当て先の各新規スプリントのチームの既定のベロシティになります。この値は、[スプリントの詳細]ページでスプリント チームを編集して、必要に応じて変更できます。

ストーリー ポイント スケール

チームが使用するストーリー ポイント スケールを定義します。カンマ区切りの数字のリストを入力します。

既定: フィボナッチ数列 1 から 21

製品

製品の一意の名前を指定します。

必須: はい

スクラム ミーティングの時間/場所

日次スクラム ミーティングの時間と場所を指定します。

1 日の時間数

すべてのチーム メンバが、チームのためにアクティブに作業するために費やす 1 日の基本的な、または標準の時間数を定義します。この値は、バーンダウンの計算で使用されます。

スクラム チームドメイン

チームのドメイン名または URL を指定します。

4. [保存]をクリックします。
[スプリント割り当て]ページが表示されます。
5. 以下のいずれかの操作を実行します。
 - チームをスプリントに割り当てるには、チームの割り当て先の各スプリントの横のチェックボックスを選択して、[チームのスプリントへの追加]をクリックします。
 - [このステップをスキップ]をクリックして、後でチームをスプリントに割り当てます。[このステップをスキップ]をクリックすると、チームはリストに表示されたスプリントに参加しません。チームは、[スプリントの詳細]ページの[スプリント情報]タブでスプリントに割り当てることができます。

注: スクラム チームの作成後、作成されたスクラム チームは、チームの割り当て先の製品用に作成された新規スプリントに自動的に追加されます。

[スクラム チームの詳細]ページが表示されます。このページから、チーム情報を編集し、メンバをチームに追加できます。

スクラム チーム メンバの追加

ユーザは、チーム メンバとして参加する、アクティブな Agile Vision ユーザである必要があります。適切なユーザがプロジェクトに参加することを保証するために、この手順は重要です。

重要: 製品に参加する(ユーザ ストーリ、タスクなどの作成および編集)には、ユーザはその製品に割り当てられている少なくとも 1 つのスクラム チームのメンバである必要があります。

新しいスクラム チーム メンバの追加方法

1. [スクラム チームの詳細]ページを開いたまま、[スクラム チーム メンバ]セクションに移動し、[新規スクラム チーム メンバ]をクリックします。
[スクラム チーム メンバの編集]ページが表示されます。

2. 以下のフィールドを編集します。

メンバ名

スクラム チームに追加するユーザを指定します。リスト内のユーザ名は Agile Vision ユーザとしてすでに追加されている Salesforce.com ユーザです。

ロール

チームでのメンバのロールを指定します。

値:

- メンバ
- スクラム マスタ
- 製品オーナー

チーム メンバに関するメモ

チーム メンバに関する追加の関連情報を指定します。

制限: 255 文字

スクラム チーム

メンバが追加されているスクラム チームの名前を指定します。

既定: 現在のスクラム チーム

必須: はい

アクティブ

チーム メンバがチーム内でアクティブかどうかを指定します。

既定: アクティブ

配置 (%)

メンバがこのチームまたは製品に割り当てられる時間の割合 (%) を指定します。値が指定されない場合、チーム メンバはチーム配置チャートで考慮されません。

既定値: 0%

3. 以下のいずれかを実行します。
 - ユーザをチームに追加するには、[保存]をクリックします。
チームメンバが追加され、[スクラムチームの詳細]ページに戻ります。
 - ユーザをチームに追加し、チームに追加する別のユーザを選択するには、[保存して新規作成]をクリックします。
[スクラムチームメンバの編集]ページが表示されます。

テーマの作成

テーマは製品のオプションで、製品に割り当てられた任意のチームメンバによって作成できます。テーマは、同様のユーザストーリーをグループ化するためのコンテナです。選択した製品で利用可能なユーザストーリーに対して、複数のテーマを選択できます。ユーザストーリーが複数のテーマに割り当てられている場合、各テーマ詳細にリスト表示されているユーザストーリーを参照できます。

テーマの作成方法

1. Agile Vision メニューに移動し、[計画]メニューから[テーマ]を選択します。
[テーマ]ページが表示されます。
2. [新規テーマ]をクリックします。
[テーマ編集]ページが表示されます。
3. 以下のフィールドに入力します。

テーマ名

新しいテーマの名前を定義します。

必須: はい

制限: 80 文字

製品

テーマがその一部である製品の名前を指定します。ユーザは、自分がチームのメンバである製品のみ選択できます。

必須: はい

説明

テーマに関する情報を指定します。

制限: 500 文字

4. 以下のいずれかを実行します。

- テーマを作成するには、[保存]をクリックします。

[テーマの詳細]ページが表示されます。このページから、全般的なテーマ設定を編集し、ユーザストーリーをテーマに関連付けることができます。

- テーマを作成し、追加のテーマを作成するには、[保存して新規作成]をクリックします。

テーマが作成され、[テーマ編集]ページ上のフィールドがクリアされます。

製品バックログの作成

基本的な製品コンポーネントが作成され、スクラム チーム メンバおよびチーム ベロシティが定義された後に、製品のシステム管理者またはチーム メンバは製品バックログのエピックおよびユーザストーリーを作成します。ユーザストーリーによって、開発される機能が定義されます。エピックには複数のユーザストーリーを含めることができます。

[バックログ]ページで、製品バックログ タスクを容易に実行できます。標準またはデフォルトビューでは、製品バックログに、製品の現在および今後のユーザストーリーおよび問題の順序付けリストが表示されます。

バックログの階層ビューには、より高いレベルのエピック、および基礎となるユーザストーリーおよびタスクが表示されます。

製品メンバのみが、その製品のバックログを表示することができます。製品に割り当てられているユーザのみが、エピック、ユーザストーリー、問題およびタスクを作成および編集できます。また、それらのユーザは、製品バックログをランク付けすることができます。

エピックの作成

ユーザは、そのエピックを作成している製品のメンバ、または管理者である必要があります。

また、[エピック]リスト ページからエピックを作成できます。

エピックの作成方法

1. [Agile Vision]メニューに移動し、[計画]メニューから[バックログ]を選択します。
2. エピックを作成する製品のバックログを表示します。
3. ヘッダ領域で[階層ビュー]をクリックします。
バックログが階層ビューに表示されます。
4. [新規エピック]をクリックします。
[新規エピック]ポップアップが表示されます。
5. 以下のフィールドに入力します。

タイトル

エピックの名前を定義します。

担当者

エピックを所有するチームメンバを定義します。

ポイント

エピックを完了するための予想ポイント数を定義します。ポイント値は整数である必要があります。小数は許可されません。

優先度

製品内でのエピックの重要性を定義します。

値: 非常に高い、高、中、低、非常に低い、非優先

ステータス

エピックの現在のステータスを定義します。

値: : 計画済み、進行中、完了、クローズ

チーム

エピックを完了するために割り当てられているスクラム チームを定義します。

テーマ

エピックがその一部分であるテーマを定義します。

説明

エピックの目的を定義し、その他の関連情報を提供します。

6. 変更内容を保存して閉じます。
新しいエピックがエピックリストに追加されます。

ユーザストーリーの作成

[バックログ]ページでユーザストーリーを作成する方法

1. [Agile Vision]メニューに移動し、[計画]メニューから[バックログ]を選択します。
2. ストーリーを作成する製品のバックログを表示します。
3. [ユーザストーリーの追加]をクリックします。
[ユーザストーリー編集]ページが表示されます。
4. 必要に応じて、以下のフィールドを完了するか編集します。

タイトル

ユーザストーリーの名前を指定します。

必須: はい

制限: 255 文字

例: 多くの Agile チームでは、「As a ___ I want to ___ so that ___」という形式を使用します。たとえば、「As a user, I want to see home page when I log in so that I can view my current tasks」(ユーザとして、ログイン時にホームページを表示して、自分の現在のタスクを表示したい)。組織の規則に従います。

ステータス

ユーザストーリーの現在のステータスを指定します。

値

- 計画済み
- 進行中
- 完了
- クローズ
- **既定**: 計画済み

優先度

製品におけるユーザストーリーの重要性を指定します。

値:

- 非常に高い
- 高
- 中
- 低
- 非常に低い

デフォルト: 中

ストーリーポイント

ユーザストーリーを完了するための予想ポイント数を定義します。ポイント値は整数である必要があります。小数は許可されません。

担当者

ユーザストーリーを所有するチームメンバを指定します。

注: ユーザストーリーを、ストーリーを所有するスクラムチームのメンバである Agile Vision ユーザに割り当てることができます。

例: コードレビューには、別のチームのメンバが必要です。

エピック

このユーザストーリーを既存のエピックの子として定義します。ユーザストーリーの編集ページから、あるエピックから別のエピックにユーザストーリーを移動させることができます。

説明

ユーザストーリーの目的を定義し、追加の関連情報を指定します。

5. [製品の詳細]セクションで、必要に応じて、以下のフィールドを完了するか編集します。

製品

製品の一意の名前を指定します。

リリース

ユーザストーリーを関連付けるリリースを指定します。

スプリント

ユーザストーリーが完了するスプリントを指定します。

テーマ

ユーザストーリーがその一部であるテーマを指定します。ユーザストーリーは、選択されたすべてのテーマの詳細ページ上にリスト表示されます。

チーム

ユーザストーリーの完了に割り当てられているスクラム チームを指定します。利用可能なチームのリストは、スプリントに割り当てられているチームに限られます。

既定値: なし

6. [保存]をクリックします。

[ユーザストーリーの詳細]ページが表示されます。このページから、ストーリーに関連するすべての情報を表示、管理し、そのサブアイテムとしてタスクを作成できます。

タスクの作成

通常、ユーザストーリーは1つ以上のタスクに分割されます。タスクは、スプリント中に1つ以上のチームメンバが実行する作業アイテムです。

タスクは、親ユーザストーリーの下の、[バックログ]ページ、および[スプリントの詳細]ページの[ユーザストーリー & チャート]内に表示されます。タスクは、[スプリントの詳細]ページの[仮想ウォール]でカードとしても表示されます。タスクのタイトルをクリックして、その詳細を表示できます。

[バックログ]ページでタスクを作成する方法

1. [バックログ]ページの[製品のバックログ]セクションで、タスクを作成するユーザストーリーを展開します。
2. [新規タスク]をクリックします。
[タスクの作成/編集]ポップアップが表示されます。
3. 以下のフィールドに入力し、[保存]をクリックします。

タスクタイトル

タスクの名前を定義します。

必須: はい

ステータス

タスクの現在のステータスを指定します。

値:

- 計画済み
- 進行中
- 完了
- クローズ

既定: 計画済み

担当者

タスクの完了に責任を負うチームメンバを指定します。

既定: 指定された場合、ユーザストーリーの担当者。

チーム

タスクに割り当てられたチームを定義します。

既定: 指定された場合、ユーザストーリーに割り当てられたチームになります。

予想時間

タスクを完了するための予想時間数が定義されます。これには、すでにログに記録された時間が含まれます。

タイプ

タスクのタイプを定義します。

値:

- 実装面
- QA
- ドキュメント
- 設計
- その他

既定値: なし

問題の作成

問題を作成する方法

1. [バックログ]ページから、問題を作成する Agile Vision 製品を表示します。
2. [新規の問題]をクリックします。
[新規の問題]ポップアップが表示されます。
3. 以下のフィールドに入力します。

タイトル

問題のタイトルを定義します。

ポイント

問題を解決するための予想ポイント数を定義します。ポイント値は整数である必要があります。小数は許可されません。

ステータス

問題のステータスを定義します。

優先度

製品に関しての問題の重要性を指定します。

重大度

製品に関しての問題の重大度を指定します。

担当者

問題の担当者を定義します。担当者はプロジェクトチームのメンバーである必要があります。

説明

問題の説明を定義します。

再現ステップ

Agile Vision で問題を再現する手順を定義します。

予期される結果

問題を再生する所定の手順の実行後に、ユーザによって期待される結果を定義します。

実際の結果

問題を再生する所定の手順の実行後に、ユーザによって実際に表示される結果を定義します。

回避策

この問題の回避策を定義します。

影響を受けるリリース

この問題によって影響を受けるリリースを定義します。利用可能なリリースは、問題に関連付けられた製品に基づきます。

修正リリース

この問題が修正されるリリースを定義します。利用可能なリリースは、問題に関連付けられた製品に基づきます。

スプリント

この問題が修正されるスプリントを定義します。利用可能なスプリントは、選択された修正リリースに基づきます。

スクラム チーム

問題に割り当てられたチームを定義します。利用可能なスクラム チームは、問題に関連付けられたプロジェクトに基づきます。

テーマ

問題に関連付けられたテーマを定義します。問題がユーザ ストーリーにリンクされている場合、テーマはユーザ ストーリーに割り当てられているものと同じです。

4. [保存して閉じる]をクリックします。

スプリントの計画

チームは、[バックログ]ページの[スプリント バックログ]セクションを使用して、次のスプリントを計画します。[スプリントの表示]リンク[<<]をクリックして、スプリント バックログ パネルを開きます。[スプリントを非表示]リンク[>>]をクリックして、パネルを閉じます。リリース、スプリントおよびチームでスプリント バックログをフィルタリングできます。

ここでのフィルタ設定が、再度ページを表示した場合に既定の設定になり、変更するまでそのままになります。利用可能なリリースは、製品バックログで現在の製品に関連付けられているリリースです。

スプリント バックログでスプリントを計画する際に、ユーザはユーザ ストーリーの製品バックログからスプリントへの移動、ユーザ ストーリーおよびタスクへのチームメンバの割り当て、およびチームのスプリント ベロシティの表示を行うことができます。

スプリント バックログおよびスプリント計画の詳細については、オンライン ヘルプを参照してください。

ユーザストーリーのバックログから現在のスプリントへの移動

ユーザストーリーの製品バックログからスプリントへのドラッグ & ドロップを有効にすることで、[バックログ] ページでスプリントの計画が簡略化されます。

ユーザストーリーを製品バックログから現在のスプリントに移動する方法

1. [バックログ] ページで、作業する製品のバックログを表示します。
2. [<<] (スプリントリンクの表示) をクリックしてスプリント バックログを表示し、ビューをフィルタリングして作業するスプリントのバックログを表示します。
3. 計画の対象のリリース、スプリント、およびチームを選択します。リリースとスプリントを選択する必要があります。スプリントに参加するすべてのチーム、または 1 つのチームを表示できます。チームを選択する場合、そのチームのベロシティチャートを表示できます。すべてのチームを表示する場合、ベロシティチャートは表示されません。
4. ユーザストーリーを製品バックログからクリックおよびドラッグして、スプリントバックログにドロップします。

製品バックログおよびユーザストーリーの詳細で、ユーザストーリーがスプリントバックログに追加され、チーム ベロシティチャートが更新され、スプリントが更新されます。

注: ストーリー ポイントのないユーザストーリーは、スプリント キャパシティで計算されません。

スプリント バックログ内のタスクの作成

ユーザストーリーが[バックログ] ページの[スプリント バックログ] ページに追加される際に、ストーリーを展開およびそのタスクの作成、時間の指定、およびチーム メンバの割り当てを行うことができます。この手順は、製品バックログでのタスクの作成と同じです。スプリント バックログでは、チーム配置チャートの更新をすぐに表示できます。担当者の利用可能時間は、チームメンバに対して指定された 配置 (%) からプルされます。

スプリントからのユーザストーリーの削除

現在または次のスプリントからユーザストーリーを削除し、それを製品バックログに戻して、そのユーザストーリーが別のスプリントに割り当てられるようにすることができます。

現在のスプリントからユーザストーリーを削除する方法

1. [Agile Vision]メニューに移動し、[計画]メニューから[バックログ]を選択します。
[バックログ]ページが開きます。
2. フィルタツールで処理する製品を選択します。
3. スプリント バックログ パネルを表示し、削除するユーザストーリーが含まれているスプリントを選択します。
4. 削除するユーザストーリーの隣の[削除]アイコンをクリックします。

ストーリーは現在のスプリントから削除されます。これは、以下のアクションによってページ内に反映されます。

- ユーザストーリーはスプリント バックログから消えます。
- スプリント情報は製品バックログ内のユーザストーリーから消えます。

ユーザストーリーおよびタスクの管理

チームは、[スプリントの詳細]ページを使用して、スプリントの対して配布されるユーザストーリーおよびタスクを管理し、進捗を追跡します。[スプリントの詳細]ページには、以下のタブがあります。

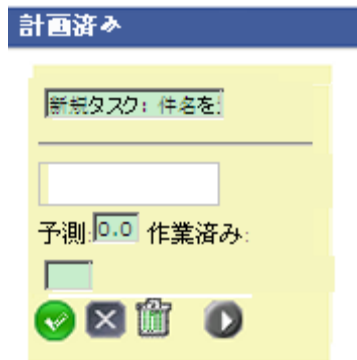
- スプリント情報 一般情報、ゴールおよびリスク、スプリント メトリック、ふりかえりコメント、スプリントに割り当てられたユーザストーリーおよびチームを含むスプリントに関連するすべての情報を表示します。
- ユーザストーリー & チャート。スプリントのすべてのユーザストーリーを表示します。チーム メンバは、ユーザストーリーを展開してその関連タスクを表示できます。タスクのタイトルをクリックすると、そのタスクの詳細が表示されます。
- 仮想ウォール。チーム メンバがタスクを視覚的に管理できるようにします。ページ内で、スプリントに対してコミットされたすべてのユーザストーリーおよびタスクを表示し、タスクを編集してそのステータスを更新できます。

仮想ウォール上でのタスクの作成

仮想ウォールを離れずに、迅速にタスクを追加できます。

仮想ウォールの所定の場所でのタスクの作成方法

1. Agile Vision メニューに移動し、[計画]メニューから[スプリントの詳細]を選択します。
2. ユーザストーリーがその一部であるスプリントの詳細を表示し、[仮想ウォール]に移動します。
3. タスクの追加先のユーザストーリーの[新規タスク]をクリックします。
新しいタスクカードがユーザストーリーに追加されます。
4. 名前の下にあるタスクカードをダブルクリックします。
編集可能なフィールド付きで、タスクカードが再度表示されます。



5. フィールドに入力します。
 - a. 一番上のフィールドをクリアし、タスクタイトルを入力します。
 - b. タスクに割り当てられるチームメンバーの名前を2番目のフィールドに入力します。
 - c. タスクを完了するための予想時間数を入力します。
 - d. タスクがすでに開始されている場合は、作業時間数を入力します。
 - e. タスクがすでに開始されている場合は、右矢印ボタンをクリックして、タスクのステータスを[計画済み]から[進行中]に変更します。
6. チェックボタンをクリックし、設定を保存します。

[仮想ウォール]でのタスクステータスの更新

[仮想ウォール]によって、タスクをドラッグ & ドロップしてそのステータスを更新できます。

タスクを新規ステータスにドラッグすると、ステータスのみを変更されます。バーンダウンを正確に反映するには、タスクを編集して、タスクの完了時間を更新する必要があります。ただし、タスクを[完了]ステータスにドラッグすると、タスクのすべての残存時間が自動的にゼロに設定されます。

タスクステータスの更新方法

以下のいずれかを実行します。

- タスクカードをドラッグして、適切なステータスカラム(たとえば、[進行中]から[完了])にドロップします。
- タスクカードをダブルクリックし、フォームの一番下にあるボタンを使用して、カードを適切なステータスに移動します。
- [タスクの編集]ページで、タスクカードの一番上のタスクのタイトルをクリックして、[ステータス]フィールドを編集します。

タスクステータスはすぐに更新されます。また、バーンダウン計算およびチーム配置が更新されます。

ユーザストーリーのステータスの変更

ユーザストーリーが計画から完了に進捗するにつれて、[ユーザストーリーの編集]ページでステータスを更新できます。

ユーザストーリーのステータスの変更方法

1. Agile Vision メニューに移動し、[計画]メニューから[スプリントの詳細]を選択します。
2. ビューをフィルタリングして、操作するユーザストーリーが含まれているスプリントを表示します。
3. 更新するユーザストーリーの[編集]をクリックします。
4. [新規]フィールドで新規ステータスを選択し、[保存]をクリックします。

スプリント タスクの日次の進捗の追跡

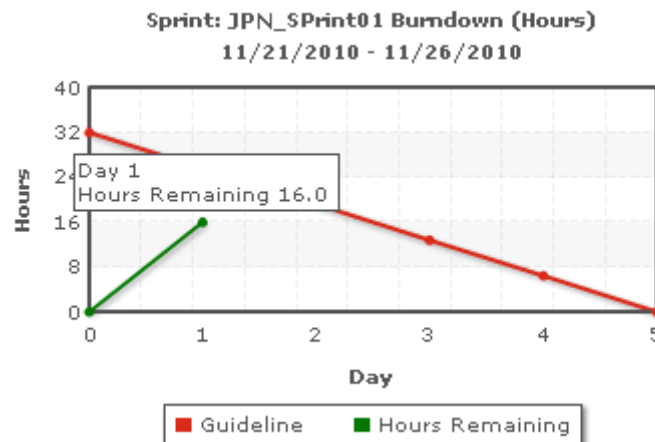
チームメンバ、製品オーナーおよび管理は、以下を実行して、スプリント タスクのモニタリングおよびチームメンバの進捗の追跡を実行できます。

- [スプリント情報]および[ユーザストーリーの詳細]でのコメントおよびメモの表示および更新
- [ダッシュボード]ページおよび[スプリントの詳細]ページの[ユーザストーリー & チャート]でのスプリント進捗チャートおよびレポートの表示
- 日次のスタンダップでのタスクステータスに関する議論
- 仮想ウォールの活用によるタスク進捗の更新

スプリント進捗の統合的なレポートを提供するために、[スプリントの詳細]ページの[ユーザストーリー & チャート]にいくつかのチャートが表示されます。プロジェクト、スプリント、およびチームで、ビューをフィルタリングできます。

時間バーンダウン

時間バーンダウンチャートは、ユーザストーリーでチームがバーンした実時間と、スプリントの予想バーンダウンを比較します。



x 軸はスプリントの日を示します。週末を含め、すべての日は有効な営業日と見なされます。y 軸はスプリントのタスク時間を示します。実残存時間は、緑色の線として表示されます。予測バーンダウン、またはガイドラインは赤で表示されます。行上の各ポイントは、スプリント内の日を表わすデータポイントです。残存時間データポイント上のホバーテキストは、スプリント日および残存工数を表わします。ガイドラインデータポイント上のホバーテキストは、スプリント日および残存計画済み工数を表わします。

ポイントバーンダウン

ポイントバーンダウンチャートは、チームが完了した残存ストーリーポイントを予想バーンダウンと比較します。スプリントバーンダウンと同様に、実際のバーンダウン行は緑で、ガイドラインは赤です。

実際のバーンダウン行上の各データポイントは、スプリント内の日を表わします。日次ポイントバーンダウンはその日の残存ポイント、および新規ポイント予想(たとえば、ユーザストーリーポイントで追加、削除、または変更されたユーザストーリー)を反映します。実際のバーンダウン行上のツールヒントは、スプリント日、およびスプリントの残存ポイント数を表示します。

チームメンバの配置

チームメンバの配置チャート。各チームメンバについて、チャートにスプリントの合計キャパシティ、今日までの残存時間、および時間配置棒グラフが表示されます。

棒グラフは、チームメンバのキャパシティを実際の割り当て時間と比較します。バーには、適切に配置された時間(キャパシティの80%から100%)が緑、配置が過小な場合は青、配置が過大な場合は赤で表示されます。バー上のホバーテキストは、利用可能な残存時間、割り当て済み残存時間、および時間の割合(%)(%actual、\$total)を表示します。

[ダッシュボード]ページには、4つのチャートがあります。各チャートを個別にフィルタリングして、製品のバーンダウンまたはベロシティチャートの特定のビューを作成できます。たとえば、ユーザは以下のチャートを作成できます。

- 1つのチームの製品Aのリリース1の時間バーンダウンチャート
- すべてのチームの製品Bのスプリント2のポイントバーンダウンチャート
- 製品Cの1つのチームのベロシティチャート
- 1つのチームの製品Cの時間バーンダウンチャート

[ダッシュボード]ページでのチャートの表示

チームメンバおよびその他のユーザは、迅速にチャートを作成して、製品の現在のステータスを表示できます。

チャートの表示方法

1. Agile Vision メニューに移動し、[概要]メニューから[ダッシュボード]を選択します。
2. チャートウィンドウの右隅のフィルタ アイコンをクリックします。
[チャートオプション]フィルタが表示されます。
3. 表示する製品を選択します。この値は必須です。
4. 表示するリリースを選択します。この値は必須です。
5. スプリントまたはチームの進捗を表示するには、スプリントおよびチームを選択します。
6. 表示するチャートのタイプ(時間、ポイント、またはベロシティ)を選択し、[適用]をクリックします。

リクエストされたチャートが表示されます。ユーザが変更するまで、ここで選択されたチャートが表示されます。

付録 A: サードパーティライセンス契約

このセクションには、以下のトピックが含まれています。

[Dojo Toolkit 1.3.1](#) (P. 46)

[Ext JS - JavaScript Library](#) (P. 47)

[JSON 1.0](#) (P. 48)

[jQuery 1.3.2](#) (P. 49)

Dojo Toolkit 1.3.1

This product includes Dojo Toolkit 1.3.1 software, which CA has elected to distribute in accordance with the following terms:

Copyright (c) 2005-2009, The Dojo Foundation

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Dojo Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Ext JS - JavaScript Library

Ext JS - JavaScript Library

Copyright (c) 2006-2010, Ext JS, Inc.

All rights reserved.

licensing@extjs.com

<http://extjs.com/license>

Open Source License

Ext is licensed under the terms of the Open Source GPL 3.0 license.

<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

There are several FLOSS exceptions available for use with this release for open source applications that are distributed under a license other than the GPL.

* Open Source License Exception for Applications

<http://extjs.com/products/floss-exception.php>

* Open Source License Exception for Development

<http://extjs.com/products/ux-exception.php>

Commercial License

This is the appropriate option if you are creating proprietary applications and you are not prepared to distribute and share the source code of your application under the GPL v3 license. Please visit <http://extjs.com/license> for more details.

OEM / Reseller License

For more details, please visit: <http://extjs.com/license>.

--

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

JSON 1.0

This product includes JSON 1.0 software, which CA distributes in accordance with the following terms:

Copyright (c) 2002 JSON.org

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

The Software shall be used for Good, not Evil.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

jquery 1.3.2

This product includes jquery 1.3.2 software, which CA has elected to distribute in accordance with the following terms:

Copyright (c) 2009 John Resig, <http://jquery.com/>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.