

Rhythm 5.1

Rhythm ヘルプ

Micro Focus
The Lawn
22-30 Old Bath Road
Newbury, Berkshire RG14 1QN
UK
<http://www.microfocus.com>

Copyright © Micro Focus 2018. All rights reserved.

MICRO FOCUS, Micro Focus ロゴ及び Rhythm は Micro Focus IP Development Limited
またはその米国、英国、その他の国に存在する子会社・関連会社の商標または登録商標です。

その他、記載の各名称は、各所有社の知的所有財産です。

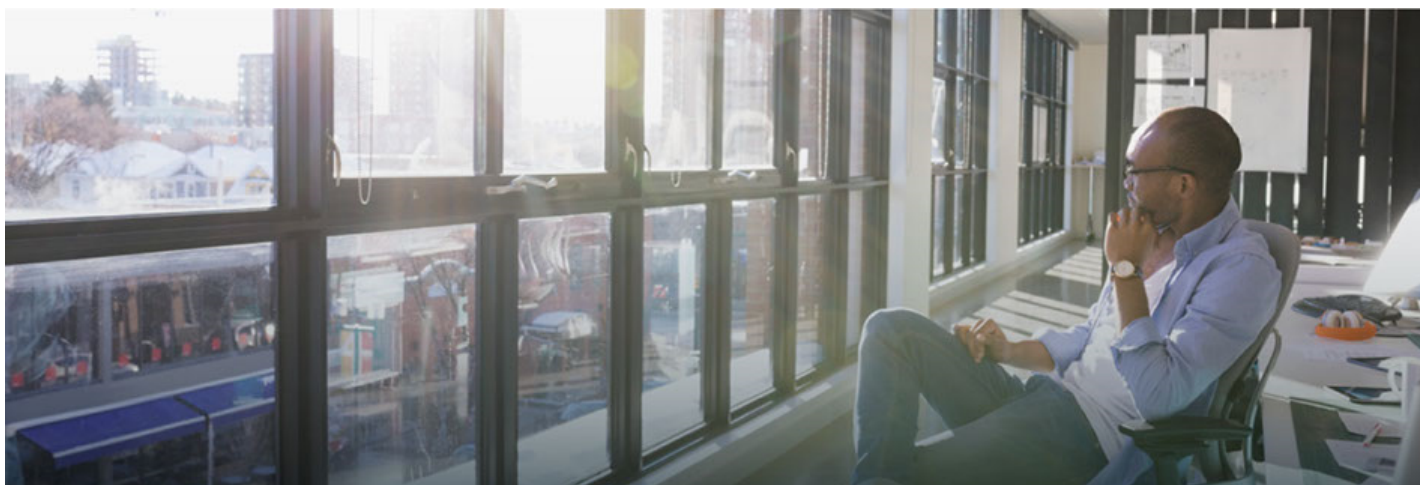
2018-07-17

目次

Rhythm	5
Rhythm の新機能	7
5.1	7
5.0.1	7
5.0	9
4.0 - 4.3	10
Rhythm 入門ガイド	22
Rhythm の開始	23
Rhythm と Atlas の使い方	23
アジャイル開発手法の選択	24
プロジェクトでの作業	27
プロジェクトの作成	27
プロジェクトの編集	28
プロジェクトの切り替え	28
管理	28
ホーム	37
アクティビティ ビューの使い方	37
プランニング	38
ブレイクダウン ビュー	38
バックログ ビュー	44
タイムボックス ビュー	51
かんばんボード ビュー	53
ストーリーの作成	56
ストーリーの編集	58
ストーリーへのリリースの設定	59
簡易検索	59
フィルターでの作業	59
グリッドでの一括編集	60
チーム ルーム	60
スクラム	61
かんばん	72
追跡	78
リリースの進捗状況	78
リリースの健全度	78
リリースの累積フロー	79
リリースのブレイクダウン	79
ストーリーでの作業	79
ストーリー タイプ	80
ストーリー エディターの使い方	80
コードレビュー	94
コードレビュー ワークフロー ダイアグラム	95
StarTeam の変更と Rhythm のストーリー/タスクの関連付け	96
Git の変更と Rhythm のストーリー/タスクの関連付け	97
コードレビューの作成	97
コードレビュー アイコンの状態について	99
コードレビュー エディター	99
コードレビューの電子メール通知	105
ユーザー キャパシティの管理	105
検索	105
プロファイルの編集	106

グリッドでの列の表示	106
------------------	-----

Rhythm



Rhythm へようこそ

Rhythm は、アジャイルプロジェクトの計画と追跡を行うためのプラットフォームで、次の機能を提供します。

- バックログストーリーの収集、優先順位付け、管理
- すべてのアジャイル資産の包括的可視化
- 効果的なアジャイル計画と実行の推進
- リリースの変更や進捗の容易な追跡
- アジャイルプロセスと調和したコードレビュー管理の Rhythm 内からの直接実行
- ソフトウェアデリバリーライフサイクル全体にわたる完全な可視化
- スクラムおよびカンバンアジャイル開発手法のサポート
- 外部の問題追跡ツールや要件管理ツールとの統合



新機能

完全なリリース ノートを参照する場合は、[ここをクリック](#)してください。本リリースにおける新しい機能を以下に示します。

- UI の更新：操作性の改善、および配色とデザインの変更
- チーム ルーム：スプリント リスト のタグによるフィルター
- SCM サポート：Dimensions CM の追加
- 通知：ブロードキャスト メッセージのデスクトップ通知（Internet Explorer は非サポート、HTTPS 必須）
- CSV エクスポート：説明に対するリッチ テキストと書式なしテキストの切り替え



ビデオによる学習

Rhythm YouTube のプレ イリスト

[Rhythm YouTube のプレイ リスト](#)

管理

[Creating a Project](#) (プロジェクトの作成)
[Adding Users to Rhythm](#) (Rhythm へのユーザーの追加)
[Adding Users to a Project](#) (プロジェクトへのユーザーの追加)
[Creating a New Task Status](#) (新しいタスク ステータスの作成)
[Input Streams: Creating a Query in Atlas](#) (入カストリーム : Atlas でのクエリ
ーの作成)
[Input Streams: Configuring](#) (入カストリーム : 設定)

ストーリーでの作 業

[Creating Stories](#) (ストーリーの作成)
[Editing Stories](#) (ストーリーの編集)
[Using Discussions](#) (ディスカッションの使い方)
[Creating Relationships](#) (関連の作成)
[Tagging Stories](#) (ストーリーへのタグ付け)
[Accepting User Stories](#) (ユーザー ストーリーの承認)
[Deleting Stories](#) (ストーリーの削除)
[Moving Stories](#) (ストーリーの移動)
[Ranking User Stories](#) (ユーザー ストーリーのランク付け)
[Reviewing Version Information](#) (バージョン情報のレビュー)
[Importing/Exporting User Stories](#) (ユーザー ストーリーのインポート/エクスポ
ート)

タスクでの作業

[Updating Tasks Status](#) (タスク ステータスの更新)
[Blocking a Task](#) (タスクのブロック)
[Creating a Detailed Task](#) (詳細なタスクの作成)
[Creating a Quick Task](#) (クイック タスクの作成)
[Copying Tasks for Reuse](#) (タスクのコピーによる再利用)

プランニング パ ースペクティブ

[Creating and Applying Filters](#) (フィルターの作成と適用)
[Creating a New Release](#) (新しいリリースの作成)
[Creating a Sprint](#) (スプリントの作成)
[Using the Sprint Panel](#) (スプリント パネルの使い方)

📖 主なセクション

[Rhythm 入門ガイド](#)
[ストーリーについて](#)
[管理](#)
[プランニング](#)
[チーム ルーム](#)
[追跡](#)

🌐 オンライン リソース



オンライン ヘルプ

製品のヘルプの[完全版](#)を Web 上で参照できます。



Micro Focus サポート

[Micro Focus SupportLine](#)



Micro Focus Community

[Community](#) サイトにアクセスすると、開発者やユーザーからのお知らせや記事、技術的洞察を参照できます。

✉ フィードバックをお寄せください



[このヘルプに関するフィードバックを電子メールでお送りください](#)

Rhythm の新機能

5.1

Rhythm の最新の機能を以下に示します。

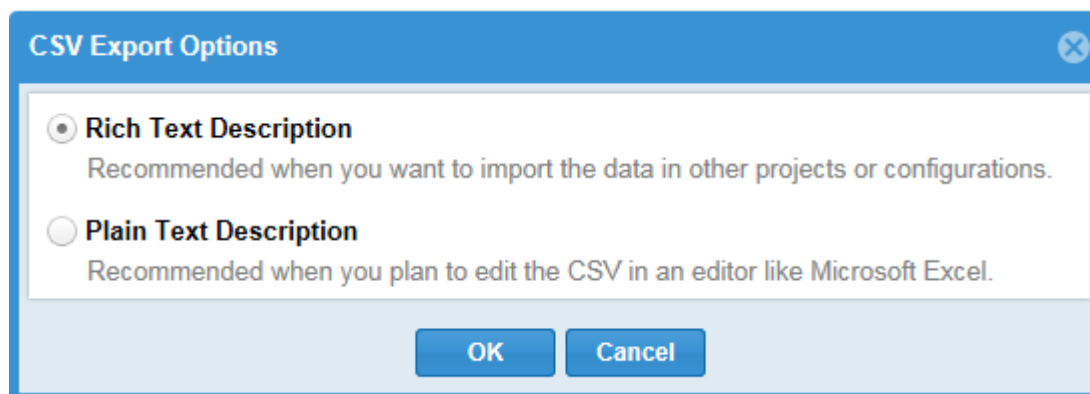
- UI の更新：操作性の改善、および配色とデザインの変更
- チームルーム：**スプリント リスト** のタグによるフィルター
- SCM サポート：Dimensions CM の追加
- 通知：ブロードキャスト メッセージのデスクトップ通知（Internet Explorer は非サポート、HTTPS 必須）
- CSV エクスポート：説明に対するリッチ テキストと書式なしテキストの切り替え

5.0.1

Rhythm の最新の機能を以下に示します。

CSV エクスポート オプション

Rhythm の**ブレイクダウン** ビューで、**説明** テキストを CSV にエクスポートする方法を選択できるようになりました。






Dimensions CM のコード レビュー

Rhythm は、SCM システムとして Dimensions CM をサポートするようになりました。これにより、ストーリーやタスクをコミットと関連付け、Rhythm のコード レビュー機能を Dimensions CM に対して使用することができます。

Dimensions CM SCM 設定の作成

Rhythm では、デフォルトの SCM ツールとして StarTeam を使用するよう設定されています。他のツールを使用するには：

1. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
2. **Administration** をクリックします。
3. **SCM Configuration** をクリックします。
4.  **New** をクリックします。 **SCM Configuration** リストに新しいエントリが追加されます。
5. **Repository** グループで：
 - a) Dimensions CM を **タイプ** リストから選択します。
 - b) 設定の **名前** を指定します。
 - c) **URL** フィールドに、Dimensions CM URL を次の形式で入力します。

```
<host>/<db name>@<connection name>
```
6. **Projects/Streams to Monitor** グループで、 **New** をクリックして監視するプロジェクトまたはストリーム用に新しい行を追加します。何も追加されていない場合には、すべてが対象となります。
 - a) **Pattern** フィールドでは、* や正規表現を使用して一致するプロジェクトとストリームを指定します。
 - b) **Action** フィールドでは、Include または Exclude を選択します。
7. **Authentication** グループでは、**Basic** オプションのみ指定できます。 **ユーザー名** と **パスワード** を入力します。
8. **Commit Association** グループには、コミットをストーリーやタスクと関連付ける方法についての情報が表示されます。
9. **Save** をクリックします。

DimCM 設定

リポジトリの新しい変更セットについての情報を Cosmo に知らせるために、ALF イベントを送信するように Dimensions CM サーバーを設定します。

1. \$DM_ROOT/dm.cfg を変更して、Dimensions CM サーバーの設定をカスタマイズします。このファイルでは、"`<symbol-name><whitespace><value>`" 形式の行を記述して設定を行います。
DM_ALF_ENDPOINT という名前と、`http://cosmoserver.example.com/cosmo/services/soap/alf` のような URL を持つ行を、このファイルで指定します。
2. \$DM_ROOT/dfs/alf_events_config.xml では、ALF エンドポイントに送信されるイベントをフィルターすることができます。この XML ファイルは次のようになります。

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<ALFEventsConfig>
  <Databases>
    <Database>
      <Name>*</Name>
      <Projects>
        <Project>
          <Name>*</Name>
          <Objects>
            <Object>
              <Type>Request</Type>
              <Events>
                <Event>action</Event>
                <Event>create</Event>
                <Event>update</Event>
                <Event>delegate</Event>
              </Events>
            </Object>
          </Objects>
        </Project>
      </Projects>
    </Database>
  </Databases>
</ALFEventsConfig>
```



```

        <Type>Project</Type>
        <Events>
            <Event>create</Event>
            <Event>deliver</Event>
        </Events>
    </Object>
</Objects>
</Project>
</Projects>
</Database>
</Databases>
</ALFEventsConfig>

```

5.0

Rhythm の最新の機能を以下に示します。

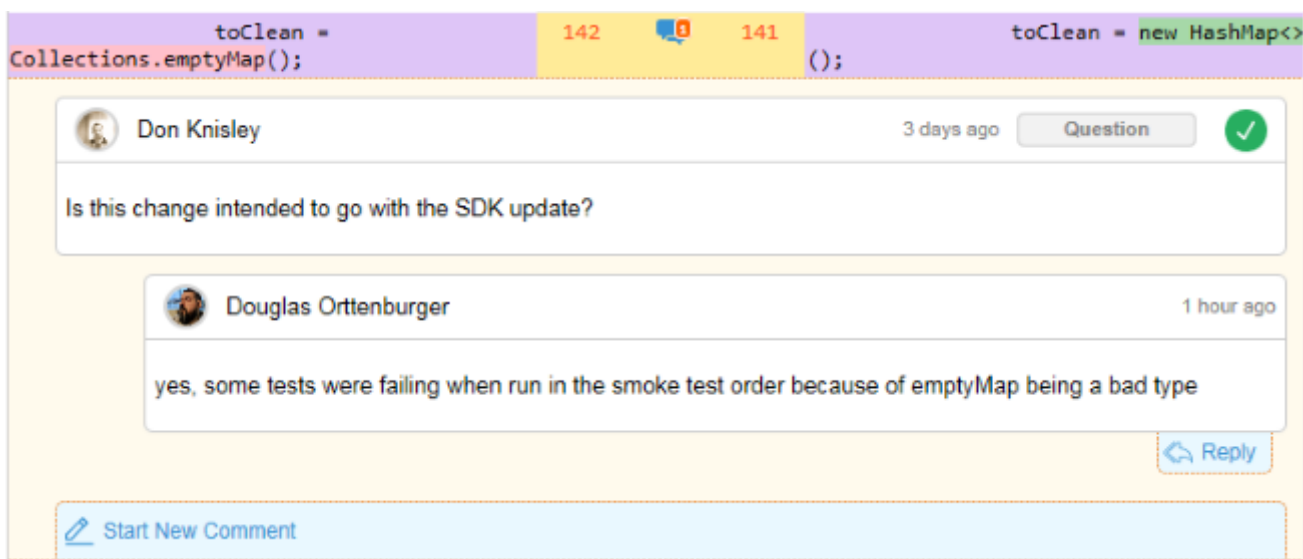
コードレビュー

Rhythm の本リリースでは、Rhythm 内から直接アクセス可能な、ネイティブ コード レビュー機能を提供します。コード レビューにより、以下のことが可能になります。

- 定義したストーリーやタスクのコンテキストで、コードの変更を理解する。
- 本番コードに至る前のサイクルでバグを発見する。
- チームのコード規約を守ることでコードをクリーンな状態に保つ。
- 1 つの Rhythm ストーリー/タスク内から複数の SCM リポジトリでのコード変更をレビューする。
- 最新のエディターで、相違点をインラインまたは左右に並べて比較する。
- 以前にデリバリーしたストーリーやタスクに関連する過去のコード変更を素早く検索する。
- チームメンバー間でコードを最新の状態に保ち、すべての変更をチームが同意している状態にする。
- レビューを整理して特定のレビュアーに割り当てる。
- マークダウン記法を使って、詳細なディスカッションを行う。

レビュアー/監視者の割り当てや変更セットの追加/削除のほかに、**コード レビュー** ウィンドウのファイルナビゲーターを使って変更セットのファイルを選択し、ファイル間の比較を行うことができます。

また、コード レビューでディスカッション、レビュー、承認/棄却を実行できます。



関連の追跡

ストーリーに他のオブジェクト（スプリント、リリース、要件、ストーリー）との関連が追加、または削除されるときに、自動的にバージョンが作成されるようになりました。バージョン履歴にこのようなアクションが含まれることにより、計画や範囲の変更について、ユーザーの理解度を高めることができます。たとえば、バージョンを比較することによって、ストーリーがリリースの対象外になった理由やタイミングが簡単にわかります。この機能は、手動で関連を作成した場合にも機能します（ストーリーと要件間）。設定についての情報は、『インストールガイド』を参照してください。

追跡 パースペクティブでのストーリー数をベースにした統計情報

追跡 パースペクティブで、かんぱん方式とスクラム開発の両方の追跡をサポートするため、追跡のベースとなるデータを **ストーリーポイント** にするか、**ストーリー数** にするかを選択できるようになりました。

添付ファイルの更新

ストーリーに既に添付されたファイルを編集する場合、📁 をクリックしてファイルをダウンロードし、編集したら、📁 をクリックしてアップロードし、元のファイルを置き換えます。

General フィールド

General フィールドは、テキスト形式のフィールドで、プロジェクトチームにとって必要な、任意のビジネスまたは開発プロセスデータを書き留めておくために使用できます。Rhythmの外部に公開するために使用するものではありません。このフィールドは、グリッドでのみ使用できます。

4.0 - 4.3

かんぱんのサポート

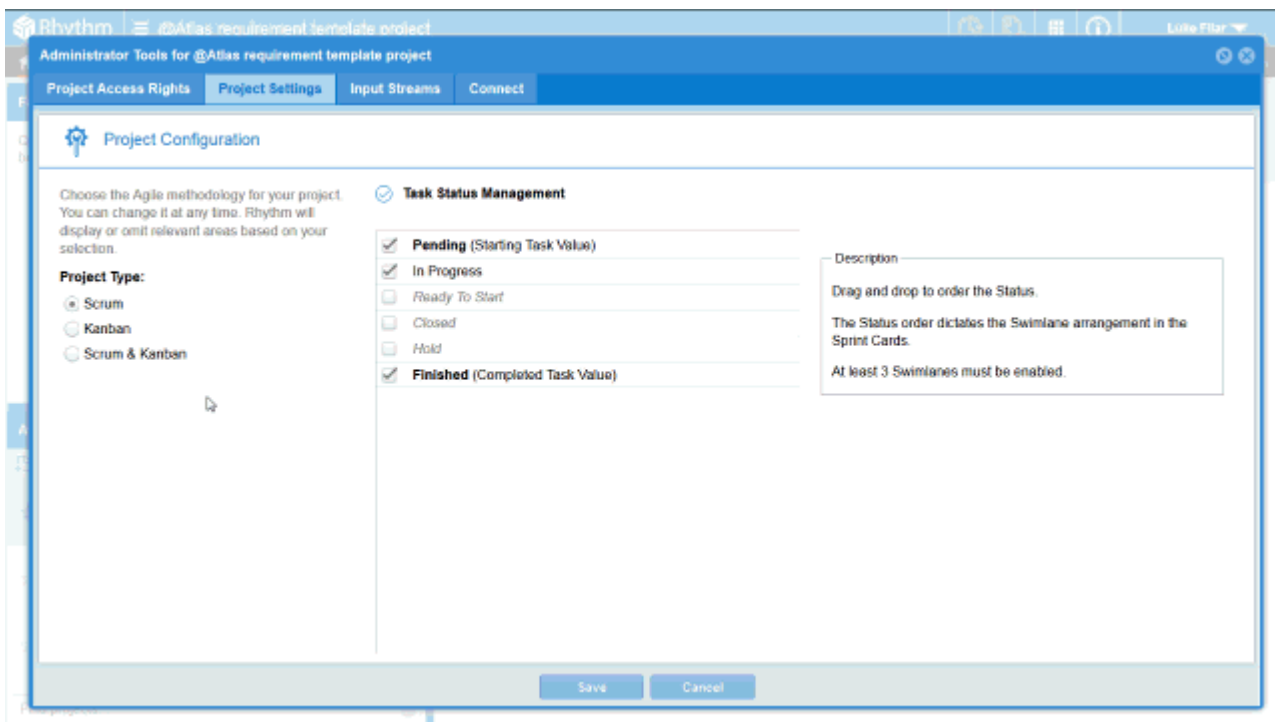
Rhythmのこのリリースから、かんぱんプロセスフレームワークが完全にサポートされるようになりました。このセクションでは、この新しい機能の概要を説明します。

管理者用の機能

以下の機能は、サーバー管理者とプロジェクト管理者だけが使用できます。

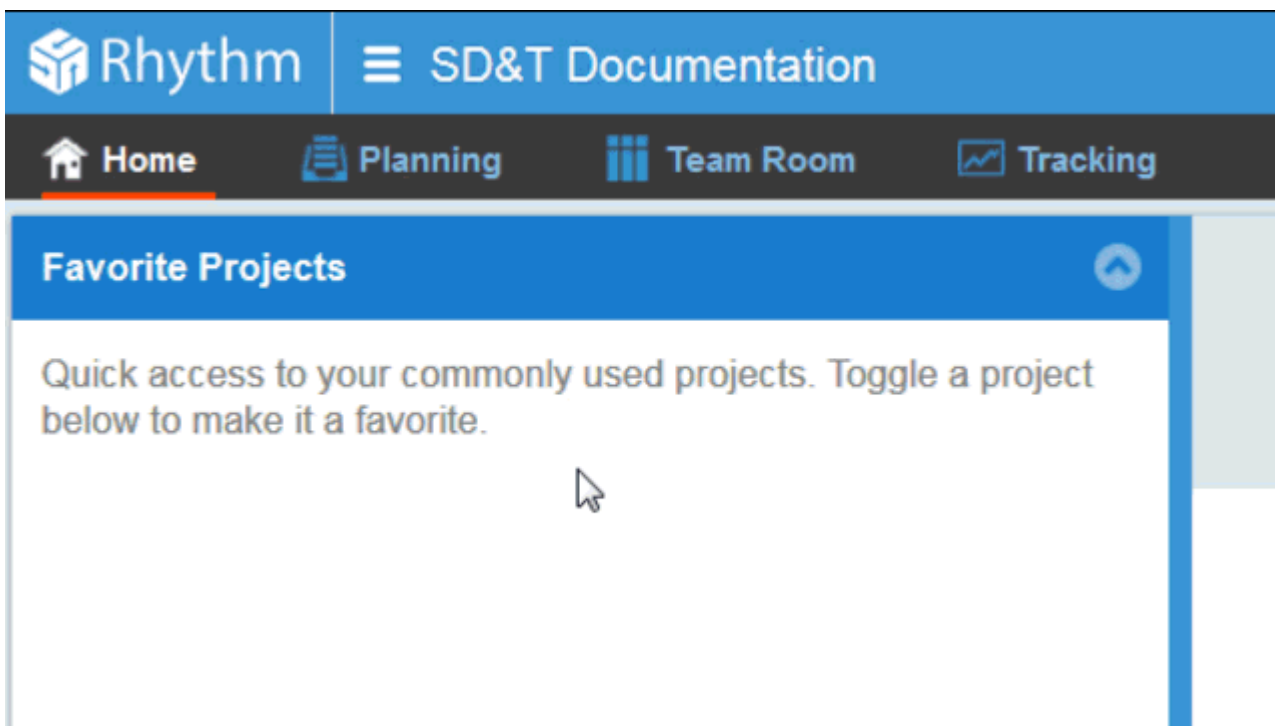
スクラムとかんぱん（または両方）の選択

管理者は、プロジェクトごとにスクラムとかんぱんのどちらを利用するかを選択できます。両方とも選択することもできます。




プランニングのかんばんボードメニュー

プロジェクトでかんばんを利用するように選択すると、**プランニング** メニューから **Kanban Boards** が選択できるようになります。



プロジェクト内のボードの管理

Kanban Boards ビューを使って、プロジェクトごとにボードを設定できます。 をクリックすると編集できます。

	Pending Features (in definiti...		Overall Progress: 100%
	Priority Customer Issues		Overall Progress: 25%
	Release 2.0		Overall Progress: 100%

ボード バックログ ソースの設定

ボードがストーリーを取得する方法を設定します。

Board Backlog Source:

Sprint
Stories that are assigned to a Sprint.

Release
Stories that are assigned to a Release.

Custom Filter

カスタマイズ可能なレーン

ボードに対してレーンを必要なだけ追加できます。その順番はドラッグ&ドロップで変更できます。

WIP Limit (WIP の制限)、**Age Indicator** (経過日数の表示)、**Story Status Mapping** (ストーリーステータスのマッピング) を設定できます。

Swimlanes: New				
	Name	WIP Limit	Age Indicator	Story Status Mapping
<input checked="" type="checkbox"/>	Define	∞	1 day	Not Started
<input checked="" type="checkbox"/>	Dev in Progress	6	4 days	In Progress
<input checked="" type="checkbox"/>	QA in Progress	3	2 days	In Progress
<input checked="" type="checkbox"/>	Functional Review	∞	No	Completed
<input checked="" type="checkbox"/>	Done	∞	No	Accepted

WIP の制限と経過日数の表示

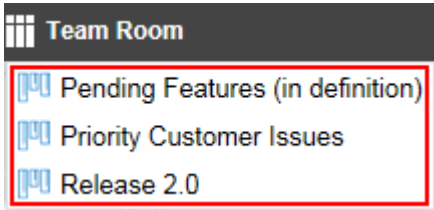
ボードの表示オプションを選択できます。

- Enforce WIP**
Do not allow Stories to be added to Swimlanes that have reached their WIP limit.
- Show Age Indicators**
Highlight Stories that have been in their current Swimlane for too long.
- Make Available In Team Room**
List the Kanban Board in the Team Room menu.

すべてのユーザー用の機能

チームルームメニュー

メニューからボードを選択できます。



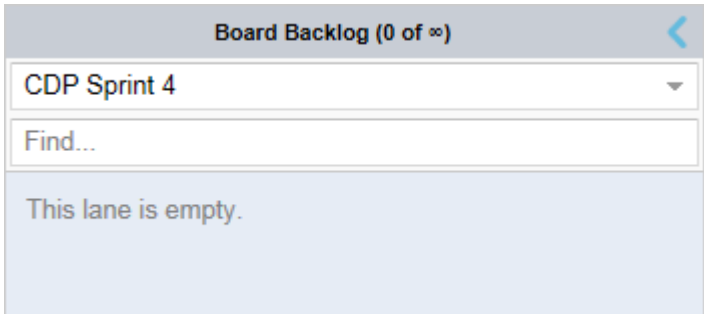
包括的な情報ペイン

ボードの変更、チーム状態の確認、重要なボード情報の参照、ディスカッションの利用を情報ペインから行えます。



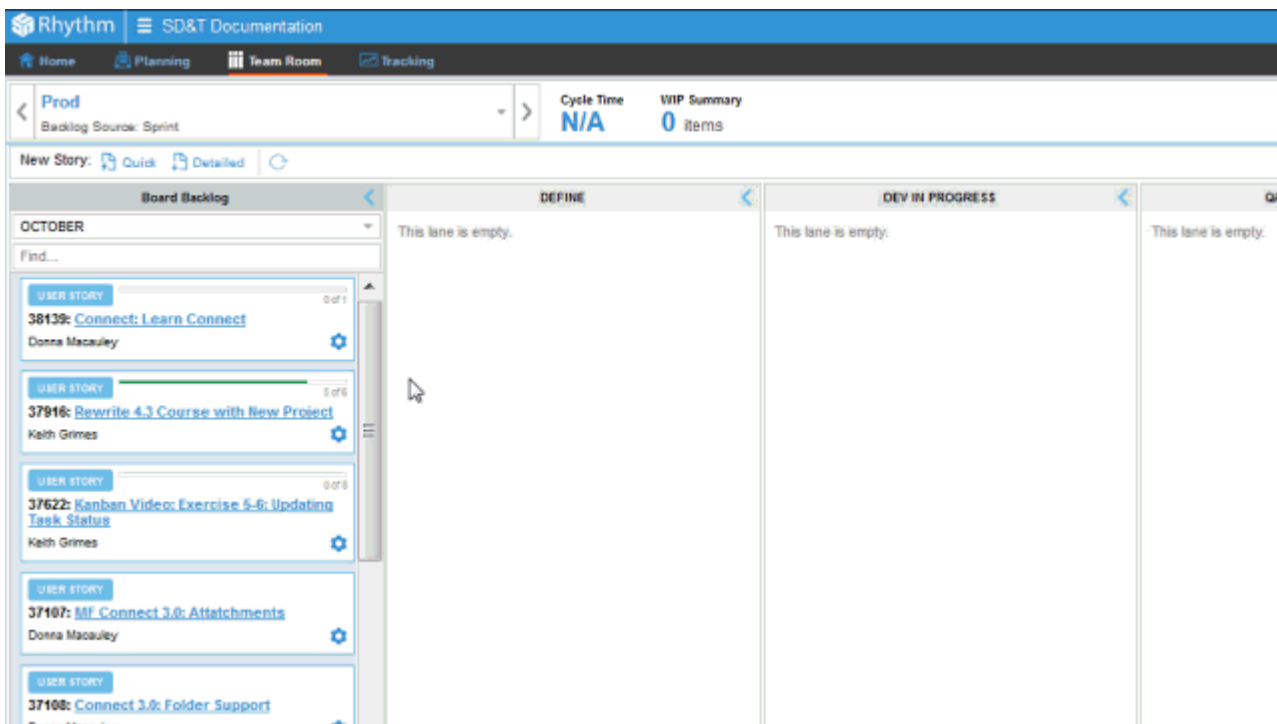
ボード バックログ レーン

ボード バックログ ソース に一致したすべてのストーリーが、このレーンから開始されます。スプリント/リリースを選択したり、Find... に条件を指定して、**Board Backlog** (ボード バックログ) に表示するストーリーをフィルターできます。



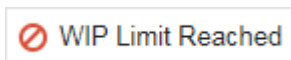
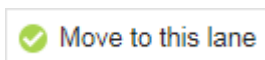
レーン間の容易な移動

ストーリーをドラッグ&ドロップして、レーン間を移動できます。



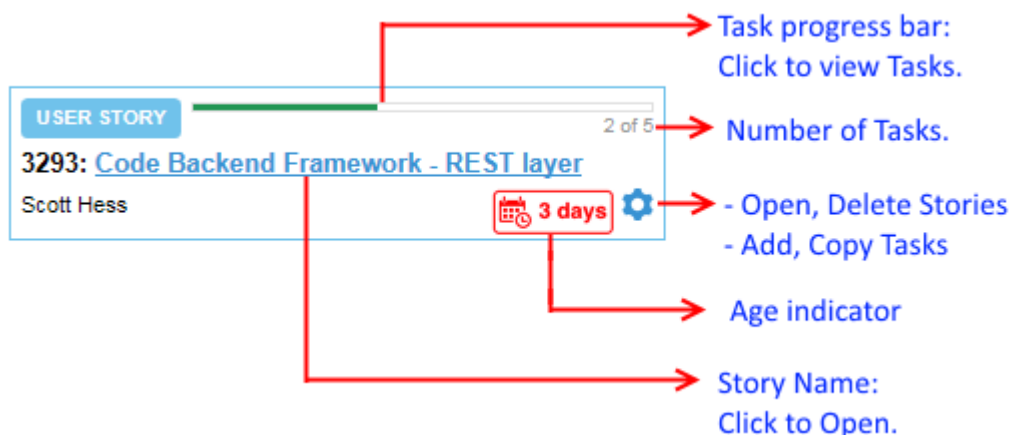
カード移動時のフィードバック

カードを移動できるかどうかのフィードバックを Rhythm が表示します。



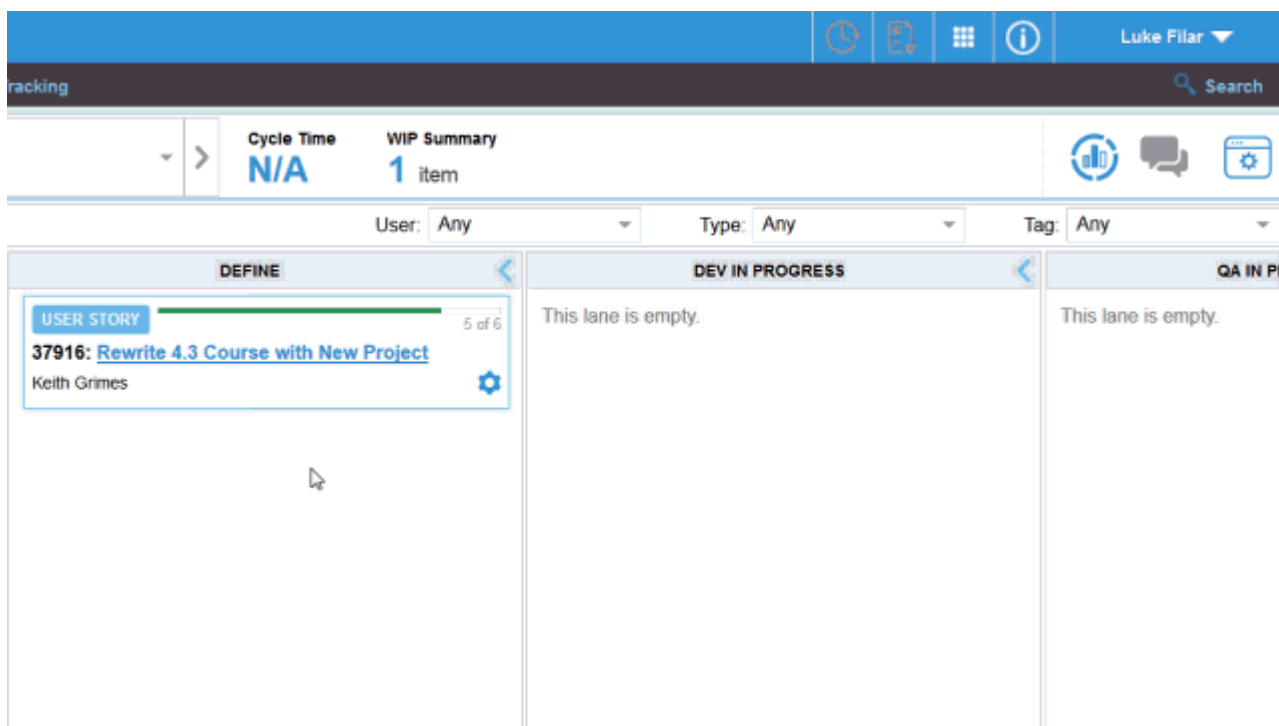
豊富な情報を提供するストーリーカード

ストーリーカードには、関連するストーリーについての詳細な情報が表示されます。カードの任意の部分をダブルクリックすると、**ストーリーエディター**を開くことができます。



タスクリストのポップアップ

タスク進捗状況バーをクリックすると、ストーリーのタスクが表示されます。



ボード専用のフィルター

User、Type、Tag に対してボードをフィルターできます。



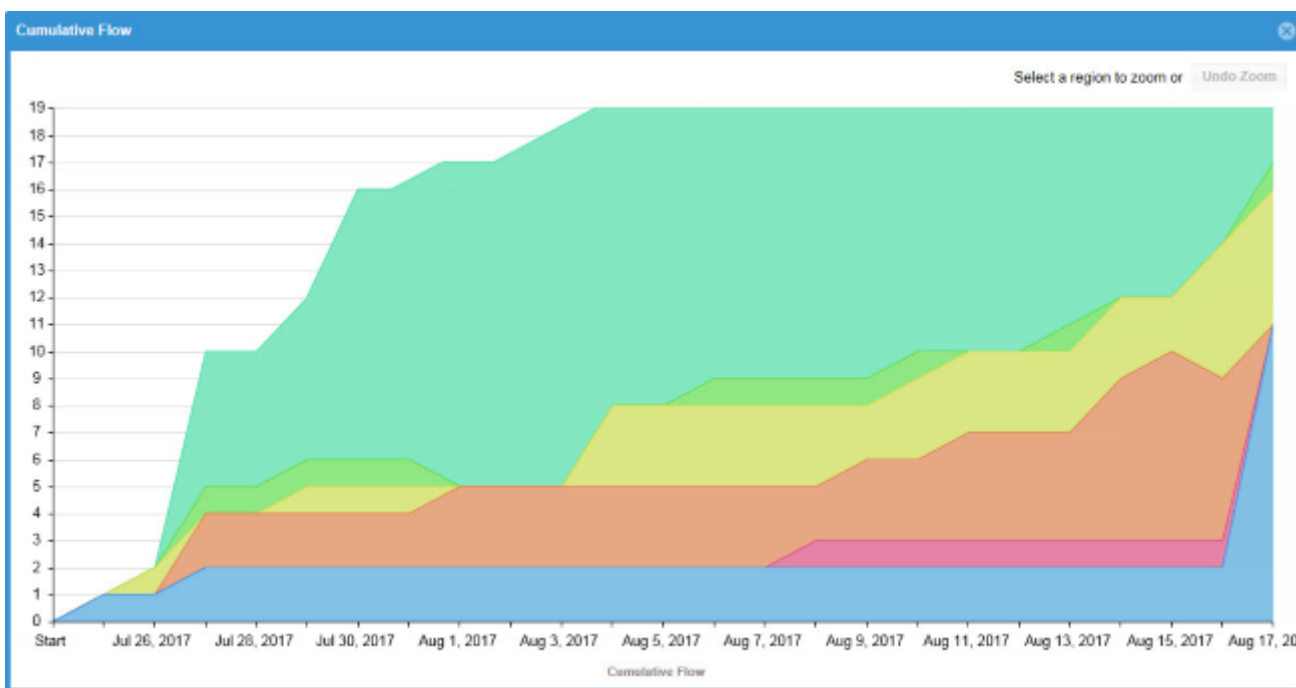
簡易追加機能

ボードの設定が完了したら、ストーリーを作成します。[Quick] をクリックすると、簡単に追加できます。作成したストーリーは、最初のレーン（**Board Backlog** の後）に追加されます。

New Story: Quick Detailed

かんばん累積フロー

情報ペインから、かんばん累積フロー ダイアグラムを表示できます。



これらの機能の詳細については、『Rhythm オンライン ヘルプ』を参照してください。

作業記録の管理

タスク エディター に **作業記録** ペインが追加され、タスクに対するすべての作業記録がグリッドにリスト表示されるようになりました。作業記録は、リストに追加、削除したり、編集できます。

ロールアップ列

Rollup (ロールアップ) 列には、親のアイテム内に含まれるすべてのアイテムに対して見積られたポイントの合計が表示されます。この列は、**ブレークダウン** ビューと **スプリント** パネルで利用できます。末端のアイテムでは、**Points** 列と **Rollup** 列の値は同じになります。ただし、**Points** フィールドは手動で値を入力できますが、**Rollup** フィールドは計算値が表示されるだけです。つまり、2つの値を比較して、実際の値 (**Rollup**) が予定した値 (**Points**) を超えているかどうか確認できます。

ストーリー エディターのテスト タブ

ストーリー エディター の **テスト** タブには、接続しているテストツールによって返されたテスト結果が表示されます。

ライセンス管理

指名ユーザー ライセンスと 同時使用ライセンスを、管理者が Atlas Planning and Tracking Suite で管理できるようになりました。

Web ベースのトレーニング


Rhythm の新しい無料の Web ベースのトレーニングを利用するには、次のリンクを使用します。 [ここ](#) をクリックして申し込みます。

ユーザー キャパシティの計画

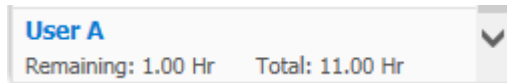
このリリースでは、ユーザー キャパシティの計画機能が追加されました。

個々のユーザーキャパシティ ユーザーの可用性をユーザーごとに、プロジェクトレベルとスプリントレベルの両方で、カスタマイズできるようになりました。**チームルーム**でユーザーに対してクイックフィルターを適用したり、タスクの **Owner** フィールドで、各ユーザーに対するこれらの値を参照できます。

管理者による可用性の管理 個々のユーザーは自分の可用性を変更（上記参照）できますが、管理者は、**Edit Sprint** ウィンドウを開き、**Team Availability** グリッドを使って、現在のスプリントやプロジェクトに対する、すべてのユーザーの可用性を変更できます。

 **注:** この設定は、プロジェクトの可視性が限定の場合にのみ有効です。

タスク所有者の割り当て あるタスクに対して作業可能なユーザーを判定できるようにするために、**チームルーム** や **ストーリーエディター** で、スプリントのタスクにユーザーを割り当てる際に、ユーザーの可用性が表示されるようになりました。



これにより、スプリントに対してユーザーに割り当てられた作業時間が超過しているか不足しているかがわかります。

簡易検索

プランニング パースペクティブの **ブレイクダウン** ビューと **バックログ** ビューで作業しているときに、**Quick Filter** テキスト フィールドを使って、現在のビューにあるテキストを検索できます。この機能を使うと、**バックログ** のアイテムを非常に簡単に検索できます。

1. **Quick Filter** テキスト フィールドにカーソルを合わせます。
2. 検索するテキストを入力します。
3. Enter を押します。

これは、**Filter** ダイアログ ボックスを開いて、「Name Contains <テキスト>」または「ID Equals <テキスト>」（テキストが数値の場合のみ）を指定したフィルターを作成した場合と同じ結果になります。

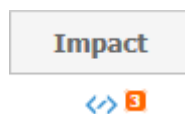
検索

Rhythm で、ストーリーの検索機能を利用できるようになりました。この機能を使用すると、ユーザーはすべてのストーリーを対象に、その属性や添付ファイルの内容を簡単に検索できます。クイックフィルターとフィルターを使用すれば、すべてのデータから目的のアイテムを素早く見つけ出すことができます。

変更パッケージのサポート

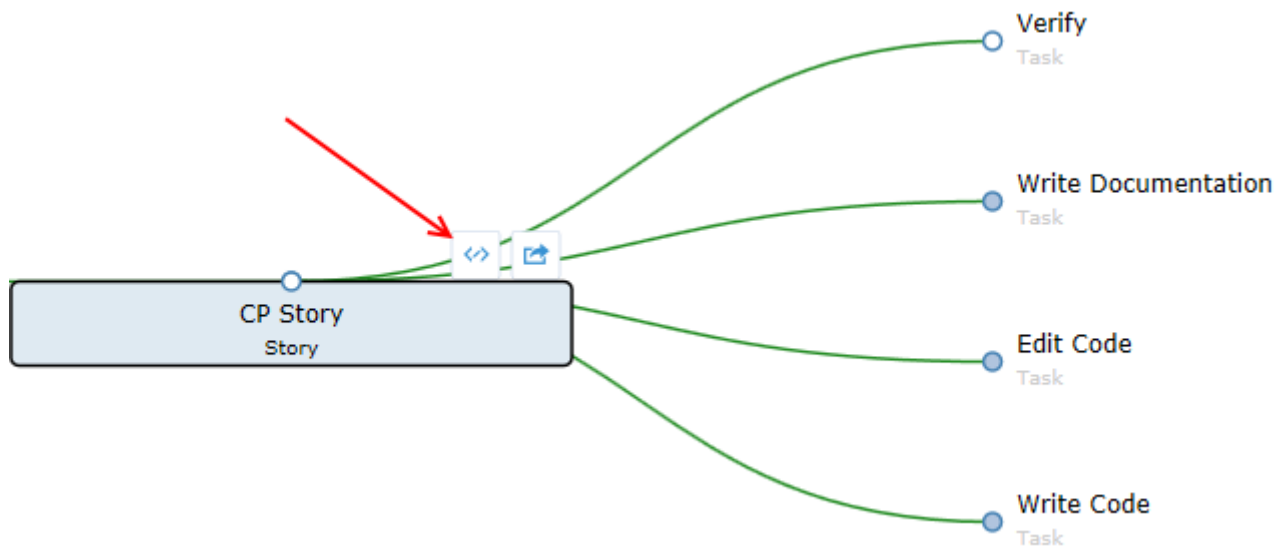
Rhythm では、変更セット/パッケージとその内容を、直接 Rhythm のユーザー インターフェイスから表示できるようになりました。ネイティブ SCM 環境を Atlas Hub に接続すると、Rhythm の関連ダイアグラムやストーリー/タスクリストに変更セット/パッケージが表示されます。関連ファイルやその影響がわかると、ユーザーは作業コンテキストを理解しやすくなります。

チームルーム では、ストーリーの **Impact** 列に変更パッケージが表示されます。



さらに、**ストーリーエディター** では、タスクに関連付けられた変更パッケージが表示されます。

ストーリーで関連を表示すると、ダイアグラムに変更パッケージが表示され、それをクリックすると **Change Packages Viewer** を開くことができます。



ネイティブ SCM 環境のストーリーへのアクセス

Rhythm が Atlas Hub ファイル アクティビティを検出すると、StarTeam Cross-Platform Client への直接リンクがストーリーやタスクに表示されます。タスク リンクは、チェックインなどの開発者アクティビティを StarTeam Cross-Platform Client 作業コンテキストで実行するために使用できます。タスク コンテキストでチェックインすると、関連する変更パッケージが自動的に作成され、Rhythm に表示されます。ストーリー エディターの ID フィールドをクリックして、リンクを開きます。

Story Details

ID: [2361](#)

Revision: 1.3

Modified: January 31, 2017, 3:20 pm

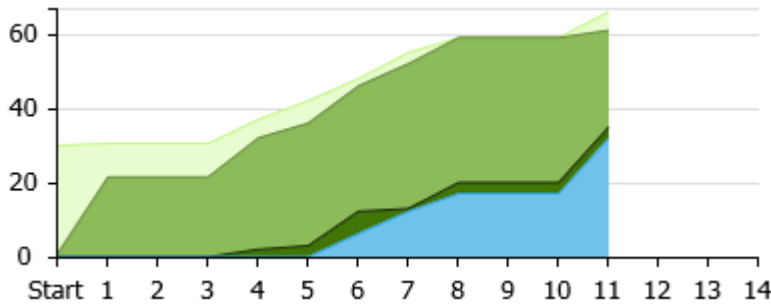
関連による影響管理

関連する作業や変更の影響の分析に役立つ機能が、Rhythm に追加されました。関連ダイアグラムを使うと、関連するアイテムを表示できます。また、アイテム タイプ、関連タイプ、関連ステータスでフィルターすることもできます。この機能は、データの関連状況や、変更が関連するアイテムに及ぼす影響を分析するのに役立ちます。

チーム ルームの累積フロー

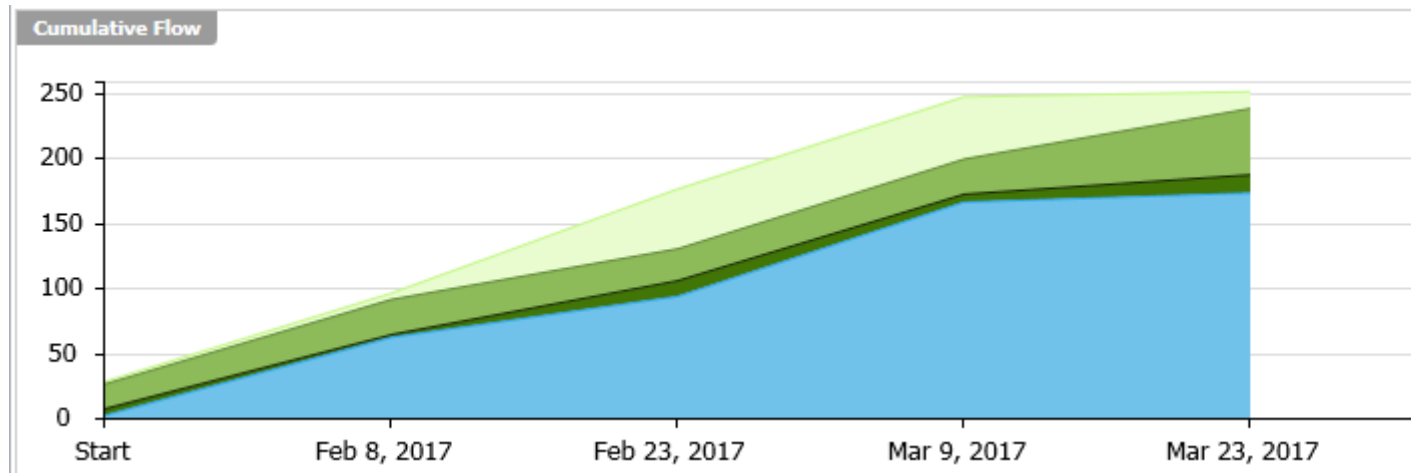
チーム ルームの Cumulative Flow (累積フロー) チャートには、スプリントのステータス別作業量がスプリントの日ごとに表示されます。縦軸は、スプリントのポイントを表します。横軸は、スプリントの日数を表します。**Points Not Started** (薄緑)、**Points In Progress** (緑)、**Points Completed** (深緑)、**Points Accepted** (青) が表示されます。チャートの高さは、範囲を定義します。何かを追加したり、見積りの値を増やすと、縦軸の値が増加します。何かを削除したり、見積りの値を減らすと、縦軸の値が減少します。つまり、スプリントの範囲の変更を確認できます。

さらに、クイック フィルターを適用すると、フィルターで選択したアイテムに絞ってチャートが表示されます。



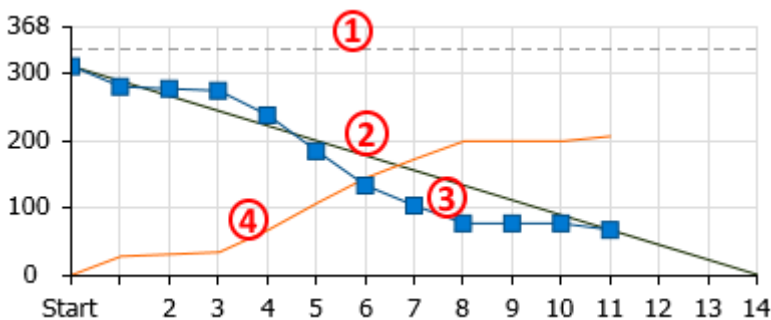
追跡の累積フロー

追跡累積フロー チャートには、リリースのステータス別作業量がスプリントごとに表示されます。縦軸は、スプリントのポイントまたはストーリー（追跡設定による）の合計数を表します。横軸は、リリースのスプリントを表します。**Points Not Started**（薄緑）、**Points In Progress**（緑）、**Points Completed**（深緑）、**Points Accepted**（青）が表示されます。チャートの高さは、範囲を定義します。何かを追加したり、見積りの値を増やすと、縦軸の値が増加します。何かを削除したり、見積りの値を減らすと、縦軸の値が減少します。チャートを使うと、リリースの範囲における変化を確認できます。



チーム ルームのバーンダウン チャート

チーム ルームのバーンダウン チャートに、(1) キャパシティ、(2) 理想的なバーンダウン、(3) 現在のバーンダウン、(4) バーンアップが表示されるようになりました。さらに、クイック フィルターを適用すると、フィルターで選択したアイテムに絞ってチャートが表示されます。



スプリント アクティビティ ウィンドウ

スプリント アクティビティ ウィンドウは、**チーム ルーム**の**スプリント リスト ビュー**と**スプリント カード ビュー**から利用できます。このウィンドウには、すべてのユーザーのすべてのタスク、ストーリー、デ

ディスカッションに対して発生したアクティビティが表示されます。**日付**（開始と終了）、**タイプ**、**ユーザー**などでタスクをフィルターできます。この情報は以下の目的で使用できます。

- **チーム ルーム** のチャート データに関する詳細な情報や説明を表示する（ステータスの変更、作業記録時間など）。
- **タイプ** でフィルターすることにより、Added/Created（追加/作成）されたアイテムや Removed/Deleted（除去/削除）されたアイテムを表示する。さらに実行したユーザーでフィルターすることもできます。また、次のようなタイプでタスクをフィルターすることもできます：Edited（編集）、Worked（作業）、Discussed（ディスカッション）、Carry Over（持ち越し）、Blocked/Unblocked（ブロック/ブロック解除）。
- 日々のスタンドアップやスプリントの振り返りのベースとして必要なデータを使用する。

チーム ルーム の右上にある **スプリント アクティビティ** ボタン  をクリックすると表示できます。

ストーリー タブのデコレーター


ストーリー エディター で、Discussions 、Attachments 、Relationships 、Tags  タブにアイテムが存在するとき、オレンジ色のマークが表示されるようになりました。

チーム ルームのタイプ別ポイント


チーム ルーム の **タイプ別ポイント** チャートが、クリックして対象のアイテムだけを表示するようにフィルターできるようになりました。このチャートを使って、エピック、テーマ、ストーリー、障害、技術的課題の分布とそのアイテムを素早く理解できます。さらに、クイック フィルターを適用すると、フィルターで選択したアイテムに絞ってチャートが表示されます。




チーム ルーム の健全度自動フィルター

チーム ルーム の **健全度と進捗状況** チャートに、クリックして適用可能な自動フィルター機能が追加されました。「 1 Story without Tasks」などの警告ラベルをクリックすると、**チーム ルーム** に表示されているアイテムが自動的にフィルターされ、条件に一致するアイテムだけが表示されます。これにより、健全度と進捗状況の問題を特定することが容易になりました。

チーム ルーム チャートのフィルターとの連動

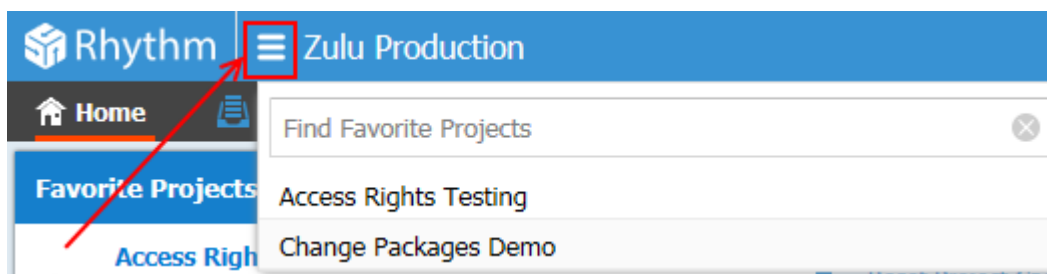
チーム ルーム のフィルターが、グリッドだけでなく、すべての表示されているチャートや健全度にも適用されるようになりました。フィルターを適用したり、削除すると、**チーム ルーム** チャートと健全度が、そのフィルター後のアイテムを表示するように更新されます。**チーム ルーム** チャートにフィルターが適用されることにより、傾向や問題の領域を素早く確認することができます。消去アイコン（）をクリックすると、フィルターを解除できます。

タスクのコピー時のプレビュー ウィンドウ

新しい **タスクのインポート** のプレビュー機能  を使うと、コピーするタスクを含むストーリーを簡単に探すことができます。コピーを実行する前に、ストーリーのタスクを 1 クリックで表示できます。これにより、既存のストーリーやテンプレートで定義されたタスクを正しくコピーできるようになりました。

プロジェクトの切り替えの簡略化

プロジェクトの切り替えメニュー（すべてのパースペクティブから利用可能）を使って、お気に入りに登録したプロジェクトに素早く切り替えることができるようになりました。



添付ファイル

Atlas と同じように、ストーリーにファイルを添付することができます。「ストーリーでの添付ファイルの使用」という名前のオンラインヘルプトピックを参照してください。

グリッドでの一括編集

グリッドに表示されている列の複数の行をまとめて一括編集できるようになりました。

カスタマイズ可能なレーン

タスクのステータス値をカスタマイズできるようになりました。

管理者 Admin Tools で Task Status/Swimlanes タブをクリックし、新しいステータス値を作成して、チームで使用するものを有効にします。

ユーザー グリッドやストーリーエディターで Status コントロールには、定義されているステータス値の数だけ矩形が表示されます。値をクリックして選択します。

チームルーム スプリントカードビューでストーリーを選択すると、タスクにはステータス値に対応した列が表示されます。タスクをドラッグ&ドロップして、ステータスを変更します。

ディスカッション

Rhythm のストーリーに、Atlas と同じようなディスカッショントピックを作成できるようになりました。「ディスカッション」という名前のオンラインヘルプトピックを参照してください。

インポート/エクスポート

ストーリーを CSV ファイルからインポートしたりエクスポートできるようになりました。

インポート Microsoft Excel などの CSV 編集ツールを使って、ストーリーを作成し、Rhythm に直接インポートできます。

エクスポート Rhythm で選択したストーリーをエクスポートして、外部ツールでデータを処理することができます。

入力ストリーム

入力ストリーム (📡) を使用すると、アジャイル開発チームのペースで、ビジネスチームや品質保証チームとのシームレスな協調作業を実現できます。さらに、Micro Focus Connect を使用すると、入力ストリームを介して外部の要件や障害を Rhythm のブレイクダウンビューに取り込んで、レビューやディスカ

クションが行えるようになります。アイテムを承認すると、Rhythm に新しいエピックや障害が作成され、元の外部資産へのトレーサビリティ リンクも作成されます。このリンクを使って、元の作成者にフィードバックを返すことができます。

関連

ストーリー間に追跡可能な関連を直接作成できるようになりました。さらに、要件や Atlas の関連する資産に直接戻る関連を表示、追跡できるため、すべての変更を監視して、アクションを起こすことができます。「関連」という名前のオンライン ヘルプ トピックを参照してください。

StarTeam Agile の後継ツール

StarTeam Agile を使用中のお客様は、アジャイル追跡ツールとして Rhythm を使用できます。StarTeam Agile を使い続けたい場合は、ALMConfiguration.xml ファイルを開き、次の値を変更する必要があります : `<goToStarTeamAgile>TRUE</goToStarTeamAgile>`。また、StarTeam Agile .WAR ファイルを有効にする方法については、『インストール ガイド』を参照してください。

タグ

ストーリーにタグを設定できるようになりました。同じようなストーリーをラベルでタグ付けすることにより、アイテムを分類してレビューできます。「ストーリー エディターでのタグの使用」という名前のオンライン ヘルプ トピックを参照してください。

バージョン

ストーリーの変更時にバージョンが保存されるようになりました。差分を比較すると、ストーリーに対する変更を簡単に確認できます。「ストーリーのバージョンの表示と比較」という名前のオンライン ヘルプ トピックを参照してください。

Rhythm


Rhythm は新しいデリバリーにフォーカスを当てた Atlas Planning and Tracking Suite のアプリケーションで、アジャイル チームはアジャイルの作法で作業デリバリーをブレイクダウンして管理できるようになります。このアプリケーションには、以下の機能が含まれます。

- プログラムの目的の定義と実用的なストーリーへのブレイクダウン
- スプリントとチーム リリースの定義と管理
- チーム ルームとカード ビューを使用した共同作業とステータスの確認
- 定義した日程と総作業量に対する進捗状況の追跡

Rhythm 入門ガイド

Rhythm へようこそ。Rhythm は、アジャイル デリバリー管理プラットフォームで、アジャイル実行チームは、作業を計画してステータスを管理し、さらに作業を追跡することができます。アジャイル チームは、**バックログ**を編成してリリースやスプリントを計画し、日々のスタンドアップを実行し、デリバリーの進捗状況を追跡できます。Rhythm では、スクラム開発またはかんばん方式を利用できます。

Rhythm を Atlas 要件機能と共に使用すると、Atlas Planning and Tracking Suite はプログラム定義とデリバリー管理における完全な機能を提供し、ビジネス チームとデリバリー チームとの間の同期を完全に保つことができます。

 **重要:** 作業を開始する前に、Atlas と Rhythm の統合について学ぶ必要があります。「[Rhythm と Atlas の使い方](#)」を参照してください。

1. [Rhythm](#) を開始します。
2. プロジェクトを作成します。

- a) 管理者は、既存の Atlas プロジェクトを使用するか、新しい *Rhythm* プロジェクトを作成します。
- b) 管理者は、プロジェクト アクセス権をユーザーに対して設定します。「プロジェクト アクセス権の設定」を参照してください。
- c) **プロジェクト タイプを設定** (スクラム、かんばん、または両方) します。
- d) タスク **ステータスの値** をデフォルト値 (Pending、In Progress、Finished) 以外の値にカスタマイズする場合は、「**タスク ステータスの値の変更**」を参照してください。この変更は、**チーム ルーム スプリント カード** ビューのレーンや、**タスク エディター** の **Status** コントロールに反映されません。
- e) **SCM ツールの設定** : ネイティブ コード レビューの設定は、デフォルトでは StarTeam SCM ツール (Atlas Hub デフォルト) を使用するように設定されています。他のサポートするシステムを使用する場合は、「**新しい SCM 設定の作成**」を参照してください。

3. バックログを作成して、ブレイクダウンします。

プロダクト オーナーは、プロジェクト チームのために、**エピックを処理しやすいストーリーにブレイクダウン**します。この作業は **ブレイクダウン ビュー**で行います。さらに、プロダクト オーナーは次の作業を行うことができます。

- a) Atlas から Rhythm に要件をエピックとしてプッシュします。「*Rhythm と Atlas の使い方*」を参照してください。
- b) Atlas Hub から Rhythm に要件 (および障害) を取り込みます (プル)。「**入カストリームの設定**」および「**入カストリーム**」を参照してください。

4. 使用するアジャイル開発手法を決定します。


- a) マイルストーンを設定して段階的にデリバリーを行う従来の手法を使用する場合は、「*Rhythm でのスクラムの使用*」を参照してください。
- b) 流れ作業的な手法をチームで使用する場合は、「*Rhythm でのかんばんの使用*」を参照してください。

Rhythm の開始

Rhythm をブラウザーから直接開始する場合は、次のように入力します : `http://<hostname>/atlas/#perspective=agile`

「This application has an update, reload?」のようなメッセージが表示された場合は、**Yes** をクリックして、サーバー上にインストールされている最新のバージョンを使用するようにしてください。

Atlas 内から Rhythm を開始するには :

1. 開いている Atlas にある **Select Application** ボタン  をクリックして、選択メニューを表示します。
2. **Rhythm** を選択します。新しいブラウザーのタブで、アプリケーションが開きます。

Rhythm と Atlas の使い方

Rhythm と Atlas は、Atlas Planning and Tracking Suite の主要なコンポーネントです。Atlas を使用すると、組織のビジネス要求を要件として定義、キャプチャし、追跡することができます。Rhythm を使用すると、プロジェクト チームの日々のアジャイル アクティビティを計画し、ステータスの確認、追跡することができます。Atlas は要件をエピックとして Rhythm にプッシュします。プロダクト チームは、エピックを詳細化して、より小さな処理しやすいストーリーにブレイクダウンします。そして、全アジャイル工程を通して、これらのストーリーを使って作業します。日々のステータス、状態、すべての関連する追跡データは、Atlas と統合されているため、すべての関係者がリアルタイムにポートフォリオを分析できます。

統合のキーとなるポイントを以下に説明します。

プロジェクト

Rhythm でも新しいプロジェクトを作成できますが、プロジェクトは Atlas と Rhythm で共通であるため、一方で作成したプロジェクトは他方でも利用できます。詳細については、「**プロジェクトでの作業**」を参照してください。

ユーザー

ユーザーは Atlas と Rhythm で共通ですが、管理者は各ユーザーに対してプロジェクト アクセス権を設定する必要があります。「[プロジェクト アクセス権の設定](#)」を参照してください。


開始とログイン

Atlas 内から Rhythm を開くことができますが、以下の方法を使用してアプリケーションを開始することもできます。


- インストールしたマシンにログインできる管理者は、**スタート** メニューを使用して、Rhythm を起動できます：**スタート > すべてのプログラム > Micro Focus > Atlas > Rhythm**。
- その他のチーム メンバーは、次の URL を使用してアクセスできます：<http://<hostname>/atlas/#perspective=agile> (Rhythm を開始する場合)。

要件

次の方法を使用して、要件を Atlas から Rhythm にエピックとしてプッシュ できます。

個々の要件 要件の **アクション** メニュー  から、**Send to delivery Backlog** を選択します。

計画全体 Atlas **計画** パースペクティブで、計画を編集状態にして、**Send to delivery Backlog** をクリックします。

 **ヒント:** 入カストリームを使って要件と障害を Rhythm に取り込むこともできます。Micro Focus Connect を使って Atlas Hub と同期された任意の障害と要件を、Rhythm に追加できます。詳細については、「[入カストリーム](#)」を参照してください。

[「Rhythm 入門ガイド」](#)に戻る。

アジャイル開発手法の選択

かんばんもアジャイルも両方ともリーン/アジャイル開発手法であり、高い適用性を誇ります。両方ともリーンの JIT (Just In Time) を実現するプル型のスケジュール システムです。スクラムの方が、主要な役割や行為が定義されており、より規範的です。かんばんは、フロー型で優先度を自由に変更できます。Rhythm では、これらの開発手法それぞれ、または両方一緒に使用することができます。

これらの開発手法の主な相違点を以下に示します。

	スクラム	かんばん
作業割り当て	周期的なスプリントのタイミングで、作業がスプリントにプルされます。	他の作業が完了したタイミングで、作業がプルされます。
日程/デリバリー	成果物が段階的 (スプリント) にデリバリーされます。日程はあらかじめ設定します。	成果物は継続的にデリバリーされます。必要に応じて期限を設定します。
変更/調整	スプリント間で変更が発生します (スプリント中の変更は基本的に避けるべきです)。	作業があらかじめ割り当てられないため、常時変更が発生します。
理想的な対象	優先度が安定的で、デリバリーが段階的な場合に最適です。	内容も優先度も非常に変動的なプロジェクトに適しています。
測定	開発速度 (スプリントごとの平均デリバリー)。	サイクル タイム (1 つのアイテムの完了までにかかる時間)。
運用	キャパシティ でコントロールします (スプリントごとの予測作業量)。	WIP(仕掛り)により制限します。
プロセス	簡易的ですが、役割と行為が規定されたプロセスです。	カスタム ワークフローやプロセスに容易に適用可能です。

両者を選択してデリバリーを管理することもできますが、プロジェクトに適した一方を選択した方が良いでしょう。あなたのチームに最適なプロセスが見つかるまで、プロジェクト設定を試してみてください。

Rhythm でのスクラムの使用

以下の手順を実行する前に、「[Rhythm 入門ガイド](#)」を一読することをお勧めします。



注: プロジェクトタイプはデフォルトでスクラムを使用するように設定されていますが、スクラムとカンバンの両方をプロジェクトで使用することもできます。詳細については、「[プロジェクトタイプの設定](#)」を参照してください。

1. スプリントとリリースタイムボックスの計画

- a) スクラム マスターは、製品のリリースを定義する必要があります。
 - [リリースを作成します](#)。
 - [リリースの一週間のキャパシティを設定します](#) (ストーリー ポイントで)。
- b) スプリントに対して、スクラム マスターは以下の作業を行います。
 - [バックログからスプリントを作成します](#)。
 - [スプリントのキャパシティを設定します](#) (ストーリー ポイントで)。
 - すべてのチーム メンバーが個々に、プロジェクト/スプリントに対して自分の可用性を入力していることを確認します。「[ユーザー キャパシティの管理](#)」を参照してください。

2. デリバリー プランに対するバックログをグルーミングします。

プロダクト オーナーは以下の作業を行います。

- a) [バックログのリファインメントとランク付けを行います](#)。
- b) [ストーリーにリリースを設定します](#)。

3. スプリントのプランニング

- a) 開発チームは、プランニング ミーティングを開催し、[ストーリーを見積る](#)必要があります。
- b) ストーリーの見積りを終えたら、チームとスクラム マスターは、[プランニング](#) > [バックログ](#) > [スプリント パネル](#)から[スプリントにストーリーを追加する](#)必要があります。この際、**Health & Progress** 領域に表示される情報に留意して行います。たとえば、キャパシティを超えている場合は、その旨が表示されます。また、タスクやストーリーが見積られていないことなども表示されます。
- c) チーム メンバーは、ストーリーに対して[タスクを作成します](#)。
 - タスクごとに作業量を見積ります。
 - タスクごとに所有者を割り当てます。「[タスクの割り当てと見積り](#)」を参照してください。



ヒント: ほとんどのストーリーで同じようなタスクを持つ場合がよくあります。このような場合は、すべてのタスクを持つテンプレート ストーリーを作成し、新しいストーリーのベースとして使用することをお勧めします。「[他のストーリーからのタスクのコピー](#)」を参照してください。

4. スプリントの実行

すべてのストーリーについて、チームの同意を得たら、チームは作業を開始して、Rhythm の[チーム ルーム](#)を使って日々の作業を行います。チーム ルームの [スプリント リスト](#) と [スプリント カード](#) を使って、次の作業を行います。

- スクラム マスターは、毎日スタンドアップを開催し、スプリントの健全度を確認します。クイック フィルターを使って、[チーム ルーム](#)に表示するデータをフィルターします。**Team Overview** に表示されているチャートは、フィルターによって変わります。
- プロジェクトのチーム メンバーは、[タスクに作業時間を追加して](#)、必要に応じてステータスを変更します。
- さらにチーム メンバーは、Rhythm の[統合コード レビュー機能](#)を使って、コードの変更に対して、レビュー、コメント、承認を行います。
- ストーリーが完了したら、プロダクト オーナーはチーム ルームを使ってレビューして、[承認](#)します。

5. リリースの追跡

プロダクト オーナーと他の関係者は、[追跡](#) パースペクティブを使ってリリースを監視します。

Rhythm でのかんばんの使用

以下の手順を実行する前に、「[Rhythm 入門ガイド](#)」を一読することをお勧めします。

1. ボードの定義

チームの要求に応じて、管理者はかんばんボードを作成し、設定できます。ボードを定義すると、**Board Backlog** レーンにストーリーが表示されます。表示されるストーリーは、**Board Backlog Source** オプションで選択したフィルター、スプリント、リリースをベースに動的に変わります。ストーリーを **Board Backlog** から他のレーンに移動すると、たとえば **Board Backlog Source** を変更しても、そのレーンに残ります。ストーリーは、各レーンを移動させることで状態を遷移させることができます。また、削除 アクションを明示的に実行することにより、ボードから削除できます。

- Project Settings** ページで、[プロジェクトタイプを選択します](#) (Kanban または Scrum & Kanban)。
- [ボードを作成します](#)。プロジェクトには、複数のボードを作成できます。
- [ボードに表示するストーリーを取得するソースを定義します](#)。選択した条件に一致したすべてのストーリーが **Board Backlog** レーンに追加されます。次のいずれかを選択します。

Sprint (スプリント) ボードのストーリーに対するソースとして、スプリントを使用する場合には、このオプションを選択します。スクラムからかんばんへ移行する場合や、両方を同時に使用する場合に使用します。このオプションを選択した場合、最初に[バックログからスプリントを作成する](#)必要があります。

Release (リリース) ボードのストーリーに対するソースとして、リリースを使用する場合には、このオプションを選択します。このオプションを使うと、特定のリリースにおける目標とする総作業量を定義し、デリバリーを管理するためにボードを使用できます。このオプションを使うと、Rhythm の [追跡](#) パースペクティブを使用できます。このオプションを選択した場合、最初に[リリースを作成する](#)必要があります。

Custom Filter (カスタムフィルター) ボードのストーリーに対するソースとして、あらかじめ定義したカスタム フィルターを使用する場合には、このオプションを選択します。このオプションが最も柔軟です。タグを含むフィルター可能なすべてを対象にすることができます。詳細については、「[フィルターでの作業](#)」を参照してください。

- [レーンを作成します](#)。



注: デフォルトの最初のレーンの名前は、**Board Backlog** で、変更できません。このレーンは、前の手順で指定した条件に一致するすべてのアイテムにとっての最初のレーンになります。

- [チーム ルームへの追加、WIP の適用、経過日数の表示などの、他のボード オプションを選択します](#)。

2. ボードに表示するアイテムの選別

個々のチームに対して、ボードにアイテムを追加する前に、アイテムの内容が適切かどうかをレビューする必要があります。プロダクト オーナーは、選択した入力条件 (**ボード バックログ ソース**) に一致するように、バックログのアイテムを変更する必要があります。

ベストプラクティス: プロダクト オーナー用にグルーミング ボードを作成してから、チームのペースに合わせたチーム用にデリバリー ボードを作成します。この処理は次の手順で行います。

- バックログ** で、**タグ** や他のプロパティを使って、カスタム フィルターを作成します。
- かんばんボードを作成し、**ボード バックログ ソース** に対して作成したカスタム フィルターを設定します。
- バックログをグルーミングし、必要なストーリーに対してプロパティを設定し、適切なボードに表示させるようにします。

3. 作業計画の作成

以下の手順は省略できます。実/予想ポイントを設定して使用したり、タスクを記録する場合にのみ適用されます。

- a) 開発チームは、プランニング ミーティングを開催し、[ストーリーを見積る](#)必要があります。
- b) チーム メンバーは、ストーリーに対して[タスクを作成](#)します。
 - タスクごとに作業量を見積ります。
 - タスクごとに所有者を割り当てます。「[タスクの割り当てと見積り](#)」を参照してください。



ヒント: ほとんどのストーリーで同じようなタスクを持つ場合がよくあります。このような場合は、すべてのタスクを持つテンプレート ストーリーを作成し、新しいストーリーのベースとして使用することをお勧めします。「[他のストーリーからのタスクのコピー](#)」を参照してください。

4. かんばんの実行

- a) **チーム ルーム** > **<かんばんボード名>** に移動します。
 - b) **カード**を適切なレーンにドラッグ&ドロップします。
 - c) **ストーリー**を編集し、**かんばんカード タスク リスト**内のタスクをレビューします。
 - d) Rhythm の**統合コード レビュー機能**を使って、コードの変更に対して、レビュー、コメント、承認を行います。
 - e) 現時点での**サイクルタイム**や**WIP 要約**をレビューします。
 - f) **累積フロー**を確認します。
 - g) **ストーリー**を明示的にボードに追加します。
 - h) **フィルター**を実行します。
 - i) ボードの**ディスカッション**を使用します。
5. リリースを追跡します(リリースを使用している場合)。
プロダクト オーナーと他の関係者は、[追跡](#) パースペクティブを使ってリリースを監視します。

プロジェクトでの作業

プロジェクトには、バックログ、リリース、スプリントが含まれます。メイン メニューの**プロジェクト リスト** から、プロジェクトを追加、編集できます。

Admin Tools の **Project Access Rights** タブでは、次の作業を行えます。

- プロジェクトを参照できるユーザーを宣言する。
- プロジェクトのアクセス権を設定する。
- プロジェクトの公開設定を変更する。



重要: Atlas で作成したプロジェクトはすべて Rhythm でも自動的に利用できるため、作成しなおす必要はありません。ただし、プロジェクトのアクセス権をユーザーに対して設定する必要があります。「[プロジェクト アクセス権の設定](#)」を参照してください。

プロジェクトの作成

バックログの編成やスプリントの管理など、プロジェクトの管理を行うためには、まずプロジェクトを作成する必要があります。






ヒント: 実際の手順をビデオで見る : [Create a Project](#)

1. **プロジェクト リスト** をクリックします。
2. **New Project** をクリックします。 **Create Project** ダイアログ ボックスが表示されます。
3. プロジェクト名を **Project Name** に入力します。
4. プロジェクトの可視性オプションをリストから選択します (Public (公開) または Restricted (限定))。
5. プロジェクトの説明を **Project Description** に入力します。

6. **Save** をクリックします。
7. プロジェクトをお気に入りに追加するには、★ ボタンをクリックします。プロジェクトをお気に入りに追加すると、ホーム パースペクティブの **Favorite Projects** に表示され、**プロジェクトの切り替え** リスト  にも追加されます。


プロジェクトを作成したら、プロジェクトに対してユーザー アクセス権を設定する必要があります。「[プロジェクト アクセス権の設定](#)」を参照してください。

プロジェクトの編集

1. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
2. ウィンドウの右上にある **編集** () をクリックします。 **Edit Project** ダイアログ ボックスが表示されます。
3. プロジェクトの **名前** または **説明** を変更します。
4. **Save** をクリックします。
5. プロジェクトの可視性 (公開 または 限定) を変更する場合は、「[プロジェクト アクセス権の設定](#)」を参照してください。
6. プロジェクトをお気に入りに追加するには、★ ボタンをクリックします。プロジェクトをお気に入りに追加すると、ホーム パースペクティブの **Favorite Projects** に表示され、**プロジェクトの切り替え** リスト  にも追加されます。

プロジェクトの切り替え

プロジェクトをお気に入りにすると、任意のパースペクティブで簡単にそのプロジェクトに切り替えることができます。

1. **プロジェクト** リスト  をクリックします。
2. 切り替えるプロジェクトを選択します。 アクティブなプロジェクトが変わります。

管理

このセクションには、管理に関連する情報が含まれています。管理者だけが実行できるタスクがあります。

プロジェクト アクセス権の設定

プロジェクト管理者は、ロール単位でプロジェクトにユーザーを追加、削除できます。利用可能なロールは次の通りです。

Viewer (参照ユーザー) 参照ユーザー は、プロジェクトのリストでプロジェクトを表示でき、お気に入りに追加できます。また、そのプロジェクトのすべての資産を参照できます。参照ユーザー は、資産の編集および削除することはできません。参照ユーザー は、レポートの生成のような操作は実行できますが、プロジェクトのデータや設定を変更することは基本的にできません。






Contributor (投稿者) 投稿者 は、参照ユーザー ができることに加えて、プロジェクトのデータを編集できます。ただし、プロジェクトの設定を変更することはできません (**Admin Tools** にアクセスできない)。

Administrator (管理者) プロジェクト 管理者 は、投稿者 ができることに加えて、**Admin Tools** を使ってプロジェクトの設定を編集できます。



注: プロジェクト管理者 と サーバー管理者 は異なります。サーバー管理者 になるには、他の サーバー管理者 がそのユーザーに対して Server

Administrator アクセス権 (**Users** タブの **Privileges** グループ) を設定する必要があります。「**ユーザーの管理**」を参照してください。

1. プロジェクト管理者の認証情報を使ってログインします。
2. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
3. **Administration** をクリックします。
4. **Privileges** でユーザーの権限を指定します。
Server Administrator チェック ボックスをオンにすると、ユーザーをサーバー管理者にできます。
5. **Login Status** でユーザーの状態を指定します。
Suspended チェック ボックスをオンにすると、ユーザーはロックアウトされます。
Atlas Hub でアクティブ ディレクトリが設定されている場合、**Active Directory** チェック ボックスをオンにして使用できます。
6. **Project Access Rights** をクリックします。
7. **View** ペインには、**Atlas** と **Rhythm** の 2 つのセクションがあります。それぞれのセクションには、**Viewers (参照ユーザー)** ボタンと **Contributors (投稿者)** ボタンがあります。いずれかのボタンをクリックします。プロジェクトで選択したロールを持つユーザーの一覧が表示されます。
8. ユーザーを選択したロールに追加するには、**Available Users** リストでユーザーにカーソルを合わせて **+** をクリックします。ユーザーは、選択したロールでプロジェクトに追加されます。
9.  **Make Public** をクリックすると、プロジェクトが公開されます。このオプションが表示されない場合は、 をクリックして  **Make Public** を選択します。
10.  **(Reset Permissions)** をクリックすると、プロジェクトのロールからすべてのユーザーが削除されます。これを実行すると、ユーザーは投稿者としてプロジェクトにアクセスできるようになります。ただし、サーバー管理者の資格情報を持つユーザーはプロジェクトを管理できます。

ユーザー アカウントの管理

ユーザー管理では、ユーザーをシステムに追加するほか、プロジェクトチームの管理も行います。ユーザーをシステムに追加できるのは管理者だけです。ユーザーを追加すれば、ユーザーは、プロジェクトやプロジェクト チームを作成できます。

プロジェクトにプロジェクト チームを追加すると、そのプロジェクトは限定プロジェクトとなり、チームのメンバーに対してのみ表示されるようになります。プロジェクト チームを作成するまで、そのプロジェクトは公開プロジェクトであり、全ユーザーが表示できます。

ロール

利用可能なロールは次の通りです。

Viewer (参照ユーザー) 参照ユーザー は、プロジェクトのリストでプロジェクトを表示でき、お気に入りに追加できます。また、そのプロジェクトのすべての資産を参照できます。参照ユーザー は、資産の編集および削除することはできません。参照ユーザー は、レポートの生成のような操作は実行できますが、プロジェクトのデータや設定を変更することは基本的にできません。


Contributor (投稿者) 投稿者 は、参照ユーザー ができることに加えて、プロジェクトのデータを編集できます。ただし、プロジェクトの設定を変更することはできません (**Admin Tools** にアクセスできない)。

Administrator (管理者) プロジェクト 管理者 は、投稿者 ができることに加えて、**Admin Tools** を使ってプロジェクトの設定を編集できます。




注: プロジェクト管理者 と サーバー管理者 は異なります。サーバー管理者 になるには、他の サーバー管理者 がそのユーザーに対して Server



Administrator アクセス権 (**Users** タブの **Privileges** グループ) を設定する必要があります。「**ユーザーの管理**」を参照してください。


 **注:** ユーザーは作業するプロジェクトごとに複数のロールを持つことができます。たとえば、プロジェクト A のプロジェクト管理者がプロジェクト B では参照ユーザー になったり、プロジェクト B の参照ユーザーがプロジェクト A の投稿者になることができます。ロールとアクセス権は、Server Administrator を除き、プロジェクトごとに設定します。



ユーザーの追加

管理者だけがシステムにユーザーを追加できます。ユーザー アカウントを作成すると、プロジェクト管理者は、ユーザーをプロジェクトチームに追加できます。

 **ヒント:** 実際の手順をビデオで見る : [Add Users to Rhythm](#)

 **ヒント:** **ユーザー情報** ペインの上部にある **歯車** メニュー  をクリックします。

 **注:** すべてのユーザーに対するサーバー ライセンスの使用状況を表示できます。最近変更された場合は、**Refresh License Info** をクリックしてステータス情報を更新できます。

1. プロジェクト管理者の認証情報を使ってログインします。
2. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
3. **Administration** をクリックします。
4. **Users** タブをクリックします。
5. **New User** をクリックします。(既存のユーザーを編集する場合は、**Available Users** リストからユーザーを選択して、 をクリックします。次の情報を入力します。

Logon Name (ログオン名) ユーザーがログオンに使用する名前を入力します。

Distinguished Name (識別名) **アクティブ ディレクトリ** を使用している場合に、ユーザーの **識別名** を入力します。

Password (パスワード) ユーザーのパスワードを入力します。後でユーザーが変更できます。

Confirm Password (パスワードの確認) もう一度パスワードを入力します。

Name (名前) システム内での表示に使用されるユーザーの名前を入力します。この名前は、割り当てられた資産に表示されます。

Email Address (電子メールアドレス) ユーザーの電子メール アドレスを入力します。



重要: ディスカッションからの電子メール通知を受け取るには、有効な電子メール アドレスを入力する必要があります。



Phone Number (電話番号) 電話番号を入力します (省略可能)。

6. **Privileges** でユーザーの権限を指定します。
Server Administrator チェック ボックスをオンにすると、ユーザーをサーバー管理者にできます。
7. **Login Status** でユーザーの状態を指定します。
Suspended チェック ボックスをオンにすると、ユーザーはロックアウトされます。
Atlas Hub でアクティブ ディレクトリが設定されている場合、**Active Directory** チェック ボックスをオンにして使用できます。
8. ライセンス モードを選択します。



Named License (指名ライセンス)	このライセンスは、ライセンスを割り当てられたユーザーだけが使用できます。指名ユーザー ライセンスを受け取ったユーザーは、アクセスが保障されます。
Concurrent License (同時使用ライセンス)	このライセンスはユーザー間で共有され、使用可能な同時使用ライセンスがある場合に限り、ログオンできます。
No License Assigned (ライセンス割り当てなし)	ユーザーにライセンスを割り当てません。つまり、ログオンできません。

好きなだけユーザーを追加することはできますが、アクセスできるユーザーは、指名ユーザー ライセンスを割り当てられたユーザーと、ログオン時に同時使用ライセンスを受け取ったユーザーだけです。指名ユーザー ライセンスがある場合は、その特定のユーザーにライセンスを割り当てる必要があります。

ユーザーの編集


1. プロジェクト管理者の認証情報を使ってログインします。
2. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
3. **Administration** をクリックします。
4. 下部にある **Find User** をクリックして、検索フィールドにユーザーの名前を入力します。一致するユーザーがリストに表示されます。
5. リストからユーザーを選択します。
6. **ユーザー情報** ペインの上部にある **歯車** メニュー  をクリックします。
7. 目的のフィールドを編集します。
8. **Save** をクリックします。

ユーザーのライセンス タイプの変更

1. プロジェクト管理者の認証情報を使ってログインします。
2. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
3. **Administration** をクリックします。
4. **Users** タブをクリックします。
5. ユーザーを選択します。
6. **Edit User** アイコン  をクリックします。
7. **License** グループの **Assigned Type** リストからタイプを選択します。

プロジェクト タイプの設定

プロジェクト タイプを *Scrum* または *Kanban* に設定するには、次の手順に従います。

1. プロジェクト管理者の認証情報を使ってログインします。
2. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
3. **Administration** をクリックします。
4. **Project Settings** をクリックします。
5. **Project Type** グループから次いずれかを選択します。:


Scrum	このオプションを選択すると、 プランニング または チーム ルーム にかんばんボードが表示されなくなります。
Kanban	このオプションを選択すると、 スプリント リスト と スプリント カード が チーム ルーム に表示されなくなります。ただし、スプリントを作成することはできます。


Scrum & Kanban すべてのスクラムとカンバン用のメニューが、**プランニング** と **チーム ルーム** に表示されます。


6. **Save** をクリックします。

タスク ステータスの値の変更 (レーン)

管理者は、タスク ステータスのデフォルト値 (Not Started、In Progress、Complete) を変更できます。チームで利用する任意の値を追加できます。最低 3 種類の値が必要です。定義した値は、サーバー上のすべてのプロジェクトで利用できますが、プロジェクトで選択した値だけが、そのプロジェクトで利用できます。


 **重要:** スクラム プロジェクト タイプでは、定義したタスク ステータスの値ごとに、**チーム ルーム** > **スプリント カード** ビューに列が表示されます。つまり、値の数をむやみに増やすと、ビューが扱いにくくなります。

 **ヒント:** 実際の手順をビデオで見る : [Creating a New Task Status Value](#)

1. プロジェクト管理者の認証情報を使ってログインします。
2. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
3. **Administration** をクリックします。
4. **Project Settings** タブをクリックします。
5. **Task Status Management** グループのリストに、利用可能な**ステータスの値**が表示されます。チェックされた値は、使用中の値です。
 - a) **New Task Status** をクリックすると、新しい**ステータスの値**を追加できます。
 - b) または、既存の値をダブルクリックして編集できます。
 - c) 対応するチェック ボックスをオンにすると、その**ステータスの値**が有効になります。
 - d) アイテムをドラッグ & ドロップして順番を変えることができます。この順番は、**スプリント カード** ビューに表示される列の順番になります。

リストの先頭のチェックしたアイテムは、タスク開始の値になり、最後のアイテムは、タスク完了の値になります。

入カストリームの設定

入カストリーム  を使用すると、アジャイル開発チームのペースで、ビジネス チームや品質保証チームとのシームレスな協調作業を実現できます。さらに、Micro Focus Connect を使用すると、入カストリームを介して外部の要件や障害を Rhythm の **ブレイクダウン** ビューに取り込んで、レビューやディスカッションが行えるようになります。アイテムを承認すると、Rhythm に新しいエピックや障害が作成され、元の外部資産へのトレーサビリティ リンクも作成されます。このリンクを使って、元の作成者にフィードバックを返すことができます。

Rhythm のプロジェクトそれぞれに、要件用の入カストリームと障害用の入カストリームをひとつずつ設定できます。管理者がプロジェクトに対して入カストリームを設定すると、アイテムを **承認** してバックログに追加したり、**棄却** できるようになります。

Defects

Query: All Items

 Requirements


Query: Planned requirements


 注: 実際の設定方法をビデオで見る : [Configuring Input Streams](#)


要件入力ストリームの作成

要件の場合、一覧に表示するための条件を指定したフィルターを Atlas で作成できます。フィルターを作成すると、Rhythm のクエリーとして表示され、プロジェクトに対して設定できるようになります。たとえば、「Where Status = Planned」のような条件の Atlas フィルターを作成できます。このクエリーを実行すると、フィルターの条件に一致した要件だけが表示されます。

1. Atlas で、必要なすべての条件を定義したフィルターを作成します。結果として Rhythm に作成されたクエリーは、後のステップで使用します。

 ヒント: 実際の手順をビデオで見る : [Creating a Query in Atlas](#)


2. プロジェクト管理者の認証情報を使ってログインします。
3. プロジェクト リスト  からプロジェクトを選択します。
4. **Administration** をクリックします。
5. **Input Streams** タブをクリックします。
6. **Requirements** チェック ボックスをオンにします。
7. **Configure** をクリックします。 **Create Input Stream** ダイアログ ボックスが表示されます。
8. 使用するクエリーを **Queries** リストから選択します。
9. **OK** をクリックします。

クエリー条件に一致するアイテムが、**プランニング** >  **ブレークダウン** ビューのレビューやディスカッションで利用できます。

障害入力ストリームの作成

障害の場合、Atlas Hub であらかじめ定義されている既存のクエリーを選択するか、Rhythm のデフォルトクエリーを使用します : All Items、All Open、All Open and High Severity、All Open in the last year、Flagged Items、Not a Priority、Priority、Status = Closed (または Deferred、Open、Resolved、Verified)、Type = Defect (または Suggestion)、Unread Changes。

障害入力ストリームを作成するには :

1. プロジェクト管理者の認証情報を使ってログインします。
2. プロジェクト リスト  からプロジェクトを選択します。
3. **Administration** をクリックします。

4. **Input Streams** タブをクリックします。
5. **Defects** チェック ボックスをオンにします。
6. **Configure** をクリックします。 **Create Input Stream** ダイアログ ボックスが表示されます。
7. 障害に対して使用するクエリーを **Queries** リストから選択します。
8. **OK** をクリックします。

クエリー条件に一致するアイテムが、**プランニング** > **ブレークダウン** ビューのレビューやディスカッションで利用できます。

Micro Focus Connect へのアクセス

サードパーティ ツールと Atlas Hub を Micro Focus Connect を使って接続すると、Rhythm にデータを同期させることができます。Micro Focus Connect のドキュメントおよびサポートする Connector の情報については、コミュニティ サイトを参照してください。


1. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
2. **Administration** をクリックします。
3. **Connect** タブをクリックします。 **Connect** タブが開きます。
4. **Open** をクリックします。 Micro Focus Connect が開きます。
5. Micro Focus Connect についてのその他の情報は、Micro Focus Connect ドキュメントを参照してください : <http://documentation.microfocus.com/help/nav/5>

SCM 設定

Rhythm の Atlas Hub 設定では、SCM ツールのデフォルトとして StarTeam を使用するように自動的に設定されています。この SCM 設定を使って、Rhythm のストーリーやタスクを StarTeam チェックインと結びつけて、コード レビューを実行できます。

Rhythm は、次の SCM システムをサポートしています。

- StarTeam
- Dimensions CM
- Git

 **重要:** Git や Dimensions CM などを使用する場合は、新しい SCM 設定を作成して設定する必要があります。

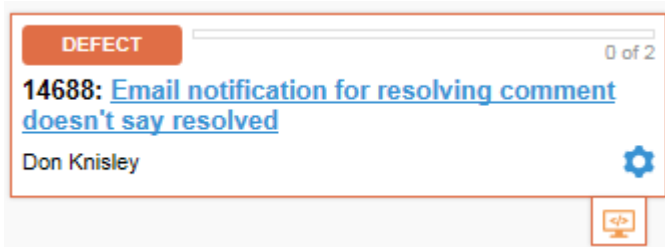
既に StarTeam を使用している場合は、すぐにコード レビューを作成して、共同作業を始めることができます。この場合、つぎの手順でコード レビューを実行できます。

StarTeam で :

- SCM での作業を今まで通り行います (StarTeam ビューを使って)。
- StarTeam コミット時に、既存の Rhythm ストーリーを処理アイテムとして選択します。この手順により、ストーリーとコミットが関連付けられます。

Rhythm で :


- ストーリーを開きます。 **アクション** > **Create Review** をクリックします。コード レビュー アイコンがストーリーの下に表示されます。




- チームメンバーに変更のレビューを要請します。
- ユーザーが参加しているコードレビューを確認します。作成者、レビュアー、監視者のいずれかとして参加できます。
- コードの変更を校正して、レビューにコメントを追加したり、提案を所有者に自動的に送信します。
- コードレビューを承認または棄却します。

Git SCM 設定の作成

Rhythm では、デフォルトの SCM ツールとして StarTeam を使用するように設定されています。他のツールを使用するには：

1. **プロジェクト** リスト  からプロジェクトを選択します。
2. **Administration** をクリックします。
3. **SCM Configuration** をクリックします。
4.  **New** をクリックします。 **SCM Configuration** リストに新しいエントリが追加されます。
5. **Repository** グループで：
 - a) **Type** を選択します (Git)。
 - b) SCM 設定に一意な名前を **Name** に入力します。
 - c) システムの完全 **URL** を入力します。たとえば、以下のような URL を入力します。

```
ssh://server/repositoryName.git
http://server/repositoryName.git
git://server/repositoryName.git
```

6. **Branches to Monitor** グループで、 **New** をクリックして監視するブランチ用に新しい行を追加します。ブランチが追加されていない場合には、すべてが対象となります。
 - a) **Pattern** フィールドでは、* や正規表現を使用して一致するブランチを指定します。
 - b) **Action** フィールドでは、Include または Exclude を選択します。
7. **Authentication** グループで、**Basic** または **SSH** を選択します。

Basic の場合：

1. **Username** を入力します。
2. **Password** を入力します。

SSH の場合：

1. サーバー上の秘密キーのファイルの場所を **Private Key File Location** に入力します。



重要: このフィールドには、次の場所とファイルを指定する必要があります。

```
¥cosmo¥data¥conf¥ssh¥<filename>.
```

ここで、<filename> は次の規則に従った名前になります。




1. a-z の英小文字を使用し、先頭の文字は必ず英小文字を使用します。
2. 先頭の文字以外では、数字も使用できます。
3. ファイル拡張子は指定しません。

2. 秘密キーのパスフレーズを **Private Key Pass Phrase** に入力します。

8. **Commit Association** グループには、コミットをストーリーやタスクと関連付ける方法についての情報が表示されます。
9. **Save** をクリックします。

Dimensions CM SCM 設定の作成

Rhythm では、デフォルトの SCM ツールとして StarTeam を使用するように設定されています。他のツールを使用するには：

1. プロジェクトリスト  からプロジェクトを選択します。
2. **Administration** をクリックします。
3. **SCM Configuration** をクリックします。
4.  **New** をクリックします。 **SCM Configuration** リストに新しいエントリが追加されます。
5. **Repository** グループで :
 - a) Dimensions CM を **タイプ** リストから選択します。
 - b) 設定の **名前** を指定します。
 - c) **URL** フィールドに、Dimensions CM URL を次の形式で入力します。
`<host>/<db name>@<connection name>`
6. **Projects/Streams to Monitor** グループで、 **New** をクリックして監視するプロジェクトまたはストリーム用に新しい行を追加します。何も追加されていない場合には、すべてが対象となります。
 - a) **Pattern** フィールドでは、* や正規表現を使用して一致するプロジェクトとストリームを指定します。
 - b) **Action** フィールドでは、Include または Exclude を選択します。
7. **Authentication** グループでは、**Basic** オプションのみ指定できます。 **ユーザー名** と **パスワード** を入力します。
8. **Commit Association** グループには、コミットをストーリーやタスクと関連付ける方法についての情報が表示されます。
9. **Save** をクリックします。

DimCM 設定


リポジトリの新しい変更セットについての情報を Cosmo に知らせるために、ALF イベントを送信するように Dimensions CM サーバーを設定します。

1. \$DM_ROOT/dm.cfg を変更して、Dimensions CM サーバーの設定をカスタマイズします。このファイルでは、"`<symbol-name><whitespace><value>`" 形式の行を記述して設定を行います。
DM_ALF_ENDPOINT という名前で、`http://cosmoserver.example.com/cosmo/services/soap/alf` のような URL を持つ行を、このファイルで指定します。
2. \$DM_ROOT/dfs/alf_events_config.xml では、ALF エンドポイントに送信されるイベントをフィルターすることができます。この XML ファイルは次のようになります。

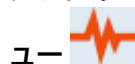
```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<ALFEventsConfig>
  <Databases>
    <Database>
      <Name>*</Name>
      <Projects>
        <Project>
          <Name>*</Name>
          <Objects>
            <Object>
              <Type>Request</Type>
              <Events>
                <Event>action</Event>
                <Event>create</Event>
                <Event>update</Event>
                <Event>delegate</Event>
              </Events>
            </Object>
            <Object>
              <Type>Project</Type>
              <Events>
                <Event>create</Event>
                <Event>deliver</Event>
```

```
</Events>
  </Object>
</Objects>
</Project>
</Projects>
</Database>
</Databases>
</ALFEventsConfig>
```

ホーム

ホーム パースペクティブ  では、次の機能を利用できます。

アクティビティ ビュー アクティビティ ビューは、ホーム パースペクティブに表示されます。ここでは、すべての最近のストーリー アクティビティが表示されます。





「[アクティビティ ビューの使い方](#)」を参照してください。


アクティビティ ビューの使い方

アクティビティ ビューの主な目的は、最近変更したストーリーを一覧表示することです。以下を行うことができます。

表示するストーリーを限定する


カレンダー  をクリックして、**アクティビティ ビューの 開始日** を選択します。
カレンダーの開始日を現在の日時に設定する場合は、 **Pin Now** をクリックします。

作業の進捗状況の確認

ストーリーのステータスバー  にカーソルを合わせると、ストーリーのすべてのタスクに対する **実際の作業時間** と **予定作業時間** が表示されます。例：

```
Worked hours: 1.1
Estimated hours: 3.5
```

ストーリーを開く


右端にある **Goto**  をクリックすると、ストーリーが開きます。

バージョンの比較


View Changes  をクリックすると、**Compare Versions** ダイアログ ボックスが開きます。「[ストーリーの変更の表示](#)」を参照してください。

ストーリーの変更の表示

Compare Versions ダイアログ ボックスには、ストーリーの異なる 2 つのバージョンを表示できます。2 つの列がグリッド状に並び、同じフィールドは隣り合って表示されます。


1. **ホーム** をクリックします。
2. **アクティビティ ビュー** でストーリーを選択し、 **View Changes** をクリックします。 **Compare Versions** ダイアログ ボックスが開き、2 つの列に変更が隣り合って表示されます。
3. **Options** > **Only show differences** をクリックすると、変更されたフィールドだけがグリッドに表示されます。
4. **Options** > **Extended Attributes** をクリックすると、**Extended Attributes** を含むすべてのフィールドが表示されます。

プランニング

優れたアジャイルチームは、作業を体系化して計画を立てます。Rhythm の **プランニング** パースペクティブ  を使うと、次のことを行うことができます。

- **ストーリー**を体系化して、**ブレイクダウン**する。
- **バックログ**を管理する。
- **リリース**と**スプリント**に**タイムボックス**を定義して、段階的にデリバリーする。
- **プロジェクトのかんばんボード**を作成、管理する。

ブレイクダウン ビュー

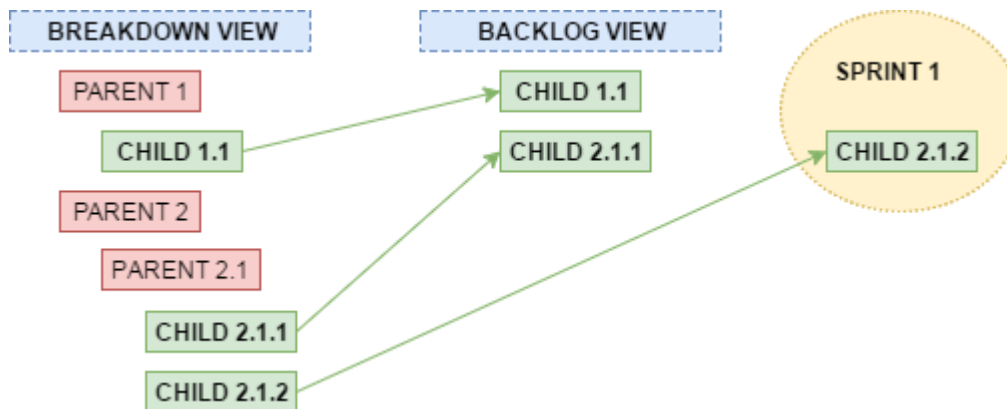
プランニング >  **ブレイクダウン** をクリックします。

ブレイクダウン ビューでは、ストーリーを定義して、有意なツリー構造で分類することができます。そのツリー構造は、個々のプロジェクトの要求に合わせて、ユーザーが自由に定義できます。新しいアイテムをインラインで作成し、ドラッグ&ドロップを使って階層内でアイテムを移動できます。

作業アイテムを（親子関連を使って）ストーリー群にブレイクダウンして、実用的な**バックログ**を作成します。この作業は、個々のストーリーが大きすぎる場合や、予定したデリバリー期間（スプリント、リリース、かんばんボード）内に完了できない場合に発生します。これらの個々のストーリーを段階的に進行していくことによって、より大きな要求の解決に導きます。つまり：



- 子を持たない、かつスプリントにスケジュールされていない**ブレイクダウン** ビューのストーリーは、**バックログ**に送られ、ランク付けされ、デリバリーに割り当てられます。
- 親のストーリーは、**バックログ**には存在せず、スプリントに割り当てることはできません。親のストーリーは**ブレイクダウン** ビューに存在し、より小さな実用的なストーリーを構成します。ただし、これらのストーリーはかんばんボードで使用することができます。

以下の図を参照してください。



ストーリーのブレイクダウン

ランク付けした実用的な作業キューの格納に**バックログ**を使用する一方、**ブレイクダウン** ビューは、ストーリーを定義して、有意な階層に分類するために使用します。ユーザーは、**ブレイクダウン** アクションを使ってこの作業を実行します。

1. **プランニング** >  **ブレイクダウン** をクリックします。
2. ブレイクダウンするストーリーの左側にある  > **ブレイクダウン** をクリックします。 **Create Story** ダイアログ ボックスが開きます。


3. **Type** を選択します。
4. **Title** を選択します。
5. 子ストーリーの追加を完了する場合は **Save & Close** をクリックし、他の子ストーリーを追加する場合は **Save & New** をクリックします。

作成後にストーリーを編集する場合は、以下を参照してください。


- [ストーリーの編集](#)
- [ストーリーへのタスクの追加](#)

ストーリー URL の取得


ストーリー URL を取得する方法を以下に示します。この URL は、他のストーリーやサードパーティ アプリケーションから戻るためのリンクとして使用できます。

1. **プランニング** >  **ブレークダウン** をクリックします。
2. **ID** 列をクリックすると、**ストーリー エディター**が開きます。
3. ブラウザーのアドレスバーに、完全な URL が指定されているため、コピーして使用します。

入カストリーム

入カストリーム () を使用すると、アジャイル開発チームのペースで、ビジネス チームや品質保証チームとのシームレスな協調作業を実現できます。さらに、Micro Focus Connect を使用すると、入カストリームを介して外部の要件や障害を Rhythm の **ブレークダウン** ビューに取り込んで、レビューやディスカッションが行えるようになります。アイテムを承認すると、Rhythm に新しいエピックや障害が作成され、元の外部資産へのトレーサビリティ リンクも作成されます。このリンクを使って、元の作成者にフィードバックを返すことができます。

Rhythm のプロジェクトそれぞれに、要件用の入カストリームと障害用の入カストリームをひとつずつ設定できます。管理者がプロジェクトに対して入カストリームを設定すると、アイテムを **承認** してバックログに追加したり、**棄却** できるようになります。

 **注:** Atlas の参照ユーザー以上のアクセス権をユーザーが持たない場合は、アクセス権 (要件へのトレースのアクセス) が十分ではないため、ストーリーに関連する要件についての情報は **Input Stream** 列に表示されません。

要件 要件の場合、一覧に表示するための条件を指定したフィルターを Atlas で作成できます。フィルターを作成すると、Rhythm のクエリーとして表示され、プロジェクトに対して設定できるようになります。たとえば、「Where Status = Planned」のような条件の Atlas フィルターを作成できます。このクエリーを実行すると、フィルターの条件に一致した要件だけが表示されます。

要件入カストリーム グリッドに表示される列は以下の通りです。ID、Name、Type、Hub Priority、Priority、Status。Name プロパティと Priority プロパティだけが、ストーリーにマップされます。

障害 障害の場合、Atlas Hub であらかじめ定義されている既存のクエリーを選択するか、Rhythm のデフォルトクエリーを使用します：All Items、All Open、All Open and High Severity、All Open in the last year、Flagged Items、Not a Priority、Priority、Status = Closed (または Deferred、Open、Resolved、Verified)、Type = Defect (または Suggestion)、Unread Changes。

障害入カストリーム グリッドに表示される列は以下の通りです。ID、Name、Priority、Status、Severity。Rhythm へのインポート時には、Name フィールドだけが使用されます。

プロジェクト管理者は、いつでも **Admin Tools** を使って、この機能の有効/無効を切り替えたり、クエリーを変更できます。設定したら、**プランニング** >  **ブレークダウン** ビューにある **Input Streams** をクリックして、アイテムごとに承認する場合は **Accept** を、棄却する場合は **Reject** を選択します。

ストリームの状態

アイテムが入カストリームに表示されるかどうかは、選択したクエリーと、アイテム内部の **ストリームの状態** に依存します。

Pending (保留) アイテムのデフォルトの状態。アイテムの状態が **保留** であり、クエリーの条件に一致する場合、ストリームに表示されます。

Accepted (承認) アイテムが承認され、成果物 (ストーリー) が作成されています。

Rejected (棄却) アイテムは棄却されています。このアイテムに対応する成果物は作成されていません。また、入カストリームにも表示されなくなります。

ストリームの状態を直接変更することはできません。ストーリーの元になった入カストリーム資産のバージョンを比較すると、ストリームの状態の値を確認できます。また、棄却したアイテムを保留状態に戻すこともできます。「[入カストリームアイテムの承認](#)」トピックの「[アイテムの棄却](#)」を参照してください。


入カストリームアイテムのレビュー

管理者が障害の入カストリームや要件の入カストリームを設定した場合、**プランニング** > **ブレークダウン** ビューのメニューバーにある **Input Streams** をクリックしてアクセスできます。**Input Streams** ダイアログボックスが開きます。

Requirements または **Defects** を選択します。選択すると、設定したクエリーに一致するすべてのアイテムがリストに表示されます。


すべてのアイテムをレビューして、チームに必要なアイテムだけをバックログに追加します。

アイテムのディスカッション


アイテムを **承認** または **棄却** する前に、**ID** 列をクリックして外部の障害や要件を開くことができます。アイテムのプロパティ以外に、ペインの右側に **Discussions** タブ  が表示されます。ディスカッション機能を使うと、外部アイテムについてチームで検討してから、その対応方法を決定することができます。詳細については、「[ディスカッション](#)」を参照してください。

入カストリームアイテムの承認

障害や要件についてレビューやディスカッションをチーム内で行ったら、そのアイテムを承認してバックログに追加します。この処理は次の手順で行います。

1. **Input Streams** ダイアログボックスを開きます。
2. **Defects (障害)** または **Requirements (要件)** オプションを選択します。
3. アイテムの **歯車** アイコン  をクリックします。
4. リストから、**Accept** を選択して承認します。

これによって次の内部処理が実行されます。

- **Input Streams** リストから外部アイテムが削除されます。
- 新しいアイテム (障害または要件) が Rhythm バックログに作成されます。この新しいアイテムは、元の外部アイテムのコピーです。タイトルや説明のような関連プロパティはコピーされますが、ディスカッションやバージョンは元の外部アイテムにのみ適用されるため、引き継がれません。
- Rhythm の新しいアイテムから外部アイテムへの関連が作成されます。**ストーリー エディター** の **Relationships** タブから元の外部アイテムにアクセスできます。元の外部アイテムが変更されると、関連ステータスが **Suspect** に変わります。
- **Input Stream** 列をグリッドに表示すると、 アイコンが表示されます。マウスカーソルを合わせると外部アイテムが表示されます。外部アイテムを開く場合はクリックします。

アイテムの棄却

アイテムを棄却する場合は、**Reject** をクリックして、**Reason for Rejection** ダイアログ ボックスに理由を入力します。これにより、外部アイテムに対するディスカッション トピックが作成されます。このアイテムは、**Input Streams** ダイアログ ボックスに表示されなくなります。Atlas のホーム画面に、ディスカッション アクティビティ アイテムが表示されます。



ヒント: 誤ってアイテムを棄却した場合や、関係者がアイテムを再定義して有意なアイテムになった場合は、アイテムを Rhythm バックログに追加するために Atlas で変更する必要があります。**定義** パースペクティブの要件にある **Reset Input Stream State** ボタンをクリックすると、アイテムの状態をリセットされ、**Input Streams** ダイアログ ボックスに再び表示されるようになります。

インポート/エクスポート

インポート/エクスポート機能を使うと、**プランニング** パースペクティブの**ブレイクダウン** ビューのストーリーをエクスポートしたり、インポートすることができます。この機能は、.CSV ファイルと .TXT ファイルをサポートします。

この機能を使って次のことを行うことができます。

- 他のツールでストーリーを作成し、Rhythm にインポートする。たとえば、Microsoft Excel でストーリーを作成することができます。
- ストーリーをファイルにエクスポートし、他のツールでデータを利用する。

この機能は、ストーリーを一括編集することを目的としていません。つまり、インポート時には、ファイルの各行に対応する新しいストーリーが作成されます。

実際の手順をビデオで見る：[Importing/Exporting User Stories](#)

インポートについて

- インポート機能では、たとえファイルの ID 行と Rhythm のストーリー ID が一致したとしても、新しいストーリーが作成されます。
- 正しい形式の .CSV/.TXT ファイルが必要です。
- Atlas Hub で定義された多くのフィールドをインポートできますが、見出しの名前と完全に一致している必要があります。一致していない場合は無視されます。Name、StoryType、MOSCOW、EstimatedPoints、RichDescription、Sponsor、StoryStatus、StoryValue は共通のフィールドです。リスト フィールドの必須値を以下に示します。
 - Atlas Hub StoryType = Rhythm Type。また、次の値のいずれかでなければなりません：User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect タイプの詳細については、「[ストーリーでの作業](#)」を参照してください。
 - Atlas Hub MOSCOW = Rhythm Priority。また、次の値のいずれかでなければなりません：Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have
 - Atlas Hub StoryStatus = Rhythm Status。また、次の値のいずれかでなければなりません：Not Started、In Progress、Complete、Accepted
 - Atlas Hub StoryValue = Rhythm Value。また、Low、Medium、High でなければなりません。
 - Atlas Hub Sponsor = Rhythm Owner。また、Rhythm の既存のユーザーでなければなりません。そうでない場合は、無視されます。



ヒント: エクスポートを実行して、そのファイルをインポート ファイルのテンプレートとして使用することをお勧めします。

- StoryOrder (**ブレイクダウン** ビュー) と Rank (**バックログ**) を使用できます。
- さらに、親子関係の作成に、次のフィールドを使用できます：ID と ParentID。
- Name フィールドは唯一の必須フィールドです。

エクスポートについて

- エクスポートは、**ブレイクダウン** ビューに適用されているフィルターの影響を受けます。
- エクスポートは、表示されている列だけがエクスポートされます。Name、ID、ParentID、StoryOrder、Rank は常にエクスポートされ、最初にリストされます。選択した他の列は、その後ろにリストされます。RichDescription は、一番最後にリストされます。
- エクスポートは、次のフィールドのストーリー データを出力したファイルを作成します：ID、ParentID、StoryType、MoSCoW、EstimatedPoints、StoryOrder、RichDescription、Sponsor、Blocked、Carried Over、CreatedTime、CreatedUserID、DotNotation、ModifiedTime、ModifiedUserID、Plan、Rank、Risk、Sprint、StoryStatus、StoryValue。

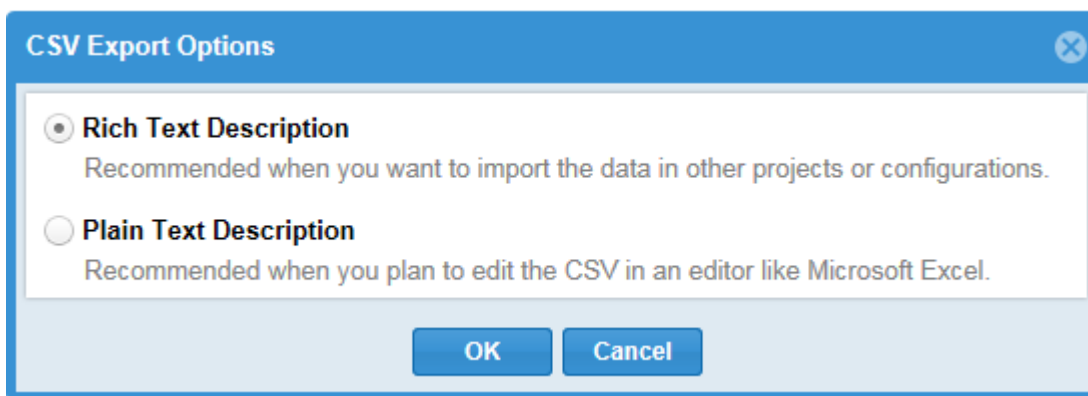
ストーリーのインポート

ファイルをインポートする前に、前提条件を理解することは重要です。「[インポート/エクスポート](#)」を参照してください。

1. 対象のプロジェクトを開きます。
2. **プランニング** > **ブレイクダウン** をクリックします。
3. **Import** をクリックします。
4. **Import Stories** ダイアログ ボックスで **Select** をクリックします。
5. .CSV/.TXT ファイルを選択して、**Open** をクリックします。
6. **Import** をクリックします。

ストーリーのエクスポート

1. 対象のプロジェクトを開きます。
2. **プランニング** > **ブレイクダウン** をクリックします。
3. 必要に応じてフィルターを適用します。
4. 列を表示または非表示にして、エクスポートする列を決定します。「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。
5. **Export** をクリックします。
次のオプションが表示されます。



- **Rich Text Description** を選択すると、書式と画像がすべて保持されます。
- **Plain Text Description** を選択すると、書式と画像はすべて削除されます。


いずれかを選択します。

6. **OK** をクリックします。
7. ファイルがダウンロードされたり、ファイルの保存方法を確認されたりします（ブラウザーによって異なります）。

ブレイクダウン ビューの列

デフォルトの列

デフォルトでは、次の列が表示されます。変更すると、変更は保存されます。詳細については、「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。



ID	アイテムの一意の ID。読み取り専用。
Name (名前)	ストーリー/タスク/アイテムの名前。ほとんどの場合、ダブルクリックすると編集できます。ストーリーとタスクの Name フィールドは、最大 255 文字まで入力できます。
Type (タイプ)	ストーリーを分類する手段としてタイプが使用されます。利用可能なストーリー タイプは次の通りです : User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect。詳細については、「 ストーリー タイプ 」を参照してください。
Priority (優先度)	優先度は値リストで、次の値から選択できます : Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have。
Points (ポイント)	ストーリーの完了に必要なストーリー ポイントの見積りが表示されます。
Owner (所有者)	ストーリーの担当者を表示します。
Status (ステータス)	ストーリーの Status 列には、バブルコントロール  が表示されており、バブルの 1 つをクリックすると、ストーリーのステータスを設定できます : Not Started、In Progress、Complete、Accepted。 タスクの Status 列にもバブルコントロールが表示されており、同様にクリックしてステータスを設定できます。バブルの数は、管理者が設定したタスク ステータス値の数によって変わります。「 タスク ステータスの値の変更 (レーン) 」を参照してください。
Release (リリース)	スプリントに対して現在割り当てられているリリース。ダブルクリックすると、リストが表示され他のリリースを選択できます。
Sprint (スプリント)	現在のスプリントの名前。ダブルクリックすると、利用可能なスプリントのリストが表示されます。必要に応じて、他のスプリントを選択できます。
Tag (タグ)	Tag 列では、あらかじめ定義したタグをストーリーに対して選択できます (複数可)。ストーリーをフィルターしたり、体系化するのに使用できます。変更したい タグ のセルをダブルクリックすると、タグのリストが表示され、選択状態を切り替えることができます。詳細については、「 ストーリー エディターでのタグの使用 」を参照してください。




注: この列は、新しいユーザーとプロジェクトにはデフォルトで表示されます。それ以外の場合は、明示的に列を表示する必要があります。「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

利用可能な列

その他に以下の列が利用可能です。

Author (作成者)	アイテムの元の作成者の名前です。読み取り専用。
Blocked (ブロック)	チームではコントロールできない外部の要因による問題が発生し、進行が妨げられていることを示します。タスクがブロックされている場合、グリッド上の親のストーリーには、 BLOCKED が表示されます。タスクをブロックする場合は、グリッド上で  アイコンをクリックします。コメントを入力すると、  に変わります。さらに、チームルームのスプリントの健全度と進捗状況領域でも、ブロックされたストーリーが

存在することがわかるようになります。詳細については、「[タスクのブロック](#)」を参照してください。

Carried Over (持ち越し)	グリッドのこの列には、特殊な画像 CARRIED OVER が表示されます。これは、ストーリーがあるスプリントからそれ以降のスプリントに持ち越されたことを意味します。
Created Date (作成日時)	アイテムが作成された日時。読み取り専用。
Code Reviews (コードレビュー)	Code Reviews 列には、コード レビューや変更セット アイコンが表示されます。表示されるアイコンは、ストーリーやタスクに関連するアクティブなレビューや変更セットがあるかどうか依存します。アイコンをクリックすると、 Code Review ウィンドウが開きます (変更セットが存在し、コード レビューが存在しない場合は、作成するかどうかを確認するメッセージが表示されます)。緑色のアイコンは、すべてのコード レビューが承認されたことを表します。赤色のアイコンは、すべてのレビューが棄却された事象を表します。黄色のアイコンは、未決定の状態、承認と棄却の双方が存在するか、まだレビューされていないことを表します。
General (全般)	General フィールドは、テキスト形式のフィールドで、プロジェクトチームにとって必要な、任意のビジネスまたは開発プロセス データを書き留めておくために使用できます。Rhythm の外部に公開するために使用するものではありません。最大 128 文字まで指定できます。このフィールドは、ストーリー データを含んだグリッドでのみ利用できます。
Global ID (グローバル ID)	Atlas Hub のすべてのアイテムに対する一意の識別子。
Input Stream (入力ストリーム)	この列には、アイテムが入力ストリームから生成された場合、 入力ストリーム アイコン  が表示されます。アイテム上にカーソルを合わせると情報が表示されます。列をクリックすると、外部アイテムが開きます。詳細については、「 入力ストリーム 」を参照してください。
Kanban Status (かんばんステータス)	ストーリーがかんばんボードのレーンにある場合、ボードの 名前 とレーンが次の形式で列に表示されます: <ボード名>: <レーン名>。
Last Edited (最終変更日時)	アイテムが最後に編集された日時。読み取り専用。
Last Edited By (最終変更者)	アイテムを最後に編集したユーザーの名前。読み取り専用。
Revision (リビジョン)	アイテムのバージョン番号。読み取り専用。
Rollup (ロールアップ)	Rollup (ロールアップ) 列には、親のアイテム内に含まれるすべてのアイテムに対して見積られたポイントの合計が表示されます。この列は、 ブレイクダウン ビューと スプリント パネル で利用できます。末端のアイテムでは、 Points 列と Rollup 列の値は同じになります。ただし、 Points フィールドは手動で値を入力できますが、 Rollup フィールドは計算値が表示されるだけです。つまり、2 つの値を比較して、実際の値 (Rollup) が予定した値 (Points) を超えているかどうか確認できます。

バックログ ビュー

プランニング >  **バックログ** をクリックします。

バックログ ビューには、ランク付けした実用的な作業キューが表示されます。このビューはスケジュール可能なアイテム (子ストーリーを持たないアイテム、スプリントにスケジュールされていないアイテム) だけが表示されます。ユーザーは、このビューを使って、プロジェクトの優先順位を表示、変更したり、


作業アイテムをスプリントに追加できます。**バックログ** ビューの主要な機能は、ストーリーをランク付けし、スプリントに追加することです。

ストーリーの**ランク**は、**バックログ**での位置を表す数値が表示されます。アジャイルチームは、ランクを使って相対的な優先順位や作業の順番を決定します。作業のスケジュールを立てるときには（**バックログ**からスプリントにアイテムを移すとき）、**バックログ**の上位にあるストーリーを最初に作業するようにスケジュールします。ストーリーのランクは、ドラッグ&ドロップするか、直接値を編集して変更できます。**バックログ**でストーリーをドラッグ&ドロップすると、自動的にその新しい位置をランクとして更新されます。値を編集する場合は、フィールドをダブルクリックします。

また、次のアクションも実行できます。[ストーリーの作成](#)、[ストーリーを開く](#)、[ストーリーのリリースへの割り当て](#)、[ストーリーのランク付け](#)、[他のストーリーからのタスクのコピー](#)。

ストーリーのランク付け



ストーリーをランク付けするには、次の手順を実行します。実際の手順をビデオで見る：[Ranking User Stories](#)

1. **プランニング** >  **バックログ** をクリックします。
2. グリッドでストーリーを選択してクリックしたら、移動したい位置（ランク）にドラッグ&ドロップします。

<input type="checkbox"/>	ID	Rank ↑	Name	Type
<input type="checkbox"/>	2470	1	System A Sub-requirement A	EPIC
<input type="checkbox"/>	2390	2	Set up Configuration	USER STORY
<input type="checkbox"/>	2393	3	Update configurator to latest...	TECH TODO
<input type="checkbox"/>	2389	4	Perform Business Logic	USER STORY
<input type="checkbox"/>	2206	5	Use Case 3 - report diagnosti...	USER STORY
<input type="checkbox"/>	2203	6	Drop to set Rank	EPIC
<input checked="" type="checkbox"/>	2388	7	Generate Report	USER STORY
<input type="checkbox"/>	2199	8	Sub-system 3	EPIC
<input type="checkbox"/>	2319	9	System B	THEME
<input type="checkbox"/>	2198	10	Sub-system 2	USER STORY



ストーリーをドロップすると、**ランク** が変わります。 .

スプリント パネル

プランニング >  **バックログ** >  **スプリント パネル** をクリックします。これにより、**スプリント** パネルが開きます。

バックログの**スプリント** パネルでは、スプリントを作成したり、編集できます。プロジェクトに属するスプリントが表示され、リリースを割り当てることができます。

 実際の手順をビデオで見る：[Use the Sprints Panel](#)

 **ヒント:** すべてのスプリントを一覧表示したい場合は、**プランニング** >  **タイムボックス** を使って、リストから Sprints を選択します。「[スプリント ビュー](#)」を参照してください。

このパネルでは、次の作業を行うことができます。

- **バックログからスプリントへアイテムをドラッグ&ドロップする**

- バックログからスプリントを作成する
- スプリント キャパシティを変更する
- ストーリーをスプリント間で移動する
- チームルームへ移動する
- ストーリーを編集する
- スプリントを編集する

スプリント ステータス

スプリント パネルの上部にはダッシュボードが表示されており、この情報を使ってスプリントの健全度を判定できます。たとえば、利用可能なポイント数や使用したポイント数、見積られていないアイテム数、所有者のいないアイテム数、純粋なユーザー ストーリーと障害の数などの情報を確認できます。

Edit Sprint をクリックすると、**Edit Sprint** ダイアログ ボックスが開き、利用可能なキャパシティ（スプリントを完了できると予想するストーリー ポイント数。）をスプリントに設定できます。

スクリプトへのストーリーの追加



注: 親ストーリーをスプリントに追加することはできません。階層における末端のアイテムだけを、作業アイテムとしてスプリントに追加できます。

1. プランニング > **バックログ** をクリックします。
2. **スプリント** パネル を展開します。
3. **スプリント** リストからスプリントを選択します。

ID	Name
3181	Sample Theme Story
3091	Personal Investigation -- this...
3090	Evaluate Programming Optio...
3089	Personal Investigation
3088	Collect Resumes
3087	Consult HR
3086	Check with Other Managers
2894	Temporary Story
2762	System A Parent Requirement
2616	Use Case 3 - Report Diagno...
2615	Use Case 2 - Report Warnin...

ID	Type	Name
2610	USER STORY	Simple U/I
3292	TECH TODO	Create Wire Fra
3293	USER STORY	Code Backend f
3294	EPIC	Web UI Start Pa

4. **バックログ** でストーリーをクリックして選択し、**スプリント** パネルのスプリントにドラッグ&ドロップします。

バックログからのスプリントの作成

1. プランニング > **バックログ** をクリックします。
2. **スプリント** パネル を展開します。
3. **New Sprint** をクリックします。 **Create Sprint** ダイアログ ボックスが表示されます。

4. **Name** フィールドにスプリントの名前を入力します。
5. **Capacity** を入力します。
6. **Start Date** と **End Date** を選択します。
7. **Release** を選択します。
8. **OK** をクリックします。

タイムボックス ビューでもスプリントを作成できます。「[タイムボックス ビューからのスプリントの作成](#)」を参照してください。

スプリントの編集

スプリントは次の 3 つの方法で編集できます。

プランニング > **バックログ** > **スプリント** **Edit Sprint** をクリックします。
パネル をクリックします。

次をクリックします: プランニング > **タイムボックス** リストからスプリントを選択します。スプリントの隣にある **ID** をクリックして編集します。

チーム ルーム 右端にある **Edit Sprints** ボタンをクリックします。

その後、次の手順に従ってスプリントを編集します。

1. **Edit Sprint** ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 表示されたら、**Name**、**Capacity**、**Dates**、および割り当てられた **Release** を変更できます。

ヒント: 管理者は、ユーザーが編集できるかどうか設定することもできます。「[チーム キャパシティの管理](#)」を参照してください。

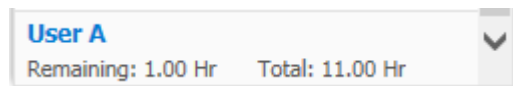
3. **OK** をクリックします。

チーム キャパシティの管理

ユーザーごとに現在の稼働時間を変更できますが（「[ユーザー キャパシティの管理](#)」を参照）、管理者は、ユーザーごとにスプリントおよびプロジェクトのレベルでこの値を変更できます。

プロジェクト レベルで設定した値は、各スプリントで使用されます。スプリント レベルで設定した値は、設定したスプリントでのみ有効です。

この値は、**チーム ルーム** や **ストーリー エディター** の **タスク所有者** フィールドの **Total** に表示されます。





1. **Edit Sprint** ウィンドウを開きます（「[スプリントの編集](#)」を参照）。
2. **Team Availability** リストで、ユーザーごとに、スプリントまたはプロジェクトに対する稼働時間を変更します。
3. 完了したら、**OK** をクリックします。

スプリント パネルの列



デフォルトの列


デフォルトでは、次の列が表示されます。変更すると、変更は保存されます。詳細については、「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

ID アイテムの一意的 ID。読み取り専用。

- Type (タイプ)** ストーリーを分類する手段としてタイプが使用されます。利用可能なストーリータイプは次の通りです：User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect。詳細については、「[ストーリータイプ](#)」を参照してください。
- Name (名前)** ストーリー/タスク/アイテムの名前。ほとんどの場合、ダブルクリックすると編集できます。ストーリーとタスクの **Name** フィールドは、最大 255 文字まで入力できます。
- Points (ポイント)** ストーリーの完了に必要なストーリーポイントの見積りが表示されます。
- Priority (優先度)** 優先度は値リストで、次の値から選択できます：Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have。
- Status (ステータス)** ストーリーの **Status** 列には、バブルコントロール  が表示されており、バブルの1つをクリックすると、ストーリーのステータスを設定できます：Not Started、In Progress、Complete、Accepted。
タスクの **Status** 列にもバブルコントロールが表示されており、同様にクリックしてステータスを設定できます。バブルの数は、管理者が設定したタスクステータス値の数によって変わります。「[タスクステータスの値の変更 \(レーン\)](#)」を参照してください。
- Owner (所有者)** ストーリーの担当者を表示します。
- Tag (タグ)** **Tag** 列では、あらかじめ定義したタグをストーリーに対して選択できます（複数可）。ストーリーをフィルターしたり、体系化するのに使用できます。変更したい **タグ** のセルをダブルクリックすると、タグのリストが表示され、選択状態を切り替えることができます。詳細については、「[ストーリーエディターでのタグの使用](#)」を参照してください。
-  **注:** この列は、新しいユーザーとプロジェクトにはデフォルトで表示されます。それ以外の場合は、明示的に列を表示する必要があります。「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

利用可能な列

- Author (作成者)** アイテムの元の作成者の名前です。読み取り専用。
- Blocked (ブロック)** チームではコントロールできない外部の要因による問題が発生し、進行が妨げられていることを示します。タスクがブロックされている場合、グリッド上の親のストーリーには、**BLOCKED** が表示されます。タスクをブロックする場合は、グリッド上で  アイコンをクリックします。コメントを入力すると、 に変わります。さらに、チームルームのスプリントの健全度と進捗状況領域でも、ブロックされたストーリーが存在することがわかるようになります。詳細については、「[タスクのブロック](#)」を参照してください。
- Carried Over (持ち越し)** グリッドのこの列には、特殊な画像 **CARRIED OVER** が表示されます。これは、ストーリーがあるスプリントからそれ以降のスプリントに持ち越されたことを意味します。
- Created Date (作成日時)** アイテムが作成された日時。読み取り専用。
- Code Reviews (コードレビュー)** **Code Reviews** 列には、コードレビューや変更セットアイコンが表示されます。表示されるアイコンは、ストーリーやタスクに関連するアクティブなレビューや変更セットがあるかどうか依存します。アイコンをクリックすると、**Code Review** ウィンドウが開きます（変更セットが存在し、コードレビューが存在しない場合は、作成するかどうかを確認するメッセージが表示されます）。緑色のアイコンは、すべてのコードレビューが承認されたことを表します。赤色のアイコンは、すべてのレビューが棄却されたことを表します。黄色のアイコンは、未決定の状態、承認と棄却の双方が存在するか、まだレビューされていないことを表します。

Global ID (グローバル ID)	Atlas Hub のすべてのアイテムに対する一意の識別子。
Input Stream (入力ストリーム)	この列には、アイテムが入力ストリームから生成された場合、 入力ストリーム アイコン  が表示されます。アイテム上にカーソルを合わせると情報が表示されます。列をクリックすると、外部アイテムが開きます。詳細については、「 入力ストリーム 」を参照してください。
Kanban Status (かんばんステータス)	ストーリーがかんばんボードのレーンにある場合、ボードの 名前 とレーンが次の形式で列に表示されます：<ボード名>: <レーン名>。
Last Edited (最終変更日時)	アイテムが最後に編集された日時。読み取り専用。
Last Edited By (最終変更者)	アイテムを最後に編集したユーザーの名前。読み取り専用。
Release (リリース)	プロジェクトで定義されたリリースの名前。ダブルクリックして編集状態にすると、利用可能なリリースから選択できます。
Revision (リビジョン)	アイテムのバージョン番号。読み取り専用。
Rollup (ロールアップ)	Rollup (ロールアップ) 列には、親のアイテム内に含まれるすべてのアイテムに対して見積られたポイントの合計が表示されます。この列は、 ブレークダウン ビューと スプリント パネル で利用できます。末端のアイテムでは、 Points 列と Rollup 列の値は同じになります。ただし、 Points フィールドは手動で値を入力できますが、 Rollup フィールドは計算値が表示されるだけです。つまり、2つの値を比較して、実際の値 (Rollup) が予定した値 (Points) を超えているかどうか確認できます。

バックログの列

デフォルトの列

デフォルトでは、次の列が表示されます。変更すると、変更は保存されます。詳細については、「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。




ID	アイテムの一意の ID。読み取り専用。
Rank (ランク)	ストーリーの ランク は、 バックログ での位置を表す数値が表示されます。アジャイル チームは、ランクを使って相対的な優先順位や作業の順番を決定します。作業のスケジュールを立てるときには (バックログ から スプリント にアイテムを移すとき)、 バックログ の上位にあるストーリーを最初に作業するようにスケジュールします。ストーリーの ランク は、ドラッグ&ドロップするか、直接値を編集して変更できます。 バックログ でストーリーをドラッグ&ドロップすると、自動的にその新しい位置を ランク として更新されます。値を編集する場合は、フィールドをダブルクリックします。
Name (名前)	ストーリー/タスク/アイテムの名前。ほとんどの場合、ダブルクリックすると編集できます。ストーリーとタスクの Name フィールドは、最大 255 文字まで入力できます。
Tag (タグ)	Tag 列では、あらかじめ定義したタグをストーリーに対して選択できます (複数可)。ストーリーをフィルターしたり、体系化するのに使用できます。変更したい タグ のセルをダブルクリックすると、タグのリストが表示され、選択状態を切り替えることができます。詳細については、「 ストーリー エディターでのタグの使用 」を参照してください。



注: この列は、新しいユーザーとプロジェクトにはデフォルトで表示されます。それ以外の場合は、明示的に列を表示する必要があります。「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

Type (タイプ)	ストーリーを分類する手段としてタイプが使用されます。利用可能なストーリータイプは次の通りです：User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect。詳細については、「 ストーリータイプ 」を参照してください。
Priority (優先度)	優先度は値リストで、次の値から選択できます：Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have。
Points (ポイント)	ストーリーの完了に必要なストーリーポイントの見積りが表示されます。
Owner (所有者)	ストーリーの担当者を表示します。
Release (リリース)	プロジェクトで定義されたリリースの名前。ダブルクリックして編集状態にすると、利用可能なリリースから選択できます。


その他の利用可能な列

Author (作成者)	アイテムの元の作成者の名前です。読み取り専用。
Blocked (ブロック)	チームではコントロールできない外部の要因による問題が発生し、進行が妨げられていることを示します。タスクがブロックされている場合、グリッド上の親のストーリーには、 BLOCKED が表示されます。タスクをブロックする場合は、グリッド上で  アイコンをクリックします。コメントを入力すると、  に変わります。さらに、チームルームのスプリントの健全度と進捗状況領域でも、ブロックされたストーリーが存在することがわかるようになります。詳細については、「 タスクのブロック 」を参照してください。
Carried Over (持ち越し)	グリッドのこの列には、特殊な画像 CARRIED OVER が表示されます。これは、ストーリーがあるスプリントからそれ以降のスプリントに持ち越されたことを意味します。
Created Date (作成日時)	アイテムが作成された日時。読み取り専用。
Code Reviews (コードレビュー)	Code Reviews 列には、コードレビューや変更セットアイコンが表示されます。表示されるアイコンは、ストーリーやタスクに関連するアクティブなレビューや変更セットがあるかどうか依存します。アイコンをクリックすると、 Code Review ウィンドウが開きます（変更セットが存在し、コードレビューが存在しない場合は、作成するかどうかを確認するメッセージが表示されます）。緑色のアイコンは、すべてのコードレビューが承認されたことを表します。赤色のアイコンは、すべてのレビューが棄却された事象を表します。黄色のアイコンは、未決定の状態、承認と棄却の双方が存在するか、まだレビューされていないことを表します。
General (全般)	General フィールドは、テキスト形式のフィールドで、プロジェクトチームにとって必要な、任意のビジネスまたは開発プロセスデータを書き留めておくために使用できます。Rhythm の外部に公開するために使用するものではありません。最大 128 文字まで指定できます。このフィールドは、ストーリーデータを含んだグリッドでのみ利用できます。
Global ID (グローバル ID)	Atlas Hub のすべてのアイテムに対する一意の識別子。
Input Stream (入力ストリーム)	この列には、アイテムが入力ストリームから生成された場合、 入力ストリーム アイコン  が表示されます。アイテム上にカーソルを合わせると情報が表示されます。列をクリックすると、外部アイテムが開きます。詳細については、「 入力ストリーム 」を参照してください。
Kanban Status (かんばんステータス)	ストーリーがかんばんボードのレーンにある場合、ボードの 名前 とレーンが次の形式で列に表示されます：<ボード名>: <レーン名>。

Last Edited (最終変更日時) アイテムが最後に編集された日時。読み取り専用。

Last Edited By (最終変更者) アイテムを最後に編集したユーザーの名前。読み取り専用。

Revision (リビジョン) アイテムのバージョン番号。読み取り専用。

Status (ステータス) ストーリーの **Status** 列には、バブルコントロール  が表示されており、バブルの1つをクリックすると、ストーリーのステータスを設定できます: Not Started、In Progress、Complete、Accepted。
タスクの **Status** 列にもバブルコントロールが表示されており、同様にクリックしてステータスを設定できます。バブルの数は、管理者が設定したタスクステータス値の数によって変わります。「[タスクステータスの値の変更 \(レーン\)](#)」を参照してください。

タイムボックス ビュー


次をクリックします: [プランニング](#) >  **タイムボックス**

アジャイルプロジェクトでは、成果をデリバリーするために、スプリントとリリースが必要です。**タイムボックス** ビューでは、この両方を作成/管理できます。ユーザーは、既存のスプリントとリリースを表示したり、変更などの管理を行えます。

スプリント グリッド

次をクリックします: [プランニング](#) >  **タイムボックス**。そして、リストから Sprints を選択します。

スプリント グリッドに、プロジェクトのすべてのスプリントが一覧表示されます。

 実際の手順をビデオで見る: [Create a Sprint](#)

タイムボックス ビューからのスプリントの作成

すべてのスプリントが表示される**タイムボックス** ビューで、スプリントを追加する方法を以下に説明します。**バックログ**からもスプリントを追加できます。「[バックログからのスプリントの作成](#)」を参照してください。

1. 次をクリックします: [プランニング](#) >  **タイムボックス**
2. リストから Sprints を選択します。
3.  **New** をクリックします。
4. **Name** フィールドにスプリントの名前を入力します。
5. **Capacity** を入力します。
6. **Start Date** と **End Date** を選択します。
7. **Release** を選択します。
8. **OK** をクリックします。


スプリント ビューの列

このペインのグリッドに表示できる列を以下に示します。列の表示/非表示を切り替えるには、「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

ID アイテムの一意の ID。読み取り専用。

Name (名前)	ストーリー/タスク/アイテムの名前。ほとんどの場合、ダブルクリックすると編集できます。ストーリーとタスクの Name フィールドは、最大 255 文字まで入力できます。
Start Date (開始日)	スプリントの予定開始日。
End Date (終了日)	スプリントの予定終了日。
Stories (ストーリー)	スプリントまたはリリースのストーリーの合計数。
Assigned (割り当て済み)	スプリントに割り当てられたすべてのストーリーのストーリー ポイントの合計を表示します。
Delivered (デリバリー済み)	状態が 承認 または 完了 にある、すべてのストーリーのストーリー ポイントの合計を表示します。
Release (リリース)	スプリントに対して現在割り当てられているリリース。ダブルクリックすると、リストが表示され他のリリースを選択できます。
Capacity (キャパシティ)	スプリントを完了できると予想するストーリー ポイント数。
Author (作成者)	アイテムの元の作成者の名前です。読み取り専用。
Created Date (作成日時)	アイテムが作成された日時。読み取り専用。
Global ID (グローバル ID)	Atlas Hub のすべてのアイテムに対する一意の識別子。
Last Edited (最終変更日時)	アイテムが最後に編集された日時。読み取り専用。
Last Edited By (最終変更者)	アイテムを最後に編集したユーザーの名前。読み取り専用。
Revision (リビジョン)	アイテムのバージョン番号。読み取り専用。


リリースグリッド

次をクリックします：[プランニング](#) >  **タイムボックス**。そしてリストから Releases を選択します。リリースグリッドに、プロジェクトのすべてのリリースが一覧表示されます。

 実際の手順をビデオで見る：[Create a Release](#)

リリースの作成


プランニング パースペクティブの **タイムボックス** ビューを使って、リリースを作成、編集できます。

 **ヒント:** 既存のリリースを編集する場合は、グリッドの **ID** 列の数値をクリックして、**Edit Release** ダイアログ ボックスを開きます。

1. 次をクリックします：[プランニング](#) >  **タイムボックス**
2. ツールバーのリストから Releases を選択します。
3.  **New** をクリックします。 **Create Release** ダイアログ ボックスが表示されます。
4. **Name** にリリースの名前を入力します。
5. **Weekly Capacity** (ストーリー ポイント) を編集します。
6. **Start Date** を選択します。
7. **End Date** を選択します。
8. **OK** をクリックします。

リリースの一週間のキャパシティの変更

各スプリントで利用可能な一週間のキャパシティ（ストーリー ポイント数）。リリースの一週間のキャパシティのデフォルト値を変更するには、以下の手順に従います。

1. 次をクリックします：**プランニング** >  **タイムボックス**
2. ツールバーのリストから Releases を選択します。
3. グリッドの **ID** 列の数値をクリックして、**Edit Release** ダイアログ ボックスを開きます。 **Edit Release** ダイアログ ボックスが表示されます。
4. **Weekly Capacity**（ストーリー ポイント）を編集します。
5. **OK** をクリックします。

リリース グリッドの列


このペインのグリッドに表示できる列を以下に示します。列の表示/非表示を切り替えるには、「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

ID	アイテムの一意的 ID。読み取り専用。
Name (名前)	ストーリー/タスク/アイテムの名前。ほとんどの場合、ダブルクリックすると編集できます。ストーリーとタスクの Name フィールドは、最大 255 文字まで入力できます。
Start Date (開始日)	スプリントの予定開始日。
End Date (終了日)	スプリントの予定終了日。
Stories (ストーリー)	スプリントまたはリリースのストーリーの合計数。
Weekly Capacity (一週間のキャパシティ)	各スプリントで利用可能な一週間のキャパシティ（ストーリー ポイント数）。この値は、 Edit Release ダイアログ ボックスで変更できます。新しいスプリントが作成されると、 キャパシティ としてこの値が使用されます。
Total Capacity (キャパシティの合計)	リリースのキャパシティの合計（ストーリー ポイント数）。「 一週間のキャパシティ * リリース（ 開始日 から 終了日 ）の週数」で計算されます。読み取り専用。
Author (作成者)	アイテムの元の作成者の名前です。読み取り専用。
Created Date (作成日時)	アイテムが作成された日時。読み取り専用。
Last Edited (最終変更日時)	アイテムが最後に編集された日時。読み取り専用。
Last Edited By (最終変更者)	アイテムを最後に編集したユーザーの名前。読み取り専用。
Revision (リビジョン)	アイテムのバージョン番号。読み取り専用。
Global ID (グローバル ID)	Atlas Hub のすべてのアイテムに対する一意の識別子。

かんばんボード ビュー

プランニング >  **かんばんボード** をクリックします。

プロジェクト管理者とサーバー管理者だけが、このビューを使ってプロジェクトのボードを管理できます。ボードは作成、削除、編集、および並び替えることができます。

それぞれのボードが 1 行に表示され、歯車アイコン  を使ってボードを編集できます。



ボードを作成したら、次の一連のトピックの手順に従って、ボードを設定し、**チームルーム** で利用できるようにします。

ボードの作成

1. **プランニング** > **かんばんボード** をクリックします。
2. **New Board** をクリックします。
3. ボードの**名前**を入力します。
 注: 重複した名前や、空の名前は指定できません。
4. **OK** をクリックします。

かんばんボードの管理

プロジェクト管理者とサーバー管理者は、次のいずれかの方法を使って **かんばんボード Administrator** にアクセスできます。

1. **プランニング** から：
 - a. **プランニング** > **かんばんボード** をクリックします。
 - b. 編集するボードから > **Administrator** をクリックします。
2. **チームルーム** から：
 - a. **チームルーム** > **<かんばんボード名>** をクリックします。
 - b. 右上にある **Administrator** ボタン をクリックします。

かんばんボード Administrator ウィンドウは、4 つのセクションに分かれており、それぞれで次のようなかんばんの機能を管理できます。

名前

パネルの上部にあるセクションには、**名前** フィールドがあります。このフィールドをクリックすると、ボードの名前を変更できます。

Board Backlog Source (ボード バックログ ソース)

ストーリーを取得する場所を選択します。「[ボードへのストーリーの追加](#)」を参照してください。

Other (その他)

チームルーム のボードに対して設定可能なオプションが表示されます。**WIP Limit** (WIP の制限) や **Age** (経過日数) の処理方法を設定できます。「[かんばんボード オプションの設定](#)」を参照してください。

レーン

レーンをカスタマイズできます。「[レーンの管理](#)」を参照してください。

ボードへのストーリーの追加

ストーリーをボードに追加するには、以下の手順を実行します。どのオプションを選択しても、選択した条件に一致するすべてのストーリーが **Board Backlog** レーンに最初に表示されます。

1. **プランニング** > **かんばんボード** をクリックします。
2. ボードを設定する場合は、 > **Administrator** をクリックします。 **かんばんボード Administrator** ウィンドウが表示されます。
3. **Board Backlog Source** グループから、次のいずれかを選択します。

Sprint (スプリント) ボードのストーリーに対するソースとして、スプリントを使用する場合に、このオプションを選択します。スクラムからかんばんへ移行する場合や、両方を同時に使用する場合に使用します。

Release (リリース) ボードのストーリーに対するソースとして、リリースを使用する場合に、このオプションを選択します。このオプションを使うと、特定のリリースにおける目標とする総作業量を定義し、デリバリーを管理するためにボードを使用できます。このオプションを使うと、Rhythm の **追跡** パースペクティブを使用できます。

Custom Filter (カスタム フィルター) ボードのストーリーに対するソースとして、あらかじめ定義したカスタム フィルターを使用する場合に、このオプションを選択します。このオプションが最も柔軟です。タグを含むフィルター可能なすべてを対象にすることができます。詳細については、「**フィルターでの作業**」を参照してください。



注: カスタム フィルターはプロジェクト レベルのフィルターでなければならず、公開つまり共有に変更できません。

4. **OK** をクリックします。

かんばんボード オプションの設定

管理者は、以下の手順に従って、ボードを **チーム ルーム** メニューに追加したり、WIP を適用したり、経過日数をカードに表示することができます。

1. **プランニング** > **かんばんボード** をクリックします。
2. ボードを設定する場合は、 > **Administrator** をクリックします。 **かんばんボード Administrator** ウィンドウが表示されます。
3. **Other** グループで：
 - a) ボードを **チーム ルーム** メニュー項目に追加する場合は、**Make available in チーム ルーム** をオンにします。
 - b) **WIP の制限** に到達したレーンにストーリーを追加できないようにする場合は、**Enforce WIP** をオンにします。
 - c) 長い間現在のレーンから動いていないストーリーを強調表示する場合は、**Show Age Indicators** をオンにします。カードには、次のように表示されます： **4 days**。

4. **OK** をクリックします。

レーンの管理

ボードのレーンを管理するには、以下の手順に従います。デフォルトのレーンは、In Progress と Done です。たとえば、レーンの一覧は次のようになります。

Swimlanes: New				
	Name	WIP Limit	Age Indicator	Story Status Mapping
<input checked="" type="checkbox"/>	Define	∞	1 day	Not Started
<input checked="" type="checkbox"/>	Dev in Progress	6	4 days	In Progress
<input checked="" type="checkbox"/>	QA in Progress	3	2 days	In Progress
<input checked="" type="checkbox"/>	Functional Review	∞	No	Completed
<input checked="" type="checkbox"/>	Done	∞	No	Accepted



注: また、**Board Backlog** という名前の初期レーンもあります。このレーンは変更できないため、上記のリストには表示されませんが、すべてのボードに存在します。**Board Backlog** レーンは、ストーリーの開始状態を表す初期レーンです (**Board Backlog Source** オプションに一致したストーリーが対象です。手動でボードに追加したストーリーに関してはこの限りではありません)。ストーリーを Board Backlog に表示されるように設定するには、「**ボード バックログ ソース オプション**」を参照してください。

レーン リストには、組織やチームの要求に応じて、適切なレーンを追加します。リストに対して、次の作業を行うことができます。

- **New** をクリックして、新しいレーンを作成します。
- **Name** 列にある名前をダブルクリックして、レーンの名前を変更します。
- レーンをドラッグ&ドロップして、順番を入れ替えます。
- **Delete** をクリックして、レーンを削除します。
- **WIP Limit** を定義します (レーンに存在できるストーリーの数)。
- **Age Indicator** を設定します (レーンに存在できる日数。日数を超えると、フラグが設定されます)。
- レーンと既存の Rhythm ステータスとのマッピング (**Story Status Mapping** 列)。
- 現時点では使用しないが、後で使用する可能性がある場合は、レーンのチェックをオフにします。

新しいレーンを追加するには：

1. **New** をクリックしてから、レーンをダブルクリックして **名前** を入力します。
2. **WIP Limit** のセルをダブルクリックします。同時にレーンに存在できるストーリーの数を入力します。デフォルト値は無限を表す記号で、制限が無いことを意味します。
3. **Age Indicator** のセルをダブルクリックします。アイテムにフラグが設定されるまでの日数を入力します。
4. **Story Status Mapping** のセルをダブルクリックします。ストーリーがそのレーンに移動したときに設定される **Status** フィールドの値を選択します。

Do Not Change Status **Status** の値は変更されません。このレーンに移動しても、ストーリーの前のステータスの値が保持されます。

Not Started **Status** の値は、Not Started に変わります。

In Progress **Status** の値は、In Progress に変わります。

Completed **Status** の値は、Completed に変わります。

Accepted **Status** の値は、Accepted に変わります。

5. **OK** をクリックします。

ストーリーの作成

プランニング > **ブレイクダウン** ビューまたはプランニング > **バックログ** ビューで、 **Quick** または

Detailed を使って、ストーリーを作成できます。

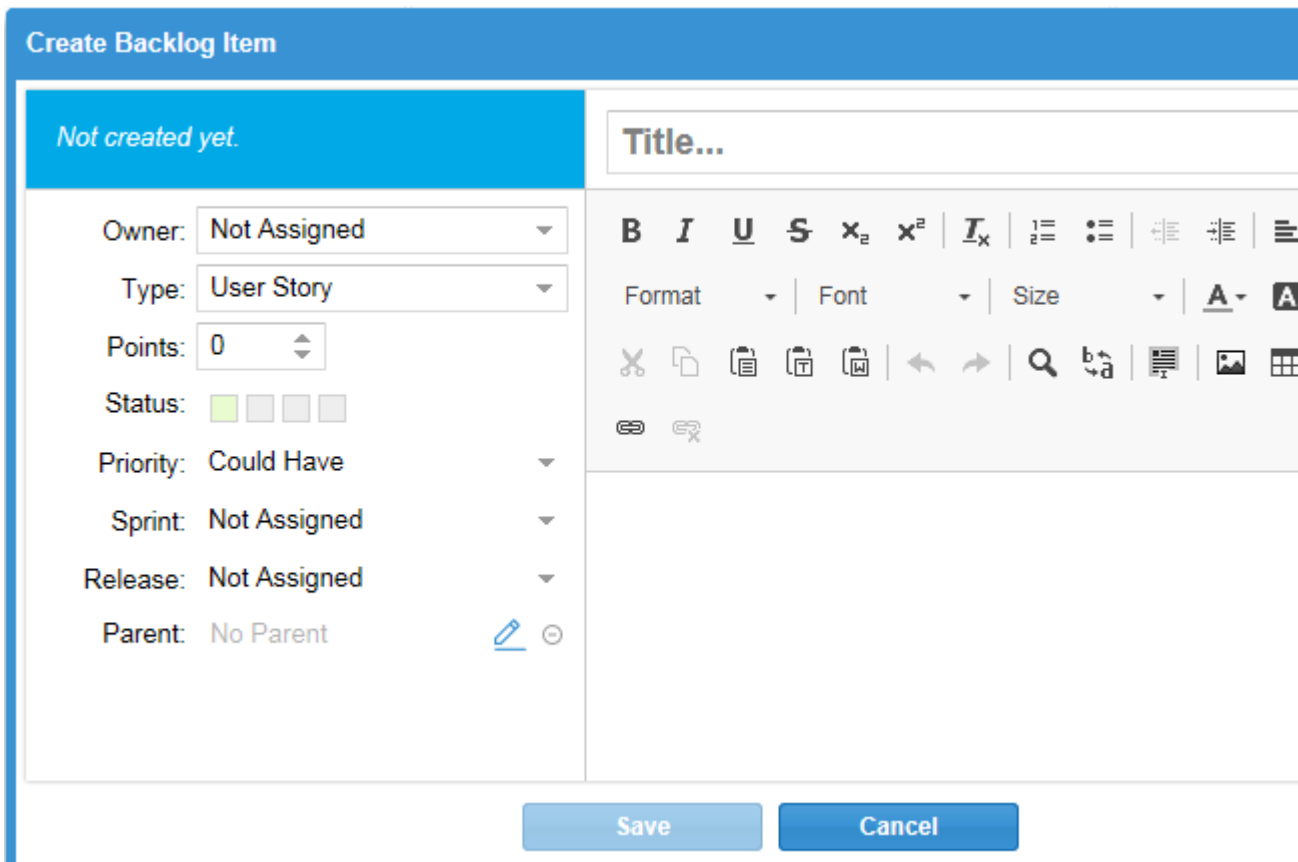
ざっくりとした数多くのストーリーを追加する場合は、**Quick Story** を使います。

それぞれのパースペクティブで、 **New Story: Quick | Detailed** を探します。

詳細については、「[ストーリー エディターの使い方](#)」を参照してください。

詳細なストーリーを作成するには：

1.  **New Story: Detailed** をクリックします。



2. ストーリーの詳細を入力します。


- | | |
|-------------------------|--|
| Title (タイトル) | ストーリーのわかりやすい名前を入力します。 |
| Owner (所有者) | ストーリーの担当者を選択します。 |
| Type (タイプ) | ストーリーのタイプを選択します (User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect)。タイプの詳細については、「 ストーリーでの作業 」を参照してください。 |
| Points (ポイント) | ストーリーの完了に必要なストーリー ポイントの見積りを入力します。 |
| Status (ステータス) | ステータスを表す矩形のいずれかをクリックします (Not Started、In Progress、Complete、Accepted)。 |
| Priority (優先度) | リストから優先度を選択します (Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have)。 |
| Sprint (スプリント) | 必要に応じて、ストーリーのスプリントを選択します。 |
| Release (リリース) | 必要に応じて、ストーリーのリリースを選択します。 |
| Parent (親) | 親のストーリーが表示されます。親を表示する場合は、そのリンクをクリックし、親を変更する場合は、 Set Parent アイコンをクリックします。 |
| Description (説明) | ストーリーの説明を追加または編集します。 |

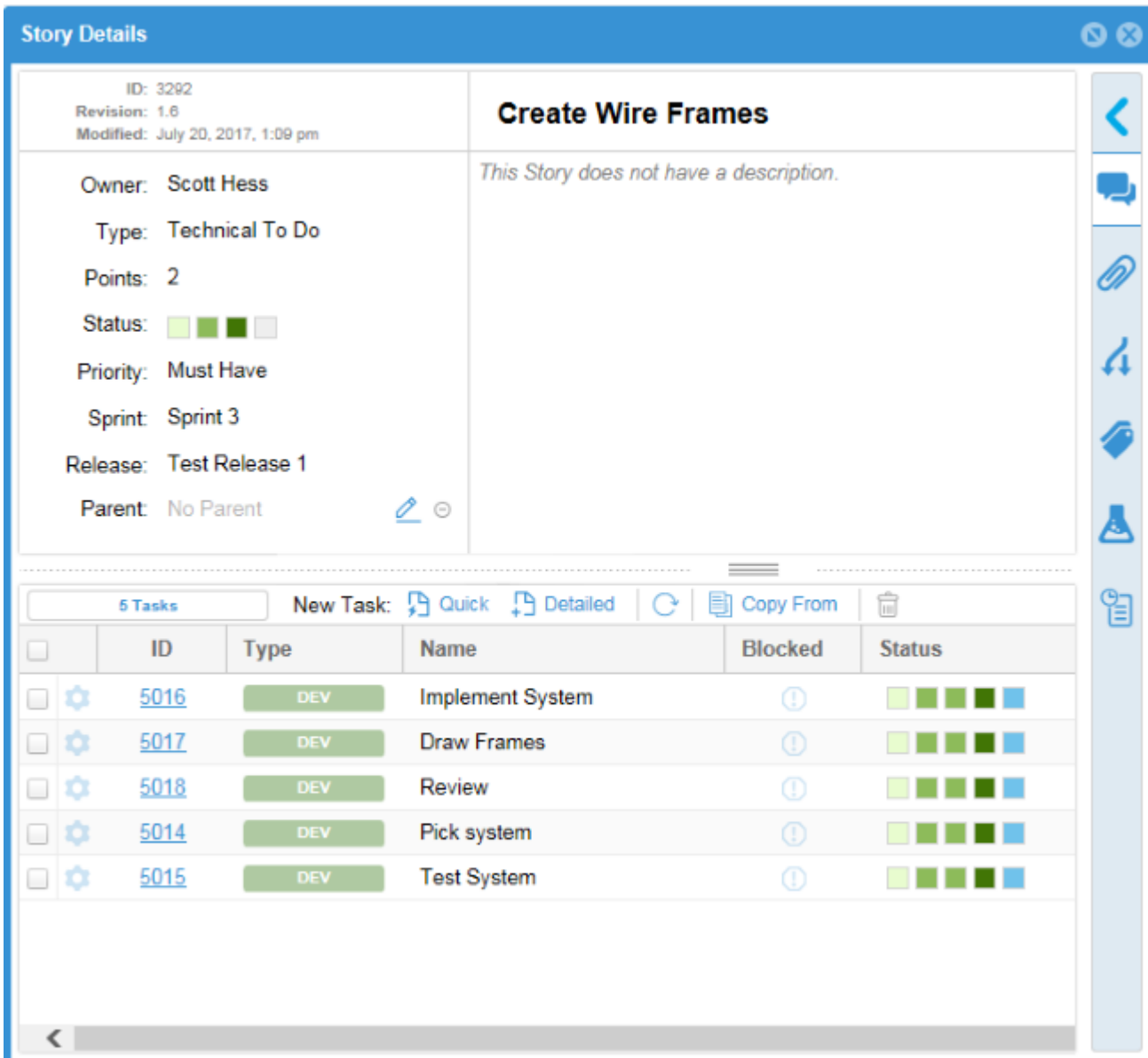
3. **Save** をクリックします。

ストーリーの編集

ストーリーに詳細を追加したり、タスクを追加する場合には、以下の手順を実行します。**プランニング** > **ブレイクダウン** ビューまたは **プランニング** > **バックログ** ビューで、ストーリーを編集できます。詳細については、「[ストーリー エディターの使い方](#)」を参照してください。

1. ストーリーの左側にある  > **Open** をクリックします。

 **ヒント:** ID 列が表示されている場合は、その列に表示されている数字をクリックすると、ストーリーを編集できます。



The screenshot shows the 'Story Details' dialog box. The top section contains metadata: ID: 3292, Revision: 1.6, Modified: July 20, 2017, 1:09 pm. The title is 'Create Wire Frames'. The description is 'This Story does not have a description.' The left sidebar lists details: Owner: Scott Hess, Type: Technical To Do, Points: 2, Status: (3 green, 1 grey), Priority: Must Have, Sprint: Sprint 3, Release: Test Release 1, Parent: No Parent. Below this is a table of tasks.

ID	Type	Name	Blocked	Status
5016	DEV	Implement System	!	Progress
5017	DEV	Draw Frames	!	Progress
5018	DEV	Review	!	Progress
5014	DEV	Pick system	!	Progress
5015	DEV	Test System	!	Progress

ストーリーの編集 ダイアログ ボックスが開きます。

2. ストーリーの詳細を入力します。


Title (タイトル) ストーリーのわかりやすい名前を入力します。

Owner (所有者)	ストーリーの担当者を選択します。
Type (タイプ)	ストーリーのタイプを選択します (User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect)。タイプの詳細については、「 ストーリーでの作業 」を参照してください。
Points (ポイント)	ストーリーの完了に必要なストーリー ポイントの見積りを入力します。
Status (ステータス)	ステータスを表す矩形のいずれかをクリックします (Not Started、In Progress、Complete、Accepted)。
Priority (優先度)	リストから優先度を選択します (Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have)。
Sprint (スプリント)	必要に応じて、ストーリーのスプリントを選択します。
Release (リリース)	必要に応じて、ストーリーのリリースを選択します。
Parent (親)	親のストーリーが表示されます。親を表示する場合は、そのリンクをクリックし、親を変更する場合は、 Set Parent アイコンをクリックします。
Description (説明)	ストーリーの説明を追加または編集します。

3. ストーリーにタスクを追加する場合は、「[ストーリーへのタスクの追加](#)」を参照してください。

ストーリーへのリリースの設定

リリースの計画時、プロダクトオーナーとマネージャは、バックログをレビューして、リリースに含めるストーリーを決定します。ストーリーの進捗データは、**追跡** パースペクティブの **リリースの進捗状況** や **リリースのバーンアップ** チャートの計算に使用されます。

1. **プランニング** パースペクティブで、リリースのターゲットに設定するストーリーを選択します。
2.  > **Assign to Release** をクリックします。 **Assign to Release** ダイアログ ボックスが開きます。
3. リストからリリースを選択して、**OK** をクリックします。





ヒント: 複数の行を一括して変更するには :

1. グリッドに **Release** 列を表示します。
2. 複数の行を選択します。
3. **Release** セルをダブルクリックして、新しい値を選択します。
4. **Save** をクリックします。


簡易検索

プランニング パースペクティブで文字列を検索する場合、フィルターを作成する必要はありません。

1. **プランニング** >  **ブレイクダウン** または **プランニング** >  **バックログ** をクリックします。
2. カーソルを **Quick Filter** フィールドに合わせます。
3. 検索するテキストを入力して、Enter を押します。検索結果がグリッドに表示されます。結果を解除する場合は、**Clear Filter** をクリックします。

フィルターでの作業

バックログをフィルターすると、条件に一致したストーリーを探し出す作業が簡単になります。


 実際の手順をビデオで見る : [Creating and Applying Filters](#)






注: かんぱんの **ボード** **バックログ** **ソース** にフィルターを設定すると、そのフィルターの共有や削除はできなくなります。

フィルターの作成

Filters ダイアログ ボックスを使って、単純なフィルターも、複数のフィールドやレベルを持つ複雑なフィルターも作成できます。

 **注:** 既存のフィルターの複製や、削除する場合にも、このダイアログ ボックスを使用します。

1. **プランニング** パースペクティブで **ブレイクダウン** ビューまたは **バックログ** ビューを開きます。
2.  (**Filter**) をクリックします。 **Filter** ダイアログ ボックスが表示されます。
3.  (**New Filter**) をクリックします。 編集可能なフィルター フィールドが右側のペインに表示されます。
4. フィルターの名前を入力します。
5. フィルターが現在のプロジェクトでのみ使用する場合は、**Project** を、すべてのプロジェクトで使用する場合は、**Shared** を選択します。
6. 最初から表示されている **Where** 節グループで、**Criteria** リストから条件を選択します。 選択した条件に応じてフィールドが表示されます。
7. **Conditions** リストから演算子を選択します (begins with、>=、> など)。
8. 最後のフィールドに、演算子に応じた条件を選択するか、入力します。 このフィールドも **Criteria** リストで選択した条件によって変わります。
9. 省略可能 : **Add Query Rule**  をクリックすると、現在の **Where** 節グループに新しい行が追加されます。
10. 省略可能 : **[Add Group]** をクリックすると、別のレベルの節グループがフィルターに追加されます。 **And/Or** オプションが表示されます。
このステップを繰り返して、複数の節グループをできます。
11. 省略可能 : **And** をクリックすると、**Or** に変わります。
12. **Save** をクリックします。 フィルター リストにフィルターが表示されます。

フィルターの適用

既存のフィルターを適用するには :

1. **プランニング** パースペクティブで **ブレイクダウン** ビューまたは **バックログ** ビューを開きます。
2. ツールバーにある **Filter** リストからフィルターを選択します。 フィルターの条件に一致する項目が表示されます。

グリッドでの一括編集

次の手順で、グリッドに表示されている列の複数の行をまとめて一括編集できます。

1. 左端の列にあるチェックボックスをクリックして、行の選択を切り替えます。または、任意の行をクリックすると、その行が選択されます (または選択が解除されます)。
2. 続いて、Ctrl + クリックして (またはチェックボックスをクリックして)、別の行を選択します。
3. 任意のセルをダブルクリックして、値を変更します。
4. **Save** をクリックします。

チーム ルーム

チーム ルーム では、スプリント アクティビティを表示してレビューするための、チームの活動に焦点を当てたビューを提供します。繰り返されるチームの活動、つまり、作業ステータスの更新や、日々のスタン

ドアップの実行をサポートできるようにデザインされています。ストーリーやタスクの扱いは、スクラムを使用するか、かんばんを使用するかによって変わります。

スクラム

 [スプリント リスト](#)


かんばん

 [かんばんボード](#)

スクラム

スクラム開発を使用する場合は、このセクションのトピックを参照してください ([かんばん方式はこちら](#))。

スプリント リスト

チーム ルーム の [スプリント リスト](#)  には、選択したスプリントに含まれるストーリーが一覧表示されます。ストーリーを展開すると、タスクを表示できます。また、ダブルクリックしてインラインで編集することもできます。



ヒント: 選択中のスプリント、ストーリー、タスクへのリンクをコピーするには、ブラウザの **アドレス** フィールドを使用します。

情報ペイン

スプリント リスト

リストからスプリントを選択します。

Remaining Days (残日数)

スプリントの残りの日数を表示します。

Remaining Hours (残時間)

実際の作業時間と予定時間を比較して表示します。

Accepted (承認)

承認されたストーリー数の割合を表示します。

Operating Capacity (稼働キャパシティ)

完了したポイントと予定ポイントを比較して、ポイントベースで割合を表示します。

Edit Sprint (スプリントの編集)

クリックして、スプリントを編集します。



コード レビュー

クリックすると、Code Review Summary ウィンドウが表示されます。このウィンドウには、スプリントのコード レビューに関する統計的な情報が表示されます。詳細については、「[コード レビュー](#)」を参照してください。




スプリント アクティビティ

クリックすると、Sprint Activity ウィンドウが表示されます。このウィンドウには、ストーリーに対するすべての変更の履歴が表示されます。



ディスカッション

個々のストーリーでディスカッションを使用するだけでなく、スプリントでもディスカッションを使用できます。**ディスカッション アイコン**  をクリックすると、**Sprint Discussions** ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、「[ディスカッション](#)」を参照してください。

チームの概要

Team Overview (チームの概要) ペインには、図やグラフを含むスプリントに関する有益なデータが表示されます。ペインの右側にある矢印  を使って、ペインを展開、または折りたたむことができます。

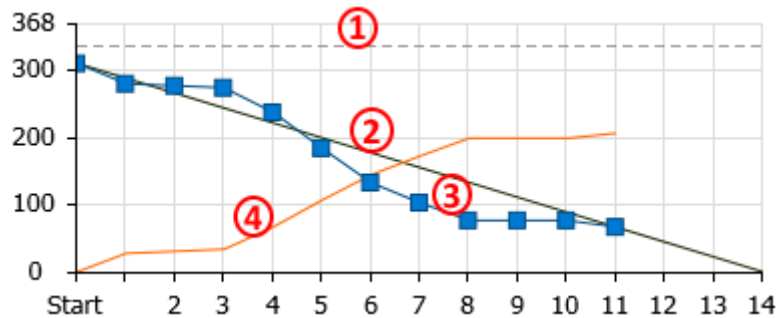



ヒント: チーム ルーム でフィルターを適用すると、**Team Overview** のデータもフィルターに一致したアイテムに対するデータが表示されます。

バー ンダ ウン

Burndown (バーンダウン) チャートは、縦軸に合計作業時間、横軸に日数を表示したグラフで、未処理の作業を表示するラン チャートです。このチャートは、作業の完了を予測するのに役立ちます。

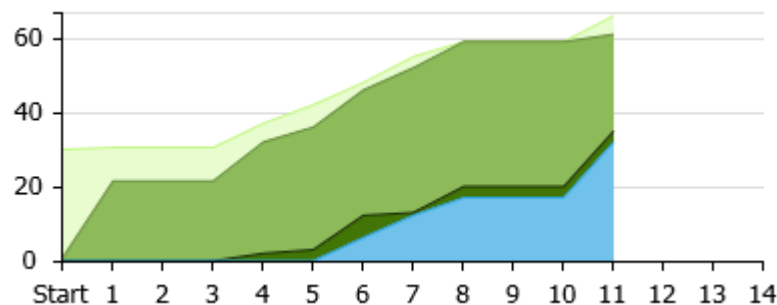
1. 上部の水平破線は、チーム キャパシティを表します。
2. 実線は、理想的なバーンダウンの傾斜を表します。
3. マーカーの付いた青線は、実際の残り時間を表します。基本的に、右肩下がりになります。
4. オレンジ色の実線 (バーンアップ) は、チームが記録した時間を表します。基本的に、右肩上がりになり、理想的にはマーカー付きの線の上下を反対にしたグラフになります。



 **ヒント:** クイックフィルターを選択すると、クイックフィルターを適用した結果に対するグラフが表示されます。たとえば、チームメンバーを選択すると、そのメンバー固有のバーンダウンを確認できます。詳細については、「[ユーザーキャパシティの管理](#)」を参照してください。

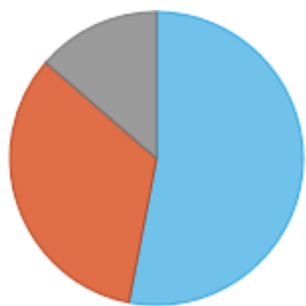
累積 フロ ー

チームルームの Cumulative Flow (累積フロー) チャートには、スプリントのステータス別作業量がスプリントの日ごとに表示されます。縦軸は、スプリントのポイントを表します。横軸は、スプリントの日数を表します。**Points Not Started** (薄緑)、**Points In Progress** (緑)、**Points Completed** (深緑)、**Points Accepted** (青) が表示されます。チャートの高さは、範囲を定義します。何かを追加したり、見積りの値を増やすと、縦軸の値が増加します。何かを削除したり、見積りの値を減らすと、縦軸の値が減少します。つまり、スプリントの範囲の変更を確認できます。



タイ プ別 ポイ ント

Points by Type (タイプ別ポイント) グラフには、ストーリーのタイプごとに作業の占める割合が円グラフで表示されます。タイプをクリックすると、クイックフィルターが適用され、そのアイテムを確認できます。





健全度と進捗状況 Health & Progress（健全度と進捗状況）には、スプリントに関する統計的情報が表示され、内容によってはアクションが必要になります。情報には、肯定的情報（✔）と次のような否定的情報（⚠）があります。


- ブロック済みストーリーの数
- 見積られていないストーリーの数
- タスクを持たないストーリーの数
- 見積られていないタスクの数
- 実際の作業時間が予定時間を超過したタスクの数

⚠が表示された項目をクリックすると、フィルターが適用され、対象となるアイテムだけが表示されます。

フィルターを適用した場合、消去アイコン（✖）をクリックすれば、フィルターを解除できます。

スプリントカード

チームルームの **スプリントカード** ビュー  には、スプリントのストーリーとタスクが、次のステータスを列として（デフォルト）表示されます：**Not Started**、**In Progress**、**Complete**。ストーリーのカードをドラッグ&ドロップすることで、ステータスを変更できます。右側にある矢印  を使って、ストーリーを展開してタスクのステータスを確認できます。表示するステータスの列を変更することもできます。

 **ヒント:** 選択中のスプリント、ストーリー、タスクへのリンクをコピーするには、ブラウザの **アドレス** フィールドを使用します。

情報ペイン

スプリント リスト リストからスプリントを選択します。


Remaining Days (残日数) スプリントの残りの日数を表示します。

Remaining Hours (残時間) 実際の作業時間と予定時間を比較して表示します。

Accepted (承認) 承認されたストーリー数の割合を表示します。

Operating Capacity (稼働キャパシティ) 完了したポイントと予定ポイントを比較して、ポイントベースで割合を表示します。

Edit Sprint (スプリントの編集) クリックして、スプリントを編集します。

 **コード レビュー** クリックすると、Code Review Summary ウィンドウが表示されます。このウィンドウには、スプリントのコードレビューに関する統計的な情報が表示されます。詳細については、「[コード レビュー](#)」を参照してください。




スプリント アクティビティ


クリックすると、Sprint Activity ウィンドウが表示されます。このウィンドウには、ストーリーに対するすべての変更の履歴が表示されます。



ディスカッション

個々のストーリーでディスカッションを使用するだけでなく、スプリントでもディスカッションを使用できます。**ディスカッション アイコン**  をクリックすると、**Sprint Discussions** ダイアログ ボックスが表示されます。詳細については、「[ディスカッション](#)」を参照してください。

チームの概要

Team Overview (チームの概要) ペインには、図やグラフを含むスプリントに関する有益なデータが表示されます。ペインの右側にある矢印  を使って、ペインを展開、または折りたたむことができます。

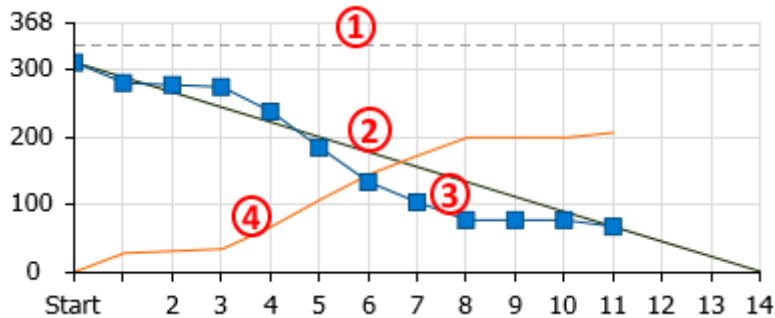


ヒント: チーム ルームでフィルターを適用すると、**Team Overview** のデータもフィルターに一致したアイテムに対するデータが表示されます。

バーンダウン

Burndown (バーンダウン) チャートは、縦軸に合計作業時間、横軸に日数を表示したグラフで、未処理の作業を表示するラン チャートです。このチャートは、作業の完了を予測するのに役立ちます。

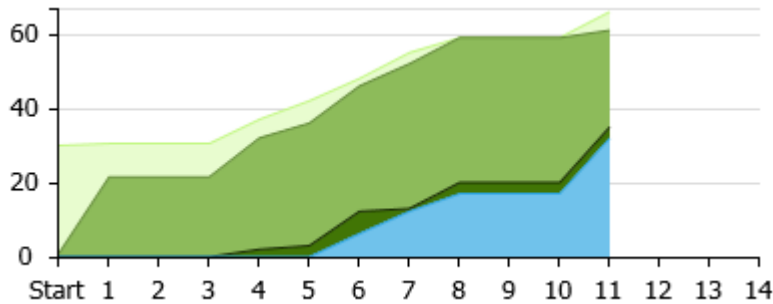
1. 上部の水平破線は、チーム キャパシティを表します。
2. 実線は、理想的なバーンダウンの傾斜を表します。
3. マーカーの付いた青線は、実際の残り時間を表します。基本的に、右肩下がりになります。
4. オレンジ色の実線 (バーンアップ) は、チームが記録した時間を表します。基本的に、右肩上がりになり、理想的にはマーカー付きの線の上下を反対にしたグラフになります。



ヒント: クイック フィルターを選択すると、クイック フィルターを適用した結果に対するグラフが表示されます。たとえば、チーム メンバーを選択すると、そのメンバー固有のバーンダウンを確認できます。詳細については、「[ユーザー キャパシティの管理](#)」を参照してください。

累積フロー

チーム ルームの Cumulative Flow (累積フロー) チャートには、スプリントのステータス別作業量がスプリントの日ごとに表示されます。縦軸は、スプリントのポイントを表します。横軸は、スプリントの日数を表します。**Points Not Started** (薄緑)、**Points In Progress** (緑)、**Points Completed** (深緑)、**Points Accepted** (青) が表示されます。チャートの高さは、範囲を定義します。何かを追加したり、見積りの値を増やすと、縦軸の値が増加します。何かを削除したり、見積りの値を減らすと、縦軸の値が減少します。つまり、スプリントの範囲の変更を確認できます。



タイプ別ポイント **Points by Type** (タイプ別ポイント) グラフには、ストーリーのタイプごとに作業の占める割合が円グラフで表示されます。タイプをクリックすると、クイックフィルターが適用され、そのアイテムを確認できます。



健全度と進捗状況 **Health & Progress** (健全度と進捗状況) には、スプリントに関する統計的情報が表示され、内容によってはアクションが必要になります。情報には、肯定的情報 (✓) と次のような否定的情報 (⚠) があります。

- ブロック済みストーリーの数
- 見積られていないストーリーの数
- タスクを持たないストーリーの数
- 見積られていないタスクの数
- 実際の作業時間が予定時間を超過したタスクの数

⚠ が表示された項目をクリックすると、フィルターが適用され、対象となるアイテムだけが表示されます。

フィルターを適用した場合、消去アイコン (✖) をクリックすれば、フィルターを解除できます。


ストーリーの作成

チームルーム > 📄 スプリントリスト ビューまたは チームルーム > 📄 スプリントカード ビューで、Quick または Detailed を使って、ストーリーを作成できます。

ざっくりとした数多くのストーリーを追加する場合は、Quick Story を使います。

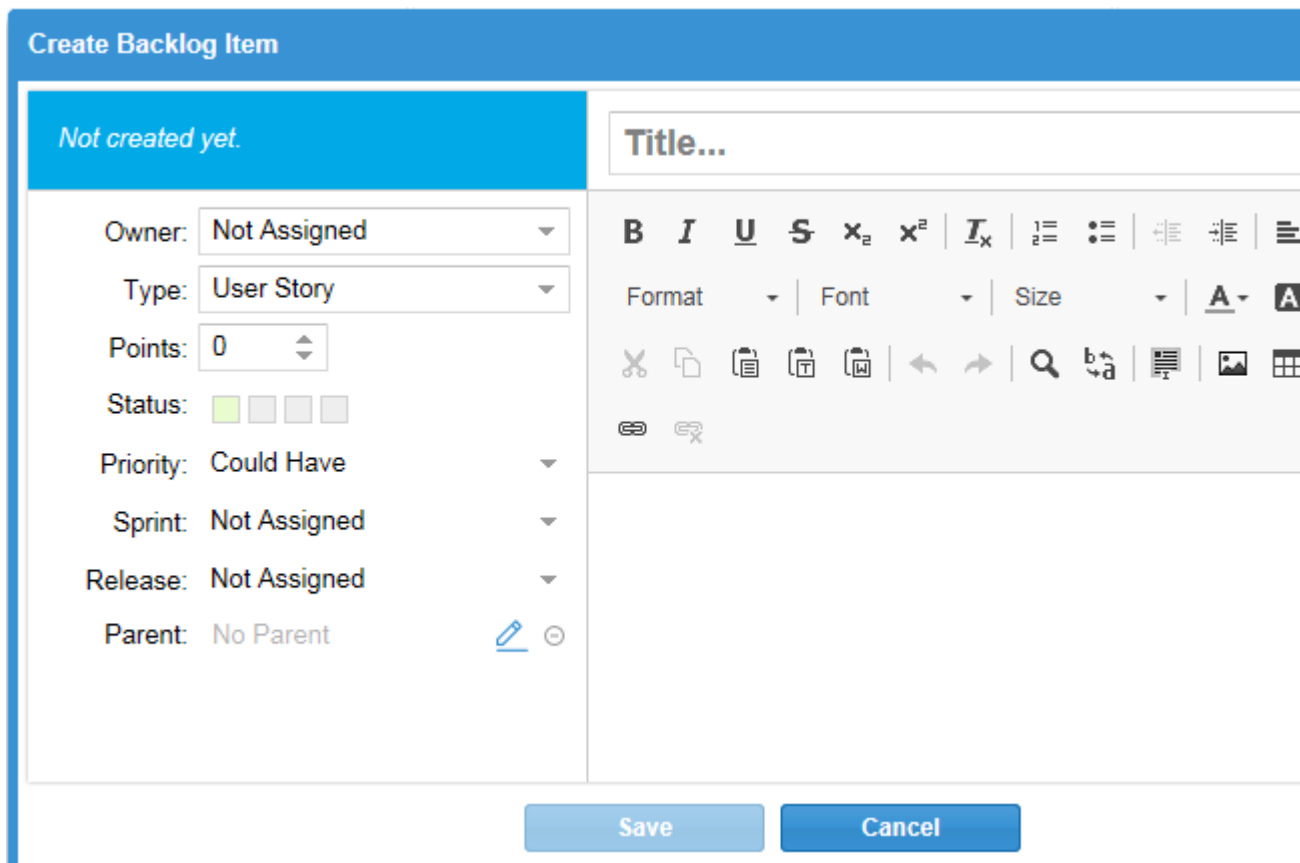
それぞれのパースペクティブで、**New Story: Quick | Detailed** を探します。

詳細については、「[ストーリーでの作業](#)」を参照してください。

 **ヒント:** 実際の手順をビデオで見る：[Creating a Story](#)

詳細なストーリーを作成するには：

1.  **New Story: Detailed** をクリックします。





2. ストーリーの詳細を入力します。

- Title (タイトル)** ストーリーのわかりやすい名前を入力します。
- Owner (所有者)** ストーリーの担当者を選択します。
- Type (タイプ)** ストーリーのタイプを選択します (User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect)。タイプの詳細については、「[ストーリーでの作業](#)」を参照してください。
- Points (ポイント)** ストーリーの完了に必要なストーリー ポイントの見積りを入力します。
- Status (ステータス)** ステータスを表す矩形のいずれかをクリックします (Not Started、In Progress、Complete、Accepted)。
- Priority (優先度)** リストから優先度を選択します (Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have)。
- Sprint (スプリント)** 必要に応じて、ストーリーのスプリントを選択します。
- Release (リリース)** 必要に応じて、ストーリーのリリースを選択します。
- Parent (親)** 親のストーリーが表示されます。親を表示する場合は、そのリンクをクリックし、親を変更する場合は、**Set Parent** アイコンをクリックします。
- Description (説明)** ストーリーの説明を追加または編集します。


3. **Save** をクリックします。

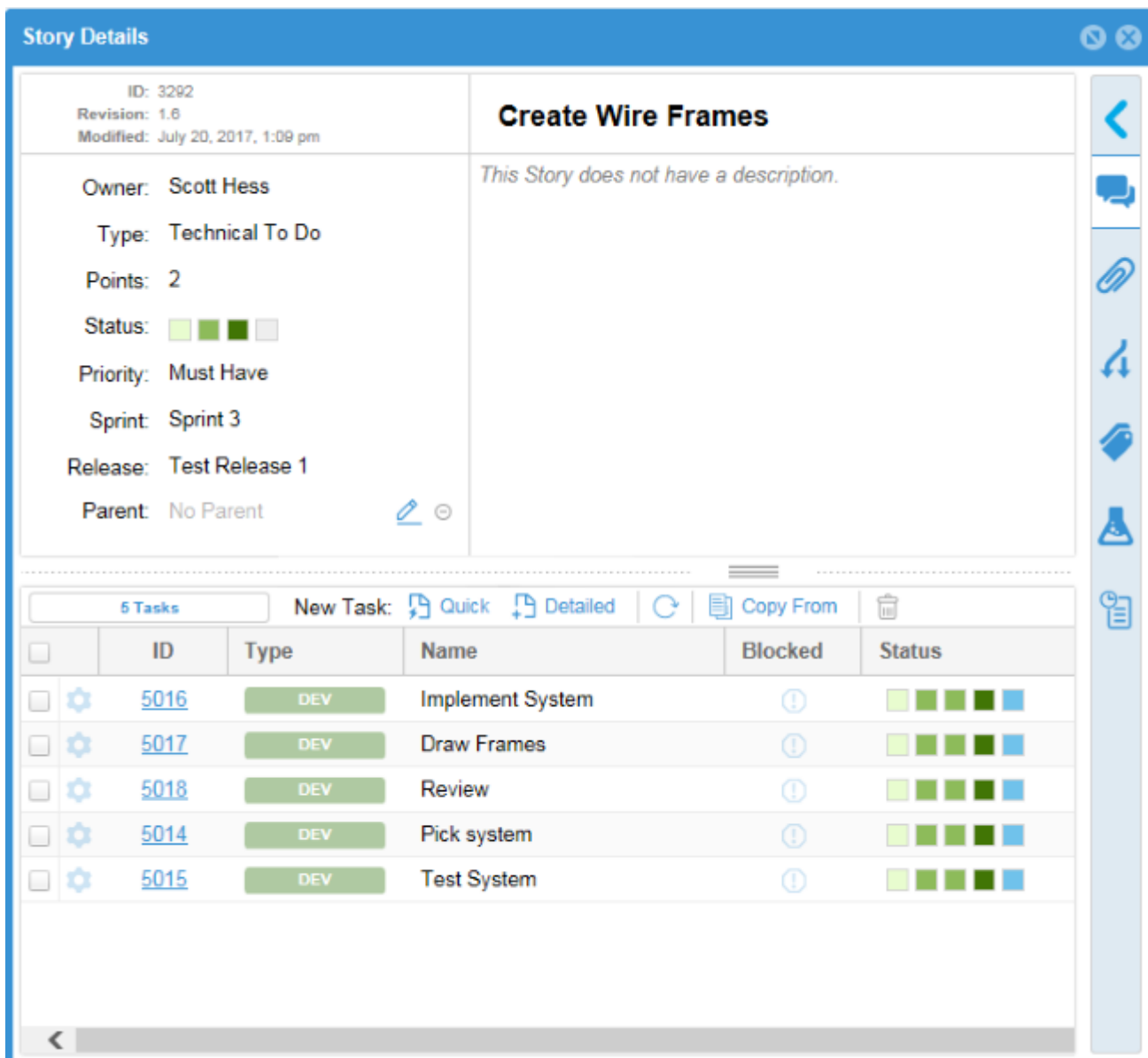
ストーリーの編集

クイックストーリーに詳細を追加したり、タスクを追加する場合には、以下の手順を実行します。**チームルーム** >  **スプリント リスト** ビューまたは **チームルーム** >  **スプリント カード** ビューで、ストーリーを編集できます。

詳細については、「[ストーリーでの作業](#)」を参照してください。または、実際の手順をビデオで見る:[Editing Stories](#)

1. ストーリーの左側にある  > **Open** をクリックします。

 **ヒント:** ID 列が表示されている場合は、その列に表示されている数字をクリックすると、ストーリーを編集できます。



The screenshot shows a 'Story Details' dialog box. The top section contains the following information:

- ID: 3292
- Revision: 1.6
- Modified: July 20, 2017, 1:09 pm
- Title: Create Wire Frames
- Description: This Story does not have a description.
- Owner: Scott Hess
- Type: Technical To Do
- Points: 2
- Status:
- Priority: Must Have
- Sprint: Sprint 3
- Release: Test Release 1
- Parent: No Parent

Below the details is a table of tasks:

ID	Type	Name	Blocked	Status
5016	DEV	Implement System		
5017	DEV	Draw Frames		
5018	DEV	Review		
5014	DEV	Pick system		
5015	DEV	Test System		

ストーリーの編集 ダイアログ ボックスが開きます。

2. ストーリーの詳細を入力します。

Title (タイトル)	ストーリーのわかりやすい名前を入力します。
Owner (所有者)	ストーリーの担当者を選択します。
Type (タイプ)	ストーリーのタイプを選択します (User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect)。タイプの詳細については、「 ストーリーでの作業 」を参照してください。
Points (ポイント)	ストーリーの完了に必要なストーリー ポイントの見積りを入力します。
Status (ステータス)	ステータスを表す矩形のいずれかをクリックします (Not Started、In Progress、Complete、Accepted)。
Priority (優先度)	リストから優先度を選択します (Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have)。
Sprint (スプリント)	必要に応じて、ストーリーのスプリントを選択します。
Release (リリース)	必要に応じて、ストーリーのリリースを選択します。
Parent (親)	親のストーリーが表示されます。親を表示する場合は、そのリンクをクリックし、親を変更する場合は、 Set Parent アイコンをクリックします。
Description (説明)	ストーリーの説明を追加または編集します。

3. ストーリーにタスクを追加する場合は、「[ストーリーへのタスクの追加](#)」を参照してください。



スプリント アクティビティ ウィンドウ


スプリント アクティビティ ウィンドウは、**チーム ルーム** の **スプリント リスト** ビューと **スプリント カード** ビューから利用できます。このウィンドウには、すべてのユーザーのすべてのタスク、ストーリー、ディスカッションに対して発生したアクティビティが表示されます。**日付** (開始と終了)、**タイプ**、**ユーザー**などでタスクをフィルターできます。この情報は以下の目的で使用できます。


- **チーム ルーム** のチャート データに関する詳細な情報や説明を表示する (ステータスの変更、作業記録時間など)。
- **タイプ** でフィルターすることにより、Added/Created (追加/作成) されたアイテムや Removed/Deleted (除去/削除) されたアイテムを表示する。さらに実行したユーザーでフィルターすることもできます。また、次のようなタイプでタスクをフィルターすることもできます: Edited (編集)、Worked (作業)、Discussed (ディスカッション)、Carry Over (持ち越し)、Blocked/Unblocked (ブロック/ブロック解除)。
- 日々のスタンドアップやスプリントの振り返りのベースとして必要なデータを使用する。


チーム ルーム の右上にある **スプリント アクティビティ** ボタン  をクリックすると表示できます。

スプリント間でのストーリーの移動


ストーリーをあるスプリントから他のスプリントへ移動したり、**バックログ**に戻すことができます。この操作は、**バックログ** の **スプリント** パネル  や、**チーム ルーム** のビューにある歯車アイコン  を使っ
て行います。


 **注:** ストーリーの移動は、現在よりも後のスプリントに対してのみ行えます。過去のスプリントへ移動することはできません。

 **ヒント:** 実際の手順をビデオで見る: [Moving Stories](#)

1.  > **Move...** をクリックします。
2. ストーリーを移動するスプリントを選択するか、**バックログ** を選択します。

バックログからチーム ルームへのストーリーの追加

 **注:** 親ストーリーをスプリントに追加することはできません。階層における末端のアイテムだけを、作業アイテムとしてスプリントに追加できます。

1. **チーム ルーム** で、**既存の追加**  をクリックします。 **Add Stories from the Backlog** ウィンドウが表示されます。
2. 追加するストーリーの行を選択してから、**Add to Sprint** をクリックします。

ストーリーの承認

ストーリーに関連付けられたすべてのタスクが完了した場合にのみ、ストーリーを承認できます。ストーリーのすべてのタスクが完了すると、ストーリーのステータスが **Completed** に変わります。




プロダクト オーナーは、ストーリーの終わりに、完了したストーリーをレビューして承認します。

実際の手順をビデオで見る：[Accepting User Stories](#)

1. **スプリント リスト** ビューか **スプリント カード** ビューのどちらかで **チーム ルーム** を開きます。
2. **Status** 列に表示されている一番右の矩形  をクリックして、ストーリーを承認します。

スプリント キャパシティの変更

スプリント キャパシティはストーリー ポイントから計算されます。キャパシティは、次のように変更します。

1. 次をクリックします：**プランニング** >  **タイムボックス**。 **Type** リストから **Sprints** を選択して、リストの **Capacity** セルをダブルクリックして値を変更します。
2. **プランニング** >  **バックログ** をクリックして **スプリント パネル**  を開き、**Edit Sprint** をクリックし、**Capacity** フィールドの値を変更します。
3. **チーム ルーム** で **Edit Sprint** をクリックし、**Capacity** フィールドを変更します。

ストーリーの持ち越し

ストーリーをスプリント内に完了できない場合があります。このような完了しなかったストーリーを他のスプリントに持ち越したり、**バックログ**に戻すことができます。ストーリーを持ち越すには、次の手順を実行します。



- 元のストーリーと同じポイントを持つ新しいストーリーを作成します。
- 完了しなかったすべてのタスクを持ち越します。
- 元のストーリーに対して **Carry Over** タイプの関連を作成します。
- 新しいストーリーのタイトルには、[Carried Over] という接頭辞が付加されます。
- ディスカッションや添付ファイルなどは、新しいストーリーに持ち越されません。
- 元のストーリーの**ステータス** コントロールは、持ち越されたことを示すために、黄色で表示されます。

1. **チーム ルーム** に移動します。
2. ストーリーの左側にある  > **Carry Over** をクリックします。
3. ストーリーの移動場所（他のスプリント、または**バックログ**）を選択します。

持ち越されたストーリーは、リストの先頭に表示され、グリッドの **Carried Over** 列に **CARRIED OVER** が表示されます。


ストーリー URL の取得


ストーリー URL を取得する方法を以下に示します。この URL は、他のストーリーやサードパーティ アプリケーションから戻るためのリンクとして使用できます。

1. チームルーム > スプリント リスト または チームルーム > スプリント カード をクリックします。
2. ID 列をクリックすると、ストーリー エディターが開きます。
3. ブラウザーのアドレスバーに、完全な URL が指定されているため、コピーして使用します。


クイック フィルターの使い方



チームルームでクイック フィルターを使って、特定の情報のみを表示させることができます。クイック フィルターは単一レベルのフィルターで、複合条件を指定することはできません。

 **ヒント:** チームルームでフィルターを適用すると、Team Overview のデータもフィルターに一致したアイテムに対するデータが表示されます。

1. ツールバーの **フィルター アイコン**  をクリックします。
2. データをフィルターする方法を選択します。

By Owner (所有者)	フィルターする所有者を選択します。
By Type (タイプ)	フィルターするストーリー タイプを選択します。
By Status (ステータス)	フィルターするステータス値を選択します。
Stories (ストーリー)	ストーリーのステータスや所有者など、ストーリーをフィルターする条件を選択します。
Tasks (タスク)	フィルターするタスクの条件を次から選択します : To Do、Not Estimated、Actual > Estimate。
Tags (タグ)	選択可能なタグのリストには、スプリント/かんばんボードのストーリーに対するタグだけが表示されます。
Code Reviews (コード レビュー)	コード レビューを持つストーリーをフィルターする条件を選択します。

フィルターを適用すると、アイコンが  に変わります。

 **注:** フィルターを適用した場合、消去アイコン () をクリックすれば、フィルターを解除できます。

チーム ルームの列


デフォルトの列

デフォルトでは、次の列が表示されます。変更すると、変更は保存されます。詳細については、「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

Order (順序)	Order 列には、リストにおけるアイテムの位置を表す数値が表示されます。ダブルクリックすると、値を手動で編集できます。
ID	アイテムの一意の ID。読み取り専用。
Type (タイプ)	ストーリーを分類する手段としてタイプが使用されます。利用可能なストーリー タイプは次の通りです : User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect。詳細については、「 ストーリー タイプ 」を参照してください。

Name (名前) ストーリー/タスク/アイテムの名前。ほとんどの場合、ダブルクリックすると編集できます。ストーリーとタスクの **Name** フィールドは、最大 255 文字まで入力できます。

Owner (所有者) ストーリーの担当者を表示します。

Status (ステータス) ストーリーの **Status** 列には、バブルコントロール  が表示されており、バブルの1つをクリックすると、ストーリーのステータスを設定できます: Not Started、In Progress、Complete、Accepted。

タスクの **Status** 列にもバブルコントロールが表示されており、同様にクリックしてステータスを設定できます。バブルの数は、管理者が設定したタスクステータス値の数によって変わります。「[タスクステータスの値の変更 \(レーン\)](#)」を参照してください。

Points (ポイント) ストーリーの完了に必要なストーリーポイントの見積りが表示されます。

Tag (タグ) **Tag** 列では、あらかじめ定義したタグをストーリーに対して選択できます (複数可)。ストーリーをフィルターしたり、体系化するのに使用できます。変更したい **タグ** のセルをダブルクリックすると、タグのリストが表示され、選択状態を切り替えることができます。詳細については、「[ストーリーエディターでのタグの使用](#)」を参照してください。





注: この列は、新しいユーザーとプロジェクトにはデフォルトで表示されます。それ以外の場合は、明示的に列を表示する必要があります。「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

Task Est. (タスクの見積り) **タスクの見積り** は、タスクの完了に必要な見積った時間が表示されます。ストーリーの場合は、合計した値になります。詳細については、「[タスクへの作業時間の追加](#)」を参照してください。

Actual (実際) タスクに対する実際の作業時間を表示します。ストーリーの場合は、合計した値になります。詳細については、「[タスクへの作業時間の追加](#)」を参照してください。

To Do タスクの残りの作業時間が表示されます。ストーリーの場合は、合計した値になります。詳細については、「[タスクへの作業時間の追加](#)」を参照してください。

Blocked (ブロック) チームではコントロールできない外部の要因による問題が発生し、進行が妨げられていることを示します。タスクがブロックされている場合、グリッド上の親のストーリーには、**BLOCKED** が表示されます。タスクをブロックする場合は、グリッド上で  アイコンをクリックします。コメントを入力すると、 に変わります。さらに、チームルームのスプリントの健全度と進捗状況領域でも、ブロックされたストーリーが存在することがわかるようになります。詳細については、「[タスクのブロック](#)」を参照してください。

Priority (優先度) 優先度は値リストで、次の値から選択できます: Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have。

利用可能な列



Author (作成者) アイテムの元の作成者の名前です。読み取り専用。

Carried Over (持ち越し) グリッドのこの列には、特殊な画像 **CARRIED OVER** が表示されます。これは、ストーリーがあるスプリントからそれ以降のスプリントに持ち越されたことを意味します。

Created Date (作成日時) アイテムが作成された日時。読み取り専用。

Code Reviews (コードレビュー) **Code Reviews** 列には、コードレビューや変更セットアイコンが表示されます。表示されるアイコンは、ストーリーやタスクに関連するアクティブなレビューや変更セットがあるかどうか依存します。アイコンをクリックすると、**Code Review** ウィンドウが開きます (変更セットが存在し、コードレビューが存在しない場合は、

作成するかどうかを確認するメッセージが表示されます)。緑色のアイコンは、すべてのコード レビューが承認されたことを表します。赤色のアイコンは、すべてのレビューが棄却された事表します。黄色のアイコンは、未決定の状態で、承認と棄却の双方が存在するか、まだレビューされていないことを表します。

General (全般)	General フィールドは、テキスト形式のフィールドで、プロジェクト チームにとって必要な、任意のビジネスまたは開発プロセス データを書き留めておくために使用できます。Rhythm の外部に公開するために使用するものではありません。最大 128 文字まで指定できます。このフィールドは、ストーリー データを含んだグリッドでのみ利用できます。
Global ID (グローバル ID)	Atlas Hub のすべてのアイテムに対する一意の識別子。
Impact (影響)	この列には、ストーリーやタスクが変更パッケージと関連付けられている場合、変更パッケージ アイコン  が表示されます。アイコンには、変更パッケージに含まれているアイテムの数が表示されます。アイコンをクリックすると、 Change Packages Viewer が開きます。
Input Stream (入カストリーム)	この列には、アイテムが入カストリームから生成された場合、 入カストリーム アイコン  が表示されます。アイテム上にカーソルを合わせると情報が表示されます。列をクリックすると、外部アイテムが開きます。詳細については、「 入カストリーム 」を参照してください。
Kanban Status (かんばんステータス)	ストーリーがかんばんボードのレーンにある場合、ボードの 名前 とレーンが次の形式で列に表示されます：<ボード名>: <レーン名>。
Last Edited (最終変更日時)	アイテムが最後に編集された日時。読み取り専用。
Last Edited By (最終変更者)	アイテムを最後に編集したユーザーの名前。読み取り専用。
Revision (リビジョン)	アイテムのバージョン番号。読み取り専用。

かんばん

Rhythm の**プロジェクト タイプ**として、**[Kanban]** または **[Scrum & Kanban]** を選択すると、**チーム ルーム** メニューにかんばんボードのリストが表示されます。ボードを選択すると、表示されます。

チーム ルーム >  **<かんばんボード名>** をクリックします。

かんばんボード には 3 つのセクションがあります：情報ペイン、フィルター、レーン。

このセクションのトピックでは、かんばんボード で作業する方法について学びます。

かんばんボードの情報ペイン

チーム ルーム >  **<かんばんボード名>**の情報ペインには以下の情報が表示されます。



ボードの選択リスト

チーム ルームで利用可能に設定されているプロジェクトのすべてのかんばんボードがリストに表示されます。「**かんばんボード オプションの設定**」を参照してください。

Cycle Time (サイクルタイム) ラベル

1 つのカードが最初のレーンから最後のレーンまで到達するのにかかる時間の平均値を表示します。

WIP Summary (WIP 要約) ラベル

Board Backlog と最後のレーン以外のすべてのレーンにあるストーリーの数。

Card Blocked (ブロック済みカード) アイコン

カードをブロックすると、ここに表示されます。



Cumulative Flow (累積フロー) ボタン

クリックすると、かんばん **累積フロー** ダイアグラムが表示されます。

かんばん累積フロー ダイアグラムには、ある日付 (X 軸) におけるストーリーの数 (Y 軸) が、ストーリーが存在するレーンの情報と共に表示されます。グラフの色は、レーンの違いを表します。同じレーンにデータが 8 週間以上留まっている場合、2 週間単位の表示に変わります。

ボードへの入力として、カスタム フィルター を使用している場合、開始日は、最初のアイテムがボードに追加された日付になり、終了日は、現在の日 (今日) になります。



注: 一部を拡大して表示するには、右クリックしてからドラッグして範囲を指定します。表示倍率を 1 倍に戻すには、グラフをダブルクリックするか、**Undo Zoom** ボタンをクリックします。



Discussions (ディスカッション) ボタン

かんばんボードごとに、専用のディスカッションがあります。詳細については、「[ディスカッション](#)」を参照してください。




Administrator (管理) ボタン

ユーザーがシステム管理者かプロジェクト管理者の場合にのみ表示されます。クリックすると、**かんばんボード Administrator** ウィンドウが表示されます。このウィンドウで、管理者はボードをカスタマイズできます。詳細については、「[かんばんボードの管理](#)」を参照してください。

かんばんボード フィルター

フィルター ペインには、4 種類のフィルターがあります : **User**、**Type**、**Tag**、**Quick Filter**。




- クイック フィルターには、コード レビューと関連付けられたストーリーに対して適用可能なさまざまなフィルターがあります。
- 任意のフィルターを選択して、**かんばんボード** に適用します。単一レベルのフィルターであることにご注意ください。
- フィルターを適用すると、カードの無いレーンは折りたたまれます (デフォルトの動作)。
- フィルターの適用後に、**Clear Filter** ボタン  をクリックすると、フィルターの適用を解除できます。

レーンでの作業

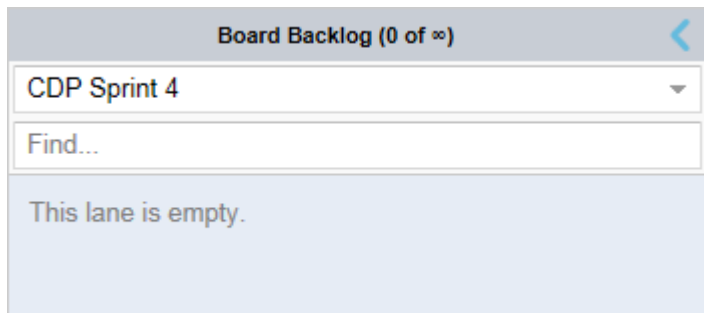
かんばんボード は、管理者が定義したレーンに分割され、ストーリーがカードとして表示されます。

すべてのカードは、**Board Backlog** レーンから始まります。このトピックでは、レーンの使い方について学びます。

 **注:** 管理についての情報は、「[レーンの管理](#)」を参照してください。

ボード バックログ レーン

Board Backlog レーンは、すべてのボードに存在します。このレーンは、[ボード バックログ ソース](#)に一致するすべてのストーリーの開始点になります。

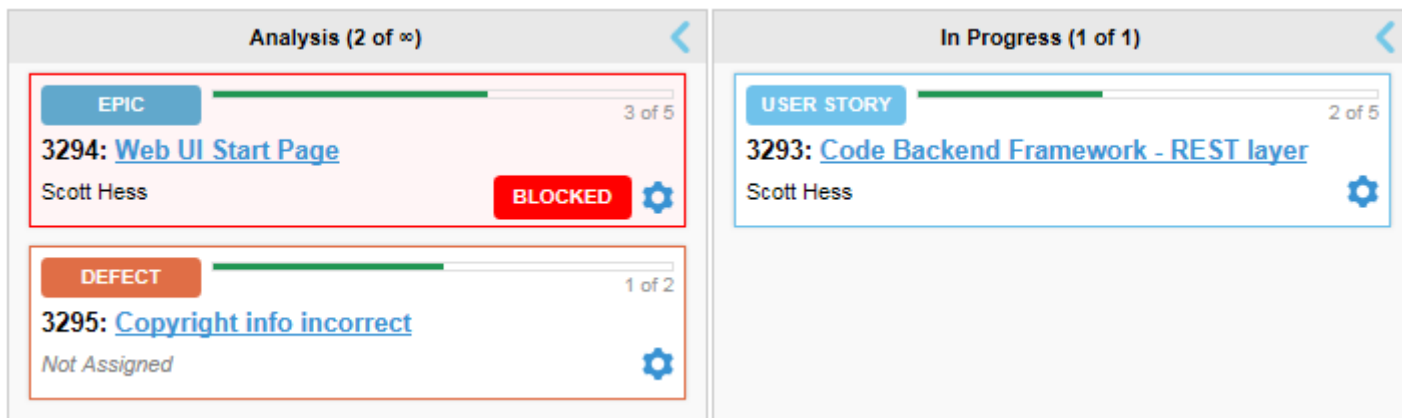


このレーンでは、次のことを行うことができます。

- カードを他のレーンにドラッグ&ドロップする。
- **スプリント** リストを使って、アクティブなスプリントを切り替える。
- **Find** フィールドにテキストを入力して、カードをフィルターする。

レーンの使い方

レーンは次のように表示されます。



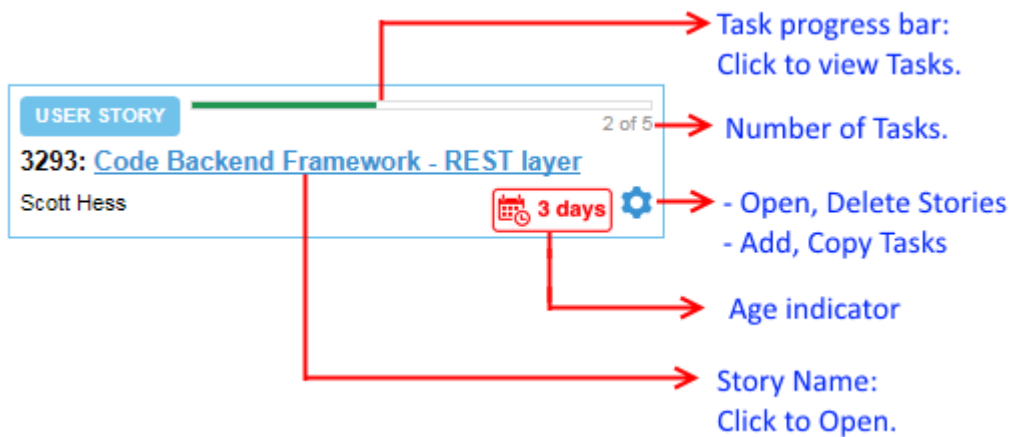
レーンの見出しには、名前と WIP と上限（オプションがオンの場合）が表示されます。

矢印をクリックすると、レーンを展開したり折りたたんだりできます。

フィルターを適用しない限り、デフォルトではレーンは展開されています。

カードの使い方

レーンのストーリー カードには、さまざまな情報が表示されており、次のようにさまざまな機能があります。



それぞれのカードにある 歯車 アイコン  を使って、次のアクションを実行できます。

Open (開く) ストーリー **エディター** を開きます。「[ストーリーでの作業](#)」を参照してください。

Add Task (タスクの追加) ストーリーにタスクを追加します。「[タスクでの作業](#)」を参照してください。

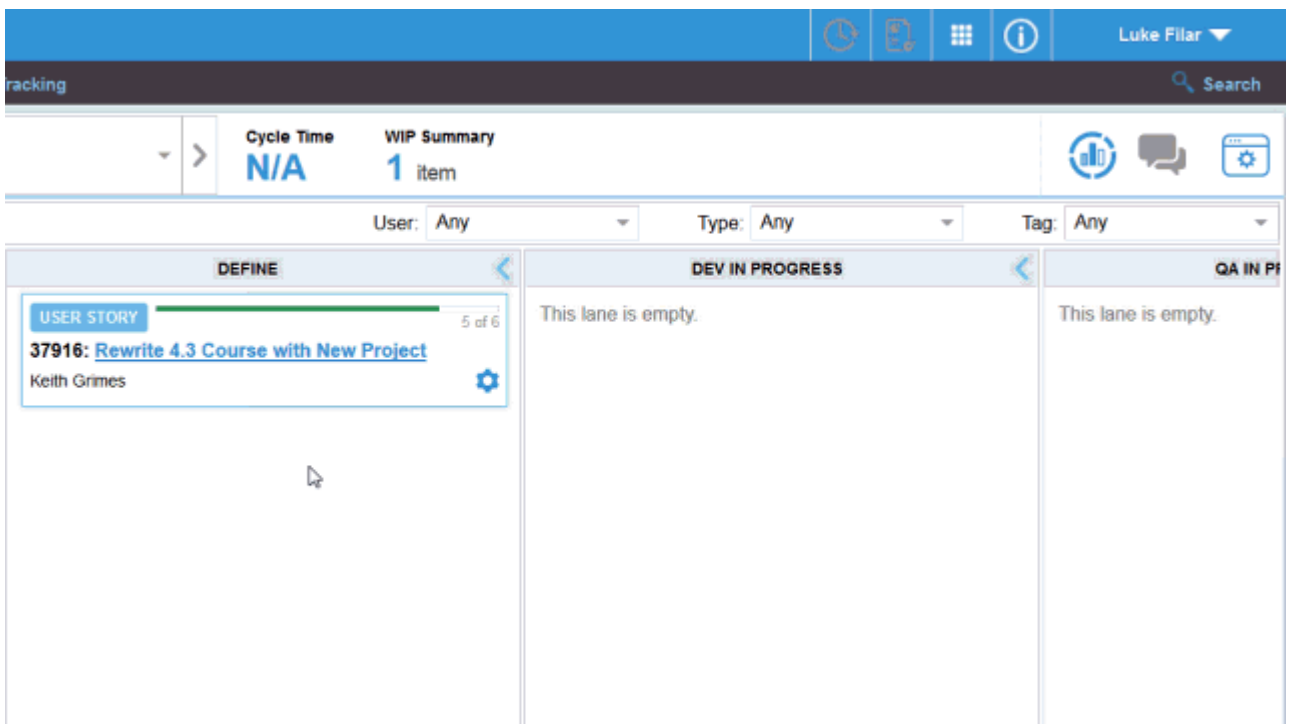
Copy Tasks From... (タスクのコピー) **Copy Tasks From** ダイアログ ボックスが表示されます。「[他のストーリーからのタスクのコピー](#)」を参照してください。

Remove (除去) 現在のレーンからカードを除去します。ストーリーがボードの [ボード バックログソースの条件](#) に一致していれば、そのストーリーは **Board Backlog** レーンに戻ります。一致していない場合は、**プランニング** パースペクティブでの利用できます。

Delete (削除) ストーリーを削除します。

タスクの使い方

タスク進捗状況バーをクリックすると、ストーリーのタスクの一覧が表示されます。

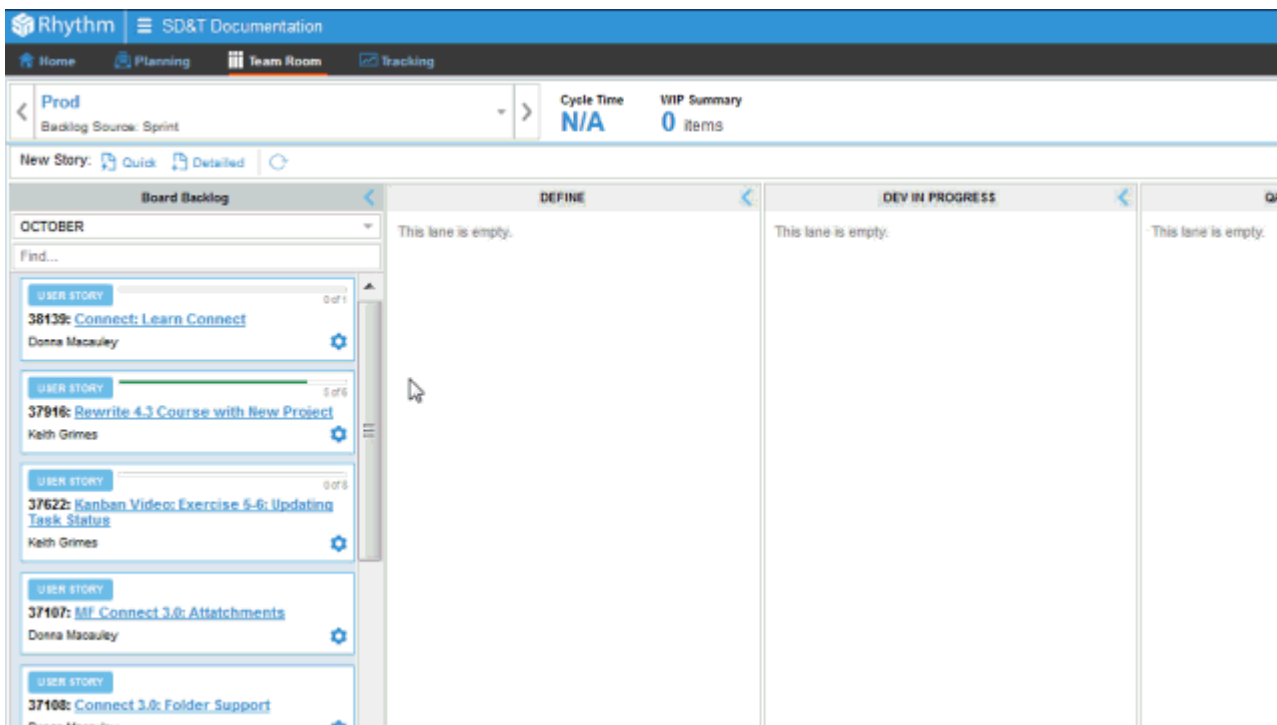


このウィンドウでは、次のアクションを実行できます。

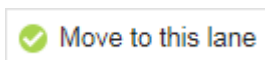
- ID 列をクリックすると、タスクが開きます。
- ウィンドウに表示する列を管理します。表示される列に応じて、アクションを実行できます。「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

ドラッグ&ドロップ

ドラッグ&ドロップ を使って、ストーリーをレーン間で移動できます。

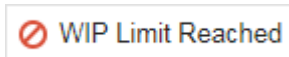


移動先のレーンでは、レーンの可用性についての情報がポップアップして表示されます。



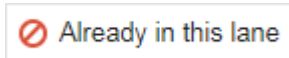
Move to this lane

移動が有効であることを示します。



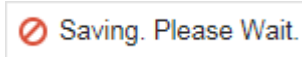
WIP Limit Reached

WIP の制限 に到達しているため、ストーリーをレーンに配置できないことを示します。



Already in this lane

移動しようとしているアイテムが、既にそのレーンに配置されていることを示します。

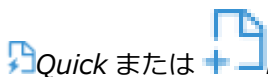


Saving. Please Wait.

アイテムが保存中で、移動できないことを示します。

かんばんボードへのストーリーの追加



ストーリーは、**Board Backlog Source (ボード バックログ ソース)** の設定に基づいて、自動的にボードに追加されます。しかし、明示的にボードにストーリーを作成することもできます。ストーリーを作成すると、**Board Backlog** レーンの右側にあるボードの最初の実レーンに割り当てられます。ストーリーは、**ボード バックログ ソース** からのデータ (ストーリー、リリース、フィルター) をも継承しません。**ボード バックログ ソース** に変更があったとしても、そのストーリーはボード上に残ります。

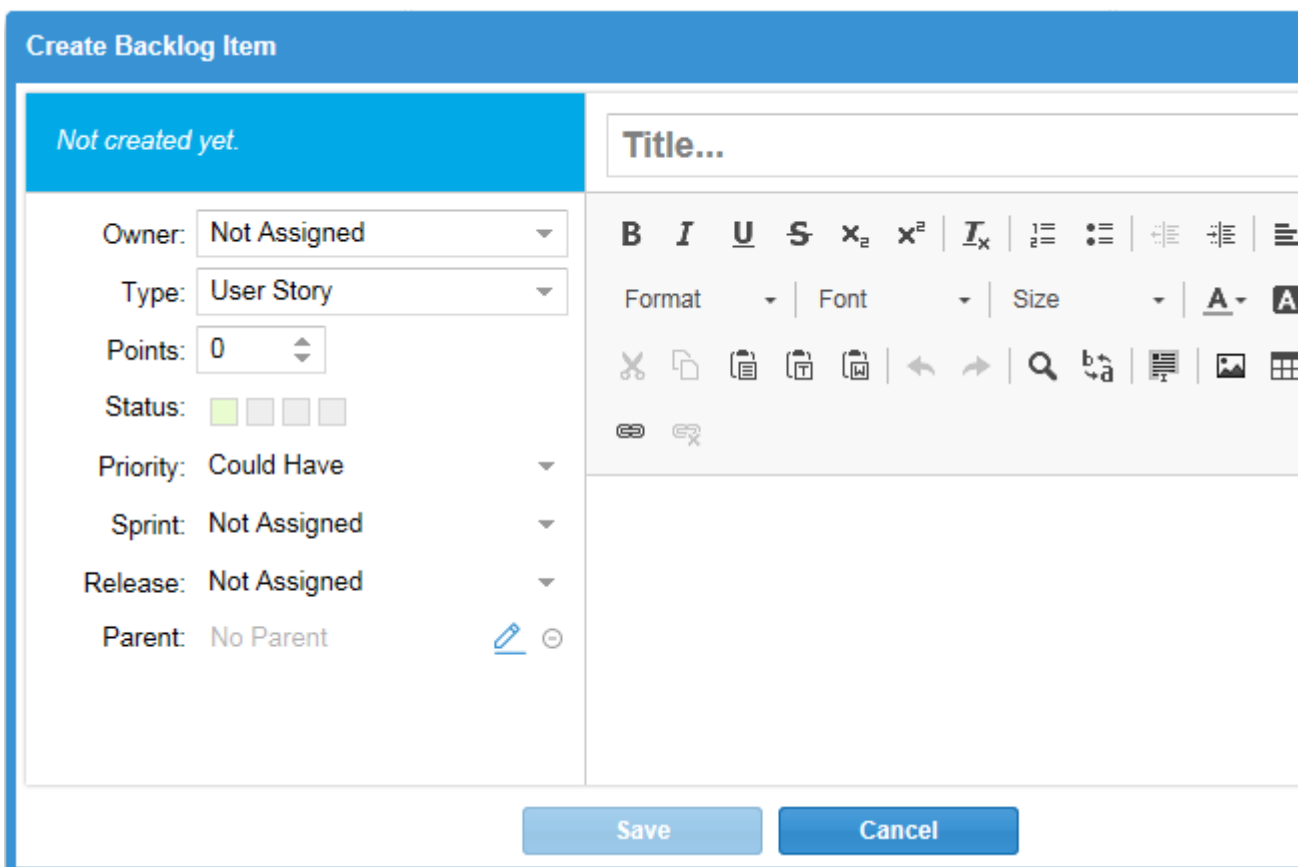


Quick または Detailed を使って、ストーリーを作成できます。



を使って詳細なストーリーを作成するには：

1. チーム ルーム >  <かんばんボード名> をクリックします。
2.  **New Story: Detailed** をクリックします。



3. ストーリーの詳細を入力します。

- Title (タイトル)** ストーリーのわかりやすい名前を入力します。
- Owner (所有者)** ストーリーの担当者を選択します。
- Type (タイプ)** ストーリーのタイプを選択します (User Story、Technical To Do、Epic、Theme、Defect)。タイプの詳細については、「[ストーリーでの作業](#)」を参照してください。
- Points (ポイント)** ストーリーの完了に必要なストーリー ポイントの見積りを入力します。
- Status (ステータス)** ステータスを表す矩形のいずれかをクリックします (Not Started、In Progress、Complete、Accepted)。
- Priority (優先度)** リストから優先度を選択します (Must Have、Should Have、Could Have、Won't Have)。
- Sprint (スプリント)** 必要に応じて、ストーリーのスプリントを選択します。
- Release (リリース)** 必要に応じて、ストーリーのリリースを選択します。
- Parent (親)** 親のストーリーが表示されます。親を表示する場合は、そのリンクをクリックし、親を変更する場合は、**Set Parent** アイコンをクリックします。
- Description (説明)** ストーリーの説明を追加または編集します。


4. **Save** をクリックします。ボードの最初のレーンに、ストーリーが追加されます。

追跡

追跡 パースペクティブは、プロジェクト管理者とプロダクトオーナーのためのリソースで、リリースの進捗状況を把握することができます。進捗状況を表示するチャートと、現在のリリースのターゲットとしているすべてのストーリーがタイプ別に分類されて一覧表示されます。このビューには、**進捗状況**、**健全度**、**累積フロー**、**ブレイクダウン** の把握を支援するチャートが表示されます。

アジャイル開発では、イテレーションごとに、または何回かのイテレーション（またはスプリント）の後に、顧客に製品をリリースします。Rhythm では、リリース機能を使ってスプリントをまとめます。このため、スプリントを作成して計画を立てる前に、リリースを作成する必要があります。

リリースの計画を立てる場合、**ターゲット リリース** 機能を使って、ストーリーをリリースのターゲットとして追加できます。これらのストーリーは、リリースの追跡における計算で使用されます。

 **重要:** この機能を最大限に利用するには、ストーリーを**バックログ**に保持し、そのストーリーをリリースに対するターゲットに設定することが重要です。現在のリリースに対するターゲットとして設定されたストーリーだけが、リリースの追跡における計算の対象になります。

リリースの進捗状況

ページの上部には、リリースの現在のステータスに関する要約情報が表示されるため、チームやプロダクトオーナーは、プロジェクトの納期に間に合わせるために必要な変更の決定に役立てることができます。概要情報として、以下の情報が表示されます。

- リリースの開始日と終了日
- 残日数
- 残作業（ポイント数またはストーリー数）
- 稼働開発速度（週単位のポイント数/ストーリー数）
- 稼働キャパシティ（ポイント数/ストーリー数の割合）

 **注:** ストーリーが見積られていないと、リリース追跡計算の対象になりません。この場合、見積られていないストーリーがあることを示す警告が **Health** セクションに表示されます。

Progress（進捗状況）バーには、リリースのストーリー数が状態（Accepted、Completed、Started、Blocked、Not Started）ごとに表示されます。

追跡 パースペクティブを使用したプロジェクト追跡

追跡 パースペクティブに表示されるプロジェクト関連の計算値をポイントベースにするかストーリーベースにするかを設定できます。計画や実行にストーリーポイントを使用するプロジェクトでは、ポイントベースの計算値を使用するのが良いでしょう。ポイントベースの計画を使用しないプロジェクトでは、**Use number of Stories** を選んだ方が良い場合があります。

次のオプションのいずれかを選択します。



> **Use Story points**

追跡の計算値は、ストーリーとストーリーポイントの値をベースに計算されます。



> **Use number of Stories**

追跡の計算値は、ストーリー数をベースに計算されず（ポイントは考慮されません）。

リリースの健全度

追跡 パースペクティブの **Health**（健全度）セクションには、次の情報が表示されます。

見積り済みストーリー数 見積られていないストーリー数が表示されます。すべて見積り済みの場合は、その旨が表示されます。

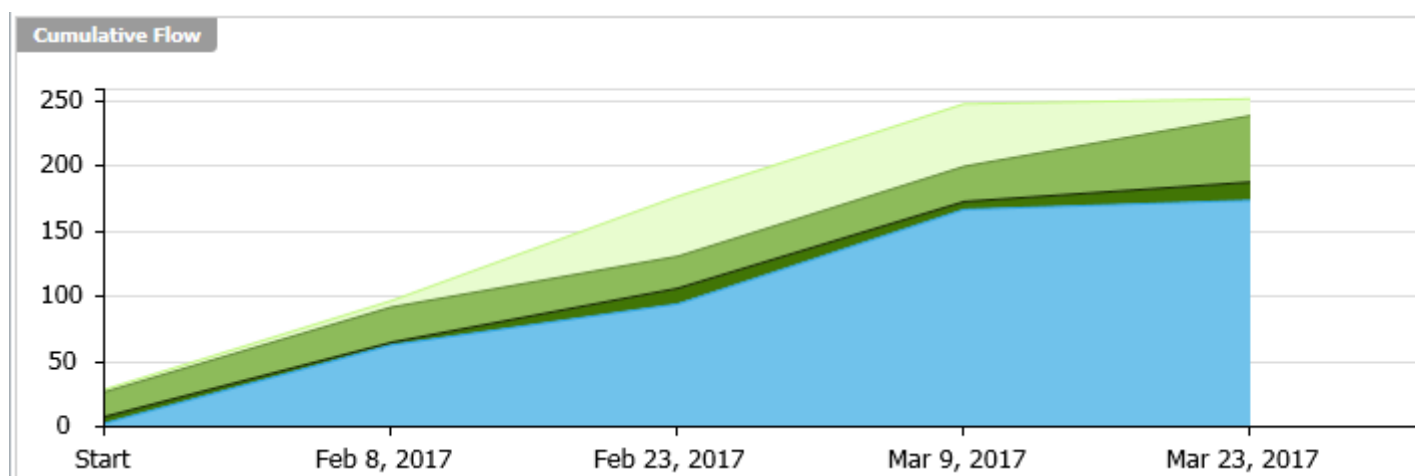
完了予定日 予定日は、**Operating Velocity**（稼働開発速度）を元に計算されます。リリースに定義された日程を超過している場合は、**Remaining days**（残日数）が赤で表示されます。


開発速度の提案 リリースの終了日に間に合わせるために必要な開発速度（/週）を表示します。

総作業量の提案 リリースの終了日に間に合わせるために必要な変更を表示します。

リリースの累積フロー

追跡累積フロー チャートには、リリースのステータス別作業量がスプリントごとに表示されます。縦軸は、スプリントのポイントまたはストーリー（追跡設定による）の合計数を表します。横軸は、リリースのスプリントを表します。**Points Not Started**（薄緑）、**Points In Progress**（緑）、**Points Completed**（深緑）、**Points Accepted**（青）が表示されます。チャートの高さは、範囲を定義します。何かを追加したり、見積りの値を増やすと、縦軸の値が増加します。何かを削除したり、見積りの値を減らすと、縦軸の値が減少します。チャートを使うと、リリースの範囲における変化を確認できます。



 **ヒント:** 縦軸にポイント数を表示するか、ストーリー数を表示するか設定する場合は、「[リリースの進捗状況](#)」を参照してください。






リリースのブレイクダウン

リリースのブレイクダウン には、リリース対象のすべてのストーリーが、ストーリータイプで分類され、階層的に表示されます。

ストーリーでの作業

ユーザーストーリーとは、製品に対して実行すべき作業を簡潔に定義したものです。ストーリーは、バックログ、スプリント、**かんばんボード**に含まれます。変更は**ストーリーエディター**を使って行います。

Rhythm では、様々な方法を使って、ストーリーを作成、編集、管理できます。

-  [ブレイクダウンビュー](#)
-  [バックログビュー](#)
-  [チームルーム](#)
-  [スプリントリスト](#)
-  [スプリントカード](#)

-  [かんばんボード](#)

また、Atlas Planning and Tracking Suite の他のツールを使って、ストーリーの作成を自動化できます。

- 入力ストリームを使うと、要件や障害をストーリーとして取り込むことができます。「[入力ストリームの設定](#)」を参照してください。
- Atlas を使うと、完全な計画や個々の要件を Rhythm にプッシュできます。「[Rhythm と Atlas の使い方](#)」を参照してください。







ストーリータイプ



ストーリータイプは、次のとおりです。

User Story (ユーザーストーリー)	エンドユーザーの視点からソフトウェアの機能を捉えるために使用されます。要件の簡単な説明を作成するのに役立ちます。
Epic (エピック)	エピックは、作業を大まかに捉えたり、複数のストーリーをまとめたものです。エピックは、小さなストーリーの集まりにブレイクダウンするべきです。
Theme (テーマ)	テーマは、共通の特徴を持つストーリーを分類して追跡するために使用します。
Technical To Do (技術的課題)	技術的な課題を含んだストーリーのために使用します。
Defect (障害)	実際の製品の障害を追跡するために使用します。

ストーリー エディターの使い方


ストーリーは、**ストーリー エディター**を使って作成します。**ストーリー エディター**には4つのセクションがあります。


ストーリーの詳細	左上にあるこのペインには、次のフィールドが表示されます： Owner 、 Type 、 Points 、 Status 、 Priority 、 Sprint 、 Release 、 Parent 。
タイトルと説明	タイトル は、標準のテキストフィールドですが、 説明 は必要な編集機能を兼ね備えたリッチテキストフィールドです。  注: タイトル は最大 255 文字まで、 説明 は最大 2 GB まで (画像を含む) 入力できます。
タスクペイン	タスクペイン では、ストーリーのタスクを定義します。詳細については、「 タスクでの作業 」を参照してください。
展開可能ペイン	右端にある展開可能なペインには、ストーリーに対して次の作業を行えます。 <ul style="list-style-type: none">  ディスカッション ディスカッションを作成して、チーム内で共有します。「ディスカッション」を参照してください。  添付ファイル ストーリーにファイルを追加します。「ストーリーでの添付ファイルの使用」を参照してください。  関連 ストーリーから他の資産へ (またはその逆) 関連を作成します。「関連」を参照してください。  ヒント: 関連 タブには、ストーリーに関連するコード レビューや変更パッケージへのリンクも含まれます。  タグ 類似したストーリーにラベル付けするために、タグを作成します。「ストーリーエディターでのタグの使用」を参照してください。


-  **テスト** クリックすると、ストーリーに関連付けられたテスト結果が表示されます。「[テスト結果の表示](#)」を参照してください。
-  **バージョン** ストーリーに対して行われたすべての変更をレビューします。必要に応じて、比較できます。「[ストーリーのバージョンの表示と比較](#)」を参照してください。




ディスカッション

ディスカッションでは、トピックを使用してアイデアを共有したり、議論することができます。チームメンバーは、トピックに対して直接メッセージを返信する以外に、**Agree/Disagree (賛成/反対)** アイコンを使用してフィードバックすることもできます。チーム全員のフィードバックが集まったら、トピックを Accept (承認) または Reject (棄却) することができます。それまで、トピックのステータスは *Open* (オープン) になります。

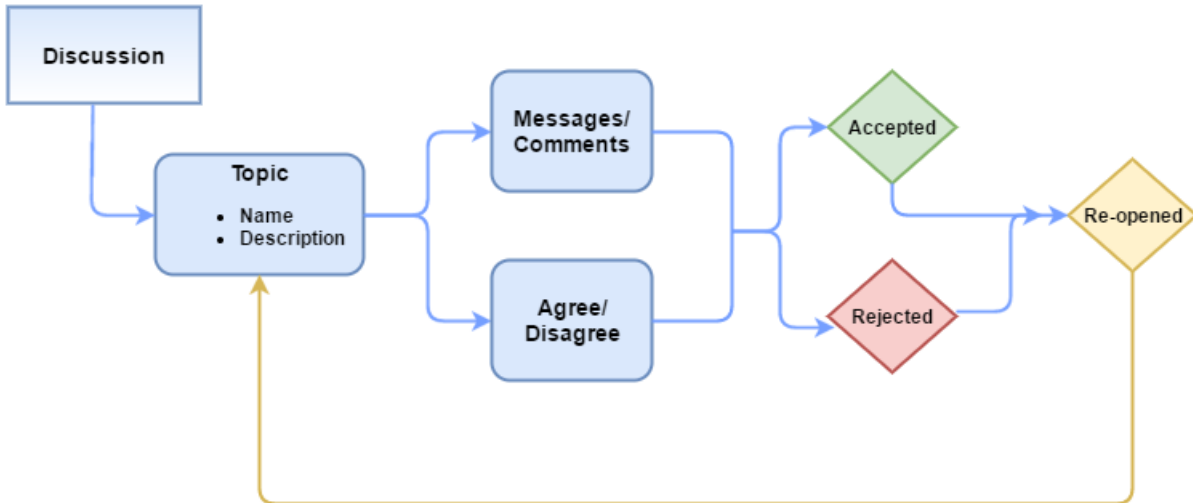
ディスカッションは、ストーリー、スプリント、かんばんボードで使用できます。 アイコンをクリックすると、ディスカッションにアクセスできます。ストーリー エディターの場合は、右側のペインにあるタブです。スプリントとかんばんボードの場合は、**チーム ルーム** の右上にあるアイコンです。

ディスカッションがストーリーに存在すると、**ストーリー エディター** のタブにあるアイコンが次のように装飾されます：

 **注:** ディスカッションのオープンなトピック数は、ディスカッション アイコンの隣に強調された数値で表示されます。

- ディスカッションには複数のトピックを追加できます。
- トピックには次の形式のフィードバックを追加できます。
 - **返信**  を使ったテキスト メッセージ。
 - **賛成**  / **反対**  のクリックによる応答。
- トピックのステータスは、**承認** または **棄却** を使って クローズ するまで、オープン になります。クローズしたトピックを再度オープンにすることもできます。
- トピックに返信したことを特定のユーザーに知らせたいときには、@ 記号を使用して表示されたリストからユーザーを選択します。次の点にご注意ください。
 - 複数のユーザーにメッセージを送信する場合は、@ 記号を複数回使用します。
 - @ 記号で指定したすべてのユーザーに電子メールが送信されます (Atlas Hub で電子メール設定が有効な場合)。
 - 返信すると、トピックを作成したユーザー、トピックに返信したすべてのユーザー、およびディスカッション スレッドのどこかにメンション指定されたユーザーに対して、メッセージが送信されます。
- タスクをブロックすると、**Provide Blocking Reason** ダイアログ ボックスが開きます。理由を入力して **OK** をクリックすると、新しいディスカッション トピックがストーリーに追加され、そのストーリーのタスクを担当するすべてのチーム メンバーに通知されます。同様に、タスクのブロックを解除して、理由を入力すると、すべてのチーム メンバーに返信されます。
- 実際の使い方をビデオで見る：[Using Discussions](#)



トピックのライフサイクル ダイアグラム



ストーリーでの添付ファイルの使用

ストーリーに関連するコンテンツとして、添付ファイルを追加することができます。必要に応じて、添付ファイルをアップロード、ダウンロード、置換することができます。ユーザーにアクセス権があれば、添付ファイルを削除することもできます。添付ファイルのサイズに制限はありませんが、添付ファイルが大きいほど、アップロード/ダウンロード時間は長くなります。添付ファイル数は、ストーリーごとに 1024 個までです。

1. **ストーリー エディター** を開きます。

2. **Attachments**  タブをクリックします。添付ファイルがストーリーに存在すると、タブが次のように装飾されます：.


添付ファイルを追加するには：

1.  **Attach File** をクリックします。**Attach Files** ダイアログ ボックスが開きます。
2. 添付するファイルを選択します。
3. **Add** をクリックします。


添付ファイルを開くには：

1. 添付ファイルの行にマウス カーソルを合わせます。
2. 右端に表示される **Download File**  をクリックします。


添付ファイルを置換するには：

1. 添付ファイルの行にマウス カーソルを合わせます。
2. **Replace with new file**  をクリックします。**Select File** ウィンドウが開きます。
3. **Select** をクリックして、ファイルを参照し選択します。
4. **Update** をクリックします。

添付ファイルを削除するには：

1. 添付ファイルの行にマウス カーソルを合わせます。
2. **Delete**  をクリックします。

ファイルを並べ替えるには：

1. **Sort**  をクリックします。
2. 添付ファイルを並べ替える方法を選択します：Time Added (追加日時)、Filename (ファイル名)、User (ユーザー)。

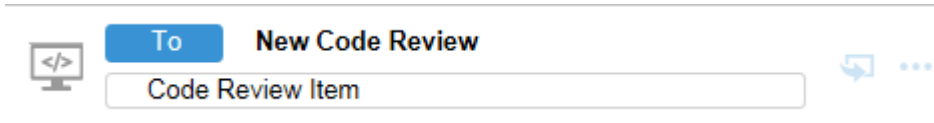
関連

Rhythm では、アイテム間の接続状況を理解するために、関連を使用できます。あるオブジェクトを変更すると、プロジェクトの他の要素に影響を与える場合があります。たとえば、アジャイル計画ツールにストーリーとして既にプッシュした要件を変更すると、ストーリーの範囲や複雑さが変わる可能性があります。関連により、ストーリーと他の関連する資産との接続性を確認できます。関連するオブジェクトが互いにリンクされていると、変更がすべてのレベルで正しく実装されていることを確認するときに役立ちます。

ストーリー エディター の **Relationships** タブを使用して、手動で Rhythm に関連を作成できます。関連がストーリーに存在すると、関連の存在がわかるように、タブのアイコンが次のように装飾されます：



Rhythm が自動的に関連を作成する場合があります。Atlas から Rhythm **バックログ** に要件をプッシュする場合は必ず、要件とストーリー間に関連が作成されます。入力ストリームを使用して要件または障害にプルする場合、関連が自動的に作成されます。さらに、コード レビューは **Relationships** タブに一覧表示されます。**Goto** アイコンをクリックすると、レビューが開きます。




Atlas Planning and Tracking Suite で使用される関連のタイプを以下に示します。

ユーザーによる管理/作成	Basic (基本)、Copy (コピー)、Dependent (依存)、Requirement Stream (要件ストリーム)、Requirement Synchronization (要件同期)。
アプリケーションによる管理/作成	Carry Over (持ち越し)、Defect Stream (障害ストリーム)、Execution (実行) (ストーリーとスプリント間の関連など)、Parent-Child (親子)、Requirement Stream (要件ストリーム)。



実際の手順をビデオで見る：[Creating a Relationship](#)

関連ステータス

関連にはそのタイプによって様々なステータスがあります。関連を持つアイテムを変更すると、その関連ステータスは **Suspect (要検討)** に変わります。変更を確認したら、最新になるようにステータスを Update (更新) するか、更新を **Defer (保留)** できます。保留すると、関連のステータスは **Defer** に変わります。

 **重要:** 同期以外のすべての関連において、ステータスの変更によってアイテムが変わることはありません。ステータスをラベルとして利用し、レビューしたものや、レビューが必要なものを見つけることができます。たとえば、ステータスを更新すると、ステータスは **Up To Date (最新)** に変わりますが、対象のアイテムの詳細は変わりません。

関連の作成


1. **ストーリー エディター** を開きます。
2. **Relationship** タブ  をクリックします。 **Relationship** ペインが表示されます。
3.  **New Relationship** をクリックします。
4. **プロジェクト** リストからプロジェクトを選択します。
5. 関連を作成するアイテムを選択します。



アイテムが見つからない場合は、**Find** フィールドを使用します。

新しいストーリーに関連を作成する場合は、**New Story** をクリックします。

6. **Add** をクリックします。 **Relationship Type & Direction** ダイアログ ボックスが開きます。
7. **Basic Relationship** を選択します。
8. **OK** をクリックします。

関連の視覚化

関連は、**Relationships** タブにリスト形式で表示されます。パースペクティブによっては、関連をダイアグラム形式で表示できます。**Relationships** リストの上部に  **Diagram** がある場合、そのアイコンをクリックすると **Relationships Diagram** ウィンドウが開きます。ダイアグラムは次のように機能します。

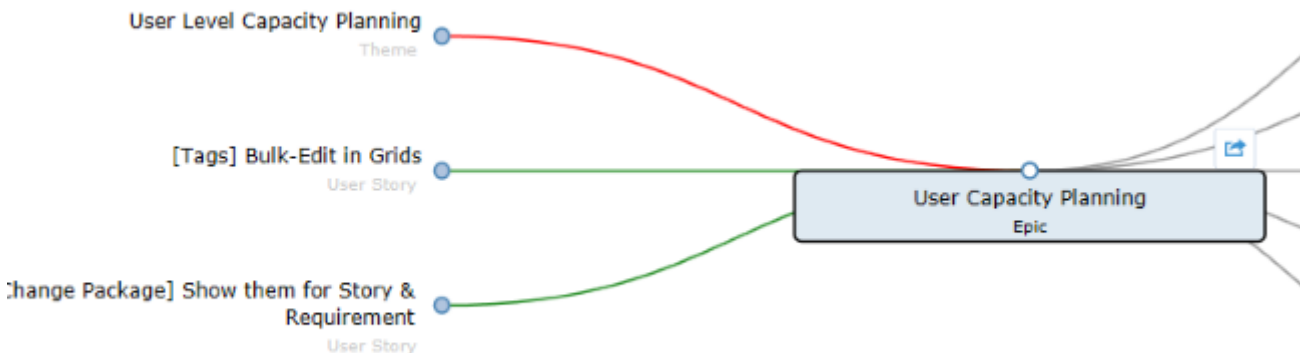
- ストーリー の左側にあるアイテムは、ストーリー への *To* リンクです。ストーリー の右側にあるアイテムは、ストーリー からの *From* リンクです。
- ダイアグラムには、アイテムの第一レベルの関連が表示されます。子の関連を持つアイテムは、塗りつぶした青い丸で表示されます。関連レベルはクリックしてナビゲートできます。プロジェクト間の関連リンク（現在のプロジェクトではなく、他のプロジェクトにストーリー がある場合）は、点線で表示されます。
- アイテムを選択すると、ウィンドウの上部に要約情報が表示されます。
-  (**Goto**) をクリックすると、新しいブラウザのウィンドウまたはタブに、アイテムが表示されます。
- ダイアグラムをクリックしてドラッグすると、キャンバスをスクロールできます。また、スクロール ホイールをまわすとダイアグラムを拡大/縮小できます。
- **Reset** をクリックすると、デフォルトの表示に戻ります。
- **Reload** をクリックすると、ダイアグラムが再読み込みされます。
- アイテム名はダイアグラム上では固定長で表示されますが、アイテム上にカーソルを合わせると、資産の完全名、ID、タイプ、プロジェクト名がツールチップに表示されます。
- **Relationship Status**、**Relationship Type**、**Item Type** を選択すると、ダイアグラム上に表示するアイテムを絞り込むことができます。
- アイテムが変更パッケージの場合、ダイアグラムから **Change Package Viewer** を直接開くことができます。  ボタンをクリックします。

関連ダイアグラムでは、関連とステータスが一目でわかるようになっています。

- Up To Date 関連は緑色の線で表示されます。
- Suspect 関連は赤色の線で表示されます。
- Deferred 関連はオレンジ色の線で表示されます。
- 親子関連は灰色の線で表示されます。
- 外部プロジェクトとの（クロス プロジェクト）関連は破線で表示されます。
- 現在のプロジェクト内の関連は実線で表示されます。

さらに、アイテム間を結ぶライン上にカーソルを合わせると、ステータスと詳細が表示されます。

関連ダイアグラムの例



関連アイテムのステータスと詳細の表示

関連を持つアイテムのステータスや詳細を参照できます。Rhythm アイテムには、要件またはストーリーのステータスが表示されます。Atlas Hub アイテムはデフォルトの設定に従って表示されます。また、Atlas Hub カスタム アイテムの場合は、管理者の設定に従って表示されます。Atlas Hub アイテムは、ファイルエクスプローラーのような形式で、フォルダーとファイルが階層的に **Other** タブに表示されます。

1. **Relationship** タブ  をクリックします。 **Relationship** ペインが表示されます。
2. **Existing Relationships** をスクロールします。 関連ごとにステータスまたは詳細が表示されます。














 **注: Relationship Status** リストからステータスを選択すると、選択したステータスでリストがフィルターされます。 また、**Group By** リストから Project、Relationship Type、Artifact Type、Direction を選択すると、関連がグループ化されます。

表 1 : 関連アイテム

アイコン	タイプ	説明
	変更パッケージ	SCM ツールでのコミットに関連した変更のコレクション。
	変更要求	Atlas Hub の汎用要求オブジェクト。
	コードレビュー	Rhythm コード レビュー。
N/A	概念	Atlas 概念。
	ファイル	ファイルへの参照。
	かんばんボード	Rhythm かんばんボード。
N/A	計画	Atlas 計画。
	要件	Atlas 要件。
N/A	リリース	Rhythm リリース。
	スプリント	Rhythm スプリント。
	ストーリー	Rhythm ストーリー。
	タスク	Rhythm タスク。
N/A	テスト	Atlas Hub テスト オブジェクト。
	ユーザー定義タイプ	Atlas Hub で定義したカスタム タイプ。
	ホワイトボード	Atlas ホワイトボード。

関連ステータスの更新

1. **ストーリー エディター** を開きます。
2. **Relationship** タブ  をクリックします。 **Relationship** ペインが表示されます。
3. **Existing Relationships** をスクロールします。 関連ごとにステータスまたは詳細が表示されます。

 **注: Relationship Status** リストからステータスを選択すると、選択したステータスでリストがフィルターされます。 また、**Group By** リストから Project、Relationship Type、Artifact Type、Direction を選択すると、関連がグループ化されます。

4. **...** をクリックして **Update** または **Defer** を選択すると、要検討関連を更新または保留することができます。

ステータスのアクション



Deferred (保留) 関連がこのステータスの場合に利用できるアクションは、Compare (比較)、Update (更新)、Remove Relationship (関連の削除) です。

Suspect (要検討) 関連がこのステータスの場合に利用できるアクションは、Compare (比較)、Update (更新)、Defer (保留)、Remove Relationship (関連の削除) です。

ストーリー エディターでのタグの使用

Rhythm におけるタグは、ユーザーが定義するラベルであり、ストーリーに適用できます。タグについて知っておく必要がある事項を以下に示します。


- タグは、プロジェクト固有またはサーバー固有にすることができます。
 - **サーバー タグ** は、サーバー上のすべてのプロジェクトで使用可能です。
 - **プロジェクト タグ** は、現在のプロジェクトでのみ使用可能です。
- タグは、1 レベルの深さまで入れ子にできます。
- タグには、スペース、数字、特殊文字を使用できます。
- **Tag** 列のセルをダブルクリックするとタグ リストが表示され、グリッドにタグを適用できます。
- 実際の使い方をビデオで見る : [Tagging Stories](#)

タグを管理するには、**ストーリー エディター** の右側のペインにある **Tags** タブ  をクリックします。タグが存在する場合、タグ アイコンは次のように装飾されます : 。ここでは、2 種類のパネルが表示されます。


Assigned Tags ストーリーに割り当てられているタグが表示されます。

Available Tags すべての **プロジェクト タグ** と **サーバー タグ** が、ツリー形式で表示されます。


タグを作成するには :

1.  **New Tag** をクリックします。
2. **Name** フィールドに名前を入力します。
3. タグをサーバー上のすべてのプロジェクトで利用可能にする場合は、**Server Tag** をクリックします。
4. **Save** をクリックします。


入れ子タグを作成するには :

1. タグを選択します。
2. 右側にある **歯車** メニュー  をクリックします。
3. **Add Child Tag...** を選択します。
4. **Name** フィールドに名前を入力します。
5. **Save** をクリックします。

ストーリーからタグを j 除去するには :

1. **Assigned Tags** リストからタグを選択します。
2. **Remove** アイコン  をクリックします。

タグを削除するには :

1. **Available Tags** リストからタグを選択します。
2.  **Delete** をクリックします。

テスト結果の表示

Atlas Hub とテスト ツール間で要件やストーリーの同期を取ると、テスト ツールが返したテスト結果を Rhythm に表示できます。この機能を使用するには、2 つのシステムを接続するように、システム管理者が Micro Focus Connect を設定する必要があります。

詳細については、「[Connect へのアクセス](#)」を参照してください。

ストーリーのテスト結果を表示するには：

1. **ストーリー エディター** を開きます。
2. **Tests** タブ  をクリックします。

2 つのグラフが表示されます。

最新のテスト結果 このグラフには、ストーリーに割り当てられたすべてのテストのステータスが集約されて表示されます。表示される内容は、最後に実行されたテスト結果です。**N/A** は、テストが割り当てられていますが、**一度も** 実行されていないことを示します（テストを作成した直後の場合など）。



日ごとのテスト結果 次の情報が表示されます。

- グラフの X 軸には **Duration** が表示されます。これは、**Admin Tools** で設定した期間 (Graph Duration) に対応します。Y 軸にはテストの数が表示されます。これは、選択したアイテムのテストに対応します。
- グラフの上部にある凡例 (Passed/Failed/Not Run) をクリックすると、それぞれの表示/非表示が切り替わります。
- **Goto** ボタンをクリックすると、統合したテスト ツールの対応する項目にジャンプします。
- アイテム上にカーソルを合わせると、詳細がツールチップに表示されます。

ストーリーのバージョンの表示と比較

ストーリーを変更するたびに、新しいバージョンが作成されます。**ストーリー エディター**を使って、ストーリーの 2 つのバージョンを比較してレビューすることができます。

実際の手順をビデオで見る：[Review Version Information](#)

1. **ストーリー エディター** を開きます。
2. 右側のペインで **Versions** タブ  をクリックします。
3. バージョンを 1 つ選択し、もう 1 つのバージョンを Ctrl+クリック で選択してから、 **Compare** をクリックします。**Compare Versions** ダイアログ ボックスが開き、ストーリーのバージョンごとに列として表示されます。比較できるフィールドは、タイプごとに分類され (**System**、**Description**、**Attachments**、**Extended Attributes** など)、ツリー形式で表示されます。
4. **Options** > **Only show differences** をクリックすると、変更されていないアイテムが非表示になります。
5. **Options** > **Extended Attributes** をクリックすると、変更された可能性のある様々なその他のフィールドが表示されます。

ネイティブ SCM 環境のストーリーへのアクセス

ネイティブ SCM 環境と Atlas Hub が接続されている場合に、ストーリーにファイルが添付されていると、Rhythm はストーリーへのリンクを提供します。ネイティブ SCM 環境のストーリーにアクセスして、ストーリーに対してファイルをチェックイン/チェックアウトするには：

1. **ストーリー エディター** を開きます。
2. ストーリーに SCM 環境のファイルが含まれている場合は、**ID** フィールドをクリック可能なリンクが表示されます。リンクをクリックします。

Story Details

ID: [2361](#)
Revision: 1.3
Modified: January 31, 2017, 3:20 pm

ストーリーのネイティブ SCM 環境が開きます。



注: 環境によっては、ファイルを表示するアクセス権をプロジェクトに対して設定する必要がある可能性があります。


変更パッケージ ビューアーの使い方

チームルーム または ストーリー エディター に表示されるグリッドに、**Impact** 列を追加することができます。この列には、ストーリー/タスクに関連する変更パッケージの数が表示されます。

Impact



ストーリー エディター では、それぞれのタスクに関連する変更パッケージの数がタスク グリッドに表示されます。チーム ルーム のグリッドでは、ストーリー/タスクに関連する変更パッケージの数が表示されません。ストーリーの変更パッケージの数は、すべての関連する（タスクに直接または間接的に関連する）変更パッケージの数になります。

Impact 列のアイコン  をクリックすると、**変更パッケージ ビューアー** が開きます。

Change Packages for CP Story			
Name	Item Type	Change Type	Commit Action
Initial Checkin			
Your Doc.txt	File	New in workspace	Add
Source.txt	File	New in workspace	Add
My Doc.txt	File	New in workspace	Add
More Source.txt	File	New in workspace	Add
Write Code	Task	Unchanged Process Item	Mark Resolved
Documentation Changes			
My Doc.txt	File	Modified in workspace	Checkin
Write Documentation	Task	Unchanged Process Item	Mark Resolved
Dev WIP			
Source.txt	File	Modified in workspace	Checkin
More Source.txt	File	Modified in workspace	Checkin
Edit Code	Task	Unchanged Process Item	Mark Resolved

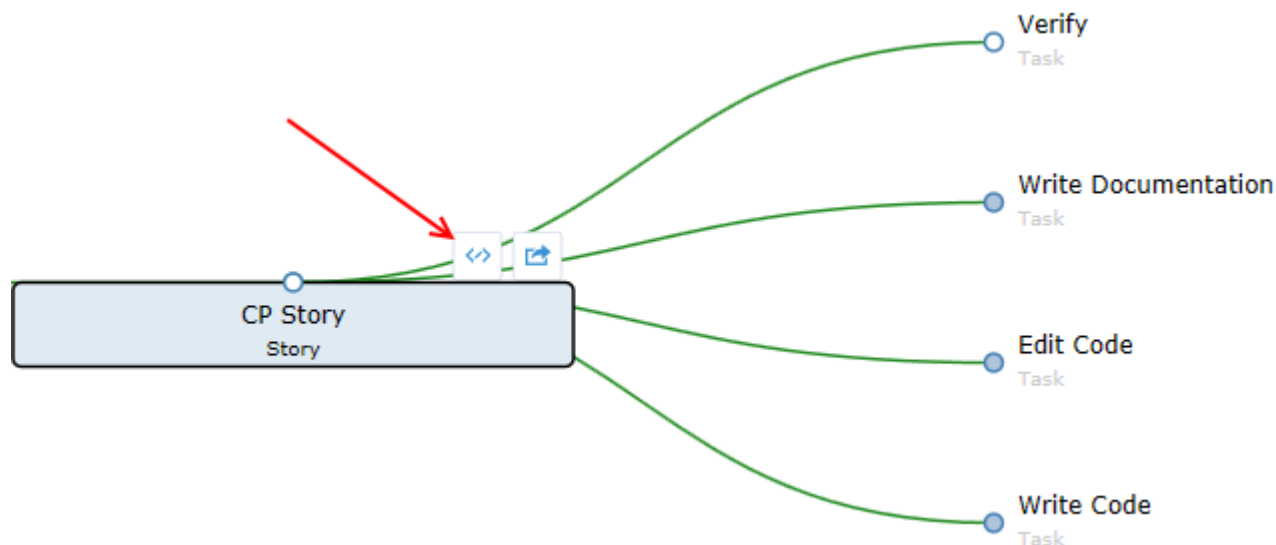
変更パッケージ ビューアーには、次のような内容が表示されます。

- 変更パッケージが**名前**でグループ化され、それぞれに含まれるすべてのアイテム（任意の列でグループ化可能）。

- **Item Type** (アイテム タイプ)。
- **Change Type** (変更タイプ)。
- **Commit Action** (コミット アクション)。

ファイルなどのアイテムをクリックすると、関連付けられたネイティブ アプリケーションでアイテムが開きます。タスクなどの Rhythm 資産の場合は、Rhythm でアイテムが開きます。

 **ヒント: 変更パッケージ ビューアー** を **関連ダイアグラム** ウィンドウから開くこともできます。ボタンをクリックすると、ウィンドウが開きます。






タスクでの作業

タスクとは、ストーリーの定義で使用する作業の単位です。タスクには、個々の作業時間を追跡するために作業記録を追加できます。

Quick Task または *Detailed Task* を使って、タスクを作成できます。

タスク **ステータス** の値は、デフォルトでは Not Started、In Progress、Complete です。ただし、組織の要求に合わせて、タスク **ステータス** の値はカスタマイズできます。詳細については、「[タスクステータスの値の変更 \(レーン\)](#)」を参照してください。

 実際の手順をビデオで見る : [Update Task Status](#)

 **ヒント:** ツールバーの  **Copy From** をクリックすると、既存のストーリーからすべてのタスクをコピーできます。ストーリーのリストから、タスクをインポートするストーリーを選択します。詳細については、「[他のストーリーからのタスクのコピー](#)」を参照してください。

 **ヒント:** 歯車メニュー  をクリックして、**Add Task** を選択すると、クイック タスク (タイプ と タイトル) を追加できます。

詳細なタスクの作成

詳細なタスクを作成するには、次の手順を実行します。

 実際の手順をビデオで見る : [Create a Detailed Task](#)

1. **ストーリー エディター** を開きます。
2. **Detailed Task** をクリックします。

Create Task

Not created yet.

Owner:

Type:

Estimate:

Status:

Blocked:

Title...

B I U S \times_2 \times^2 | I_x | | | |

Format | Font | Size | |

| | | |

タスク エディター が表示されます。

3. タスクの詳細を入力します。

- Title (タイトル)** タスクのわかりやすい名前を入力します。
- Owner (所有者)** タスクを実行するユーザーを選択します。
- Type (タイプ)** 次の中からタスクのタイプを選択します : Development、QA、Documentation。
- Estimate (見積り)** タスクの完了に必要な作業時間の見積りを入力します。
- Status (ステータス)** 次のいずれかのステータスを表す矩形をクリックします : Not Started、In Progress、Complete。これらは、システムのデフォルト値です。管理者は、これらの値を変更できます。「[タスクステータスの値の変更 \(レーン\)](#)」を参照してください。
- Blocked (ブロック)** をクリックすると、タスクはブロック状態になります。詳細については、「[タスクのブロック](#)」を参照してください。
- Actual (実際)** タスクに対する実際の作業時間を表示します。
- To Do** タスクの完了までにかかる残りの作業時間を表示します。「[タスクへの作業時間の追加](#)」を参照してください。
- Description (説明)** タスクの**所有者**がタスクを完了するのに必要な情報を入力します。他の場所に保存してあるドキュメントへのリンクを含めることもできます。

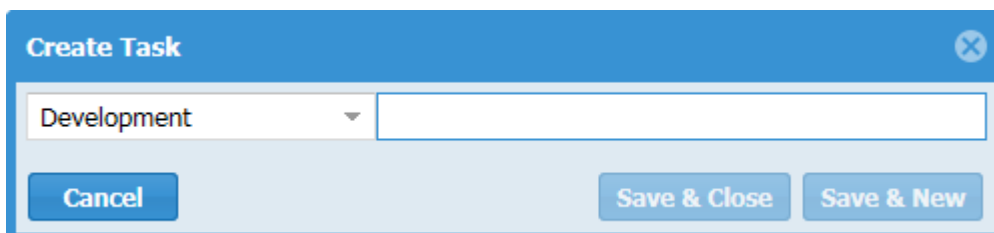
4. **Save** をクリックします。

クイック タスクの作成

クイック タスクを作成するには、次の手順を実行します。

📺 実際の手順をビデオで見る：[Create a Quick Task](#)

1. **ストーリー エディター** を開きます。
2. **New Task: Quick** をクリックします。



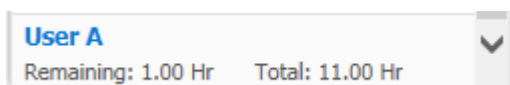
Create Task ダイアログ ボックスが表示されます。

3. **Type** を選択します。
4. **Name** に名前を入力します。
5. **Save & Close** または **Save & New** をクリックします。

タスクの割り当てと見積り

タスクの見積り、実作業時間、個々のユーザー キャパシティを計画または追跡する場合、以下の点を考慮する必要があります。

- 各ユーザーに対してプロジェクト キャパシティまたはスプリント キャパシティを入力すべきです。「[ユーザー キャパシティの管理](#)」を参照してください。
- 所有者をタスクに割り当てる際に、ユーザーの **Total** 時間と **Remaining** 時間がリストに表示されていること。






- これらの値が表示されるためには、次の条件を満たす必要があります。
 1. プロジェクトの可視性が **限定** であること。
 2. ストーリーがスプリントに追加されていること。
 3. **チーム ルーム** と **ストーリー エディター** にのみ表示される。
- **Task Estimate** フィールドを編集すると、作業記録がない場合は、現在の所有者のキャパシティが計算され、更新されます。作業記録がある場合は、残作業時間 (**To Do**) を基に計算されます。
- ユーザーを変更すると、古いユーザーと新しいユーザーの両方が更新されます。つまり、見積ったタスクの残作業時間が、古いユーザーから削除され、新しいユーザーに追加されます。

他のストーリーからのタスクのコピー

ストーリーに作成するタスクがいつも同じような構成になることがあります。このような場合、汎用的なストーリーに必要なすべてのタスクを作成しておき、新しいストーリーを作成するときに、それらのタスクをインポートすることができます。



📺 実際の手順をビデオで見る：[Copy Tasks](#)

1. 既存のストーリーを **ストーリー エディター** で開き、**Copy From**  をクリックします。

 **ヒント:** または、**バックログ** や **チーム ルーム** でストーリーを選択してから、 > **Copy Tasks From...** をクリックします。

Copy Tasks From ダイアログ ボックスが表示されます。


2. 必要なタスクを含んだストーリーを探して選択します。

 **ヒント:** **Preview Tasks** アイコン  をクリックすると、ストーリーのタスクがポップアップ ウィンドウにリスト表示されます。ウィンドウ以外の場所をクリックすると、閉じられます。

3. **Copy** をクリックします。ストーリーにタスクが追加されます。

作業記録の管理

タスク エディターの下部に、**作業記録** ペインが表示されます。作業記録は、**Work Date** と **Created Date** を基に並べ替えられ、計算されます。作業記録は、リストの 1 行に対応します。以下のことが行えます。






-  **New** をクリックして新しい記録を作成する。
- セルをダブルクリックして既存の記録を編集状態にし、新しい値を入力したり選択する。
- **Delete** ボタンを使って記録を削除する。

作業記録の列

User (ユーザー)	編集可能。プロジェクトのすべての投稿者 (公開プロジェクトではすべてのユーザー) に変更できます。
Worked (作業時間)	編集可能。作業時間を入力します。
To Do	編集可能。残時間を入力します。
Work Date (作業日)	編集可能。作業を行った日付。
Last Edited (最終変更日時)	編集不可。最後に変更した日付。
Last Edited By (最終変更者)	アイテムを最後に編集したユーザー。

タスクへの作業時間の追加

作業時間は、タスクの計画と完了に使用する時間の単位です。いくつかの領域から、タスクに時間を追加できます。

1. **タスク エディター** を開きます。エディターの下部に **Work Records** ペインが表示されます。  **New** をクリックして、**Record Time** ダイアログ ボックスを開きます。
2. カード上の **チーム ルーム** >  **スプリント カード** で  ボタンをクリックして、**Record Time** ダイアログ ボックスを開きます。
3. **チーム ルーム** >  **スプリント リスト** の **To Do** 列で  ボタンをクリックして、**Record Time** ダイアログ ボックスを開きます。

詳細については、「[ステータスと作業時間](#)」を参照してください。

ステータスと作業時間


ここでは、タスクの作業時間を変更したり、タスクの **ステータス** を変更すると、ストーリーやタスクにどのような影響を与えるかを説明します。



- 最初の作業記録が入力されると、タスクの **ステータス** が In Progress に変わります。
- また、**Worked** フィールドに入力した時間数が、**To Do** フィールドから自動的に減らされます。
- タスクを Complete に変えると、**To Do** は 0 になります。逆も同様で、**To Do** に 0 を入力すると、タスクの **ステータス** は Complete に設定されます。


- **Worked** に入力された値が、**To Do** の値よりも大きい場合は、**To Do** は 0 になります。
- タスクの見積もりや、作業記録が追加されると、その値は保存され、タスクの **Owner** フィールドの選択時に表示されます。詳細については、「[タスクの割り当てと見積り](#)」を参照してください。

タスクのブロック


チームの外部要因による問題によって進行が妨げられる場合は、タスクをブロックします。




 **重要:** タスクをブロックすると、ストーリーもブロック状態になります。

 **ヒント:** **タスク エディター**を開いている場合は、左側のペインにあるブロック アイコン  をクリックして、タスクをブロックできます。


 実際の手順をビデオで見る：[Block a Task](#)

1. チーム ルームに **Blocked** 列が表示されていることを確認します。「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。

Type	Name	Blocked	Status
USER STORY	Very Important User Story		■ ■ ■ ■
DOC	Create Documentation		■ ■ ■

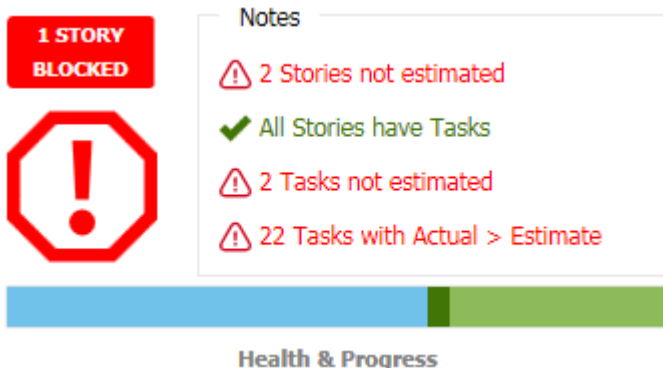
2. ブロックするタスクの行で、**Blocked** 列にあるブロック アイコン  にマウス カーソルを合わせます。
3. アイコンが有効になったら 、クリックします。 **Provide Blocking Reason** ダイアログ ボックスが開きます。
4. フィールドに理由を入力して、**OK** をクリックします。これにより、ディスカッション トピックがストーリーに自動的に作成され、ストーリーの所有者、ストーリー内のタスクを担当するすべてのチーム メンバー、@ でメンション指定されたすべてのユーザーに通知が送信されます。詳細については、「[ディスカッション](#)」を参照してください。
5. タスクをブロックすると、次のようになります。
 - **タイトル**にテキスト「Story Blocked」が追加して表示されます。
 - **Blocked** 列のアイコンが  に変わります。
 - **ストーリー**の行に **BLOCKED** が表示されます。
 - タスクの行が強調表示されます。
 - **Status** 列の矩形（ステータスによって異なります）が、赤色に変わります。
 - ブロック アイコンにマウス カーソルを合わせると、ストーリーをブロックしているタスクが表示されます。


ブロック後の概観を以下に示します。

Type	Name	Blocked	Status
USER STORY	Very Important User Story	BLOCKED	■ ■ ■ ■
DOC	Create Documentation		■ ■ ■

6. タスクのブロックを解除すると、ディスカッション トピックに返信が追加され、チーム メンバーに通知されます。


チーム ルーム の **Health and Progress** ペインにもブロックしたストーリーが表示されます。



 **ヒント:** チーム ルーム でブロック アイコンをクリックすると、ブロック済みタスクのみを表示するフィルターが設定されます。

タスクの並び替え

タスクを作成すると、ストーリーのリストの一番上に追加されます。順番を変更するには：

1. チーム ルーム >  **スプリント リスト** をクリックします。
2. **Order** 列が表示されていることを確認します。「[グリッドでの列の表示](#)」を参照してください。
3. 並べ替えるタスクの行で **Order** 列をダブルクリックして、編集状態にします。
4. 新しい順番を整数で入力します。 直接入力するか、上下ボタンを使って値を変更します。
5. **Enter** を押して、下部に表示される **Save** クリックします。




コード レビュー



Rhythm のネイティブ コード レビュー機能を使うと、以下のことが行えます。





- 定義したストーリーやタスクのコンテキストで、コードの変更を理解する。
- 本番コードに至る前のサイクルでバグを発見する。
- チームのコード規約を守ることでコードをクリーンな状態に保つ。
- 1 つの Rhythm ストーリー/タスク内から複数の SCM リポジトリでのコード変更をレビューする。
- 最新のエディターで、相違点をインラインまたは左右に並べて比較する。
- 以前にデリバリーしたストーリーやタスクに関連する過去のコード変更を素早く検索する。
- チーム メンバー間でコードを最新の状態に保ち、すべての変更をチームが同意している状態にする。
- レビューを整理して特定のレビュアーに割り当てる。
- マークダウン記法を使って、詳細なディスカッションを行う。

コード レビュー プロセス


Rhythm のコード レビュー機能を使用するための大まかな手順を以下に示します（「[コード レビュー ワークフロー ダイアグラム](#)」も合わせて参照してください）。

- 作成**
1. [Git ブランチ](#)  または [StarTeam ビュー](#)  を [Rhythm プロジェクト](#) に設定します。
 2. コミット時に変更をストーリーに関連付けます：[Git](#) または [StarTeam](#)。
 3. Rhythm のストーリー/タスクに対して、[コード レビュー](#)  を作成します。
 4. Rhythm で [コード レビュー](#) を開きます。

- 実行**
1. 必要に応じて  を使って、[レビュアー](#) や [監視者](#) を追加します。
 2. [コード レビュー タイムライン](#)  をレビューします。

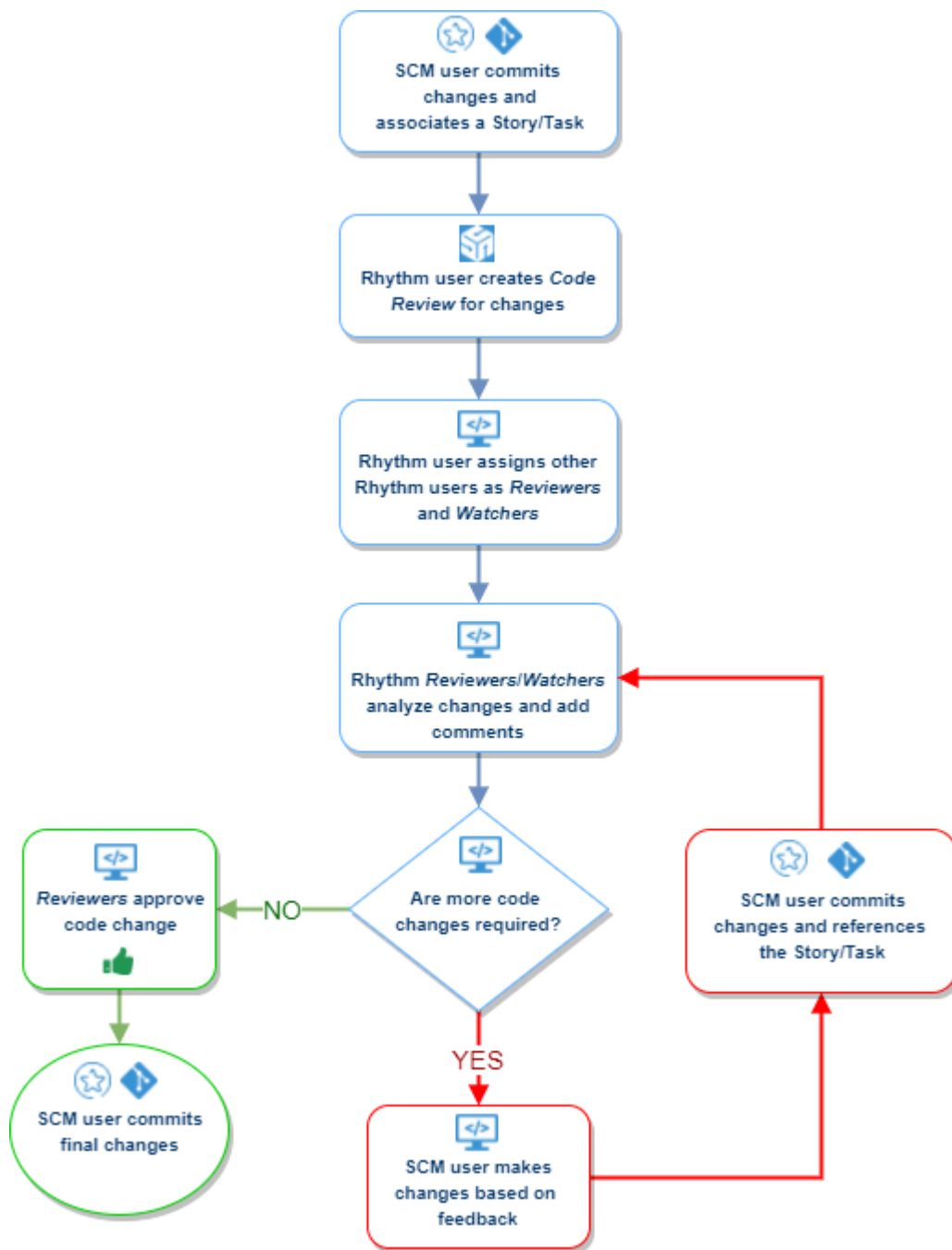
3. **統合表示**  モードか **左右に並べて表示**  モードを使って、ファイル間の**変更の相違点を確認**します。
4. 必要に応じて、**コードの行単位でのディスカッション**を行います。
5. コードレビューへのすべてのコメントまたは変更に対して、**電子メールの通知**を受信します。
6. **コードレビューを承認/棄却**します  。

表示 コードレビューの要約を **チームルーム**でレビューします。

 **重要:** コードレビューを実行する前に、Rhythm プロジェクトに対して SCM システムが設定されていることを、Rhythm システム管理者に確認してください。詳細については、「[SCM 設定](#)」を参照してください。

コードレビュー ワークフロー ダイアグラム

Rhythm コードレビュー機能を使ったときのサンプルワークフローを以下のダイアグラムに示します。



StarTeam の変更と Rhythm のストーリー/タスクの関連付け

Code Review エディターを使って変更セットをコード レビューに手動で追加できますが、SCM コミット時にストーリー/タスクと変更セットを簡単に関連付けることができます。

1. Rhythm のストーリー/タスクを作成します。
2. 普段と同じように、SCM システムに対してコミットを実行します。
3. コミット時にそのコードをレビュー待ち状態にしたい場合は、StarTeam でストーリーかタスクを処理アイテムとして選択します。
4. コミットを実行します。このアクションによって、変更セットと Rhythm のストーリー/タスク間に Atlas Hub 関連が作成されます。

5. 「[コードレビューの作成](#)」の手順に従います。

Git の変更と Rhythm のストーリー/タスクの関連付け

Code Review エディターを使って変更セットをコード レビューに手動で追加できますが、SCM コミット時にストーリー/タスクと変更セットを簡単に関連付けることができます。

1. Rhythm のストーリー/タスクを作成します。
2. 普段と同じように、SCM システムに対してコミットを実行します。
3. コミット時にそのコードをレビュー待ち状態にしたい場合は、コミット メッセージに次のように入力します。

ストーリー

Story:ID

例 : Story:22356

タスク


Task:ID

例 : Task:124456


4. コミットを実行します。このアクションによって、変更セットと Rhythm のストーリー/タスク間に Atlas Hub 関連が作成されます。
5. 「[コードレビューの作成](#)」の手順に従います。

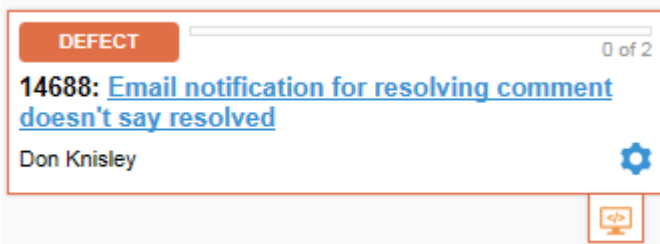
コード レビューの作成


ほとんどの場合、Rhythm でストーリー/タスクを作成した後にコード レビューを作成し、SCM コミット時に特定のファイルや変更セットと、そのストーリー/タスクを関連付けます。コミット時にストーリーと関連付ける方法は、SCM ツールによって異なります。コミット時にファイルとストーリー/タスクを関連付ける場合は、[StarTeam](#) または [Git](#) を参照してください。既にコミットを実行し、ストーリーと関連付けなかった場合は、「[既存のコード レビューへの変更セットの追加/変更](#)」を参照してください。

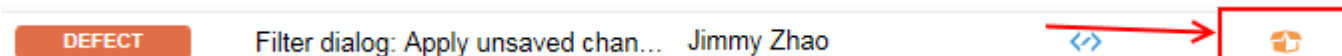
 **重要:** ストーリー/タスクごとに、1 つだけコード レビューを作成できます。

コード レビューを作成するには :

1. 変更セットが関連付けられていない Rhythm のストーリー/タスクの場合は、 **アクション > Create Review** をクリックします。スクラムの場合は、このメニューはグリッドのストーリーまたはタスクの行にあります。かんばんの場合は、このメニューはストーリー カードにあります。かんばんのストーリー カードのサンプルを以下に示します。



2. 変更セットが関連付けられたストーリーの場合は、ストーリーの **Change Set** アイコン  をクリックします。スプリント リスト ビューのサンプルを以下に示します。



3. アイコンをクリックするか、コード レビューを作成すると、**コード レビュー** ウィンドウが開きます。

Code Review

Code Review ID: 95 Status: Closed DEFECT ID: 14610 Sprint Discussions button should Owner: Jiuzhao Dong

Authors:
Jiuzhao Dong

Reviewers:
Kleanthis Economou

Watchers:
Nobody

View by:
DiscussionCountButton.js

Code Review Timeline From:

Tuesday, January 2nd, 2018

- 3:06 pm Rhythm added Change Set: git commit
- 3:08 pm Jiuzhao Dong created the Code Review
- 3:25 pm Kleanthis Economou joined as a Reviewer
- 3:25 pm Kleanthis Economou accepted the change
- 3:28 pm Jiuzhao Dong closed the review

コミットとストーリーが既に関連付けられている場合は、コミットしたファイルが **View By** リストに表示されます。

4. **コードレビューエディター**を使って、コードレビュー処理を行います。

ヒント: コードレビューを作成すると、**ストーリーエディター**の *Relationships* タブに表示されます。

New Relationship | Diagram

Group By: Project Relationship Status: Any





Project: Production

To Rhythm Code Review
Code Review Item

From Git Commit 4e0353f on 2018/01/04 21:53:0...
Process Item

コードレビュー アイコンの状態について



コードレビュー アイコンには、コードレビューの状態についての情報が表示されるため、アイテムに対してどのようなアクションを行うことができるかが簡単にわかります。アイコンの内容と色が、関連するデータによって変わります。以下では、表示されるアイコンについて説明します。

- **変更セット アイコン** : ストーリー/タスクがコードの変更に関連付けられていますが、コードレビューが存在しません。このアイコンをクリックすると、コードレビューを作成するかどうかを確認されます。
- **コードレビュー アイコン**: 関連するコードレビューが存在する場合に、コードレビュー アイコンが表示されます。アイコンの色でそのステータスがわかります。
 - **コードレビュー アイコン (緑)** : ストーリーがコードの変更に関連付けられ、コードレビューが承認状態にあることを示します。
 - **コードレビュー アイコン (黄)** : コードレビューの状態は不定です。複数の関連するコードレビューがあり、それぞれの状態が異なる場合に、この状況になります。たとえば、2つのコードレビューが関連付けられており、一方が承認状態で、他方が棄却状態の場合がこれに該当します。コードレビューが作成され、変更セットと関連付けられていない場合にも、黄色のアイコンが表示されます。
 - **コードレビュー アイコン (赤)** : ストーリーまたはタスクのコードレビューが棄却状態にあることを示します。

コードレビュー アイコンは、ほとんどのストーリーおよびタスクグリッドに、Code Review 列を手動で追加すると表示されます。かんばんボードのカードには、デフォルトでコードレビュー アイコンが表示されます。

コードレビュー エディター

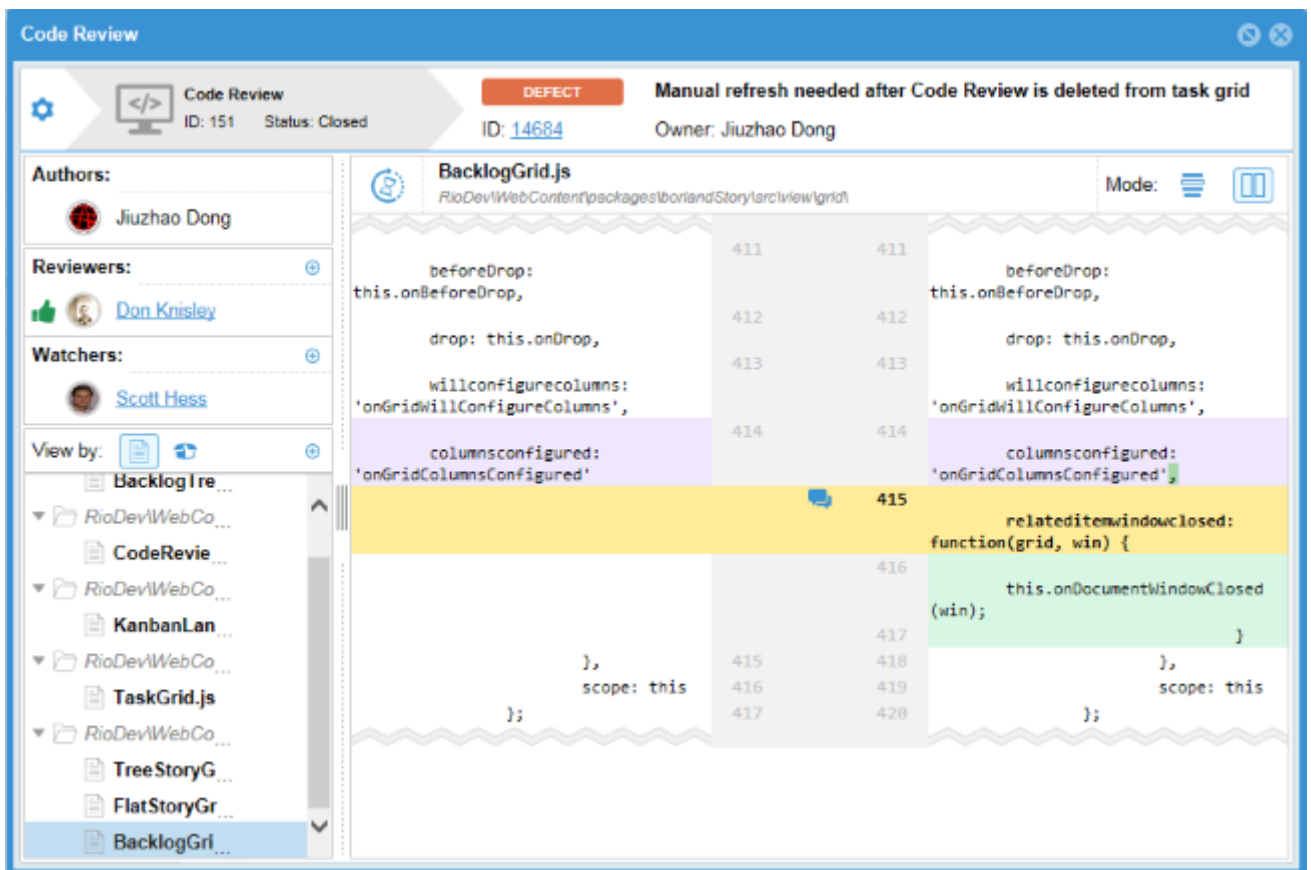
コードレビュー エディターは、ストーリー/タスクから開くことができ、コードレビューの実行に必要なすべての機能が備わっています。コードレビューを作成する方法はいくつかあります。

- ストーリー/タスク上で  **アクション** > **Create Review** をクリックします。
- ストーリー/タスクに変更セットが関連付けられていて、コードレビューが存在しない場合、変更セット アイコン  をクリックすると、コードレビューを開始するかどうか確認されます。

かんばん かんばんボードでは、このアイコンはストーリーの下部に表示されます。

スクラム スクラムでは、このアイコンは **Code Review** 列に表示されます。

コードレビュー ウィンドウには、コードレビューの実行に必要なすべての機能が備わっています。



情報ペイン



コードレビューの上部にある **情報ペイン** には、コードレビュー **ID** と現在の**ステータス**（Active、Closed、Cancelled）に加え、ストーリーの**名前**、**タイプ**、**所有者**が表示されます。

アクション アイコン  からは、**ステータスの変更**や、レビューの削除を実行できます。

作成者グループ (Authors)

このリストには、SCM ツールにコミットし、コードレビューに公開したユーザーが表示されます。


レビュアーグループ (Reviewers)

レビュアーとは、**コメントしたり**、**コードレビューを承認/棄却**するために、コードレビューに追加されたユーザーです。

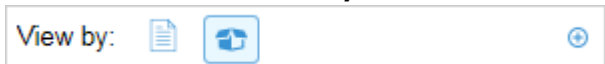
追加  をクリックすると、**レビュアーを追加**できます。

監視者グループ (Watchers)



監視者とは、コードレビューの進捗状況を監視するために、コードレビューに追加されたユーザーです。監視者は、レビューに**コメントを追加**できます。

追加  をクリックすると、**監視者を追加**できます。

表示形式グループ (View By)



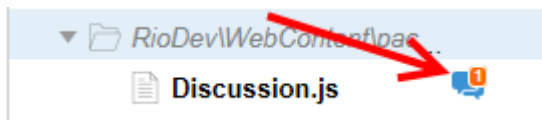
View By グループには、コード レビューに含まれるすべてのファイルがリスト表示されます。**ファイル**

 モード、または **変更セット**  モードのいずれかを選んで、ファイルを選択します。


追加  をクリックすると、**変更セット**や**ファイル**を**コード レビュー**に追加できます。

ファイルを選択すると、**比較** ウィンドウが開き、**コードの変更をレビュー**できます。

コメント スレッドがあるファイルは、次のように装飾されます。





コードレビュー タイムライン

タイムライン  には、コード レビューを開始してから実行されたすべてのアクションが表示されます。**タイムライン** にはフィルターを指定できます (**From/To**、**Type**、**User**)。

コードレビュー比較ペイン

View By グループでファイルを選択すると、そのファイルはメイン ペインに **比較** モードで表示されます。

統合表示  モード、または **左右に並べて表示**  モードを使って**レビュー**したり、**コードにコメント**することができます。


 をクリックすると、コード レビュー **タイムライン** に戻ります。


レビュアーと監視者の割り当て

レビュアーと監視者をコード レビューに割り当てるには、コード レビュー ウィンドウを使用します。

レビュアー レビュアーとは、**コメント**したり、**コード レビューを承認/棄却**するために、コード レビューに追加されたユーザーです。


監視者 監視者とは、コード レビューの進捗状況を監視するために、コード レビューに追加されたユーザーです。監視者は、レビューに**コメント**を追加できます。

1. 対象のストーリーまたはタスクに対して、**Code Review** ウィンドウを開きます。
2. **Reviewers (レビュアー)** または **Watchers (監視者)** グループのどちらかで、 をクリックします。利用可能なユーザーの一覧が表示されます。
3. リストからユーザーを選択します。選択すると、グループに追加されます。

 **ヒント:** ユーザーをリストから削除するには、ユーザーのアイコンをクリックします。

コード レビュー中に様々なアクションが発生すると、レビュアーと監視者に電子メールで通知されます(たとえば、レビューでディスカッションが開始されたときや、コード レビューの状態が変更されたときなど)。

コード レビュー タイムラインの使い方

タイムライン  には、コード レビューを開始してから実行されたすべてのアクションが表示されます。**タイムライン** にはフィルターを指定できます (**From/To**、**Type**、**User**)。

タイムラインには、コードレビューのアクションが昇順に表示されます。「レビューの作成」などのような古いアクションは、画面をスクロールして表示できます。

1. **タイムライン**に表示されたファイルを開くには、そのファイル名をクリックします。クリックすると、**タイムライン**ペインは閉じられ、**比較**ペインが開きます。
2. 以下を設定して、**タイムライン**をフィルターすることができます。

From (開始日) 選択した日付以降のアクションを **タイムライン** に表示するようにフィルターします。

To (終了日) 選択した日付までのアクションを **タイムライン** に表示するようにフィルターします。

Type (タイプ) 次のいずれかを選択します。



All (すべて)	適用したフィルターを削除し、タイムライン全体を表示します。
Content Change (内容の変更)	ファイルの内容の変更に関連するコードレビューのアクションだけを表示します。
User Assignment (ユーザーの割り当て)	ユーザーに関連するアクションを表示します。
Status Change (ステータスの変更)	変更の承認や、レビューの完了など、ステータスに関連するアクションを表示します。
Discussion (ディスカッション)	レビューに対して行われたディスカッションを表示します。

User (ユーザー) 選択したユーザーでフィルターします。



コードレビュー対象のファイルの表示

コードレビュー ウィンドウの **View By** グループを使って、コードレビューの対象となっているファイルを表示できます。

View By グループには、コードレビューに含まれるすべてのファイルがリスト表示されます。**ファイル**


 モード、または **変更セット**  モードのいずれかを選んで、ファイルを選択します。

1. 対象のストーリーまたはタスクに対して、**Code Review** ウィンドウを開きます。
2. デフォルトでは、コードレビュー ウィンドウは **タイムライン** モードで開き、時系列にイベントが表示されます。ファイルの変更点を表示するには、**Files** ボタンか **Change Sets** ボタンをクリックして、レビュー対象のすべてのファイルを表示します。
3. ファイルを選択します。

View By グループでファイルを選択すると、そのファイルはメインペインに **比較** モードで表示されます。**統合表示**  モード、または **左右に並べて表示**  モードを使って **レビューしたり、コードにコメント** することができます。



既存のコードレビューへの変更セットの追加/変更

SCM システムに変更をコミットしたときに、Rhythm ストーリー/タスクに関連付けなかった場合でも、わずかな手順でコードレビューに関連付けることができます。

1. 対象のストーリーまたはタスクに対して、**Code Review** ウィンドウを開きます。
2. 左側のペインの **View By** グループで、**変更セットの追加** アイコン  をクリックします。**Add Change Set** ダイアログボックスが開きます。
3. 変更セットを選択して、**OK** をクリックします。

コード レビュー比較ウィンドウ

コード レビュー比較ウィンドウでは、次の 2 種類のビューを使ってコードをレビューできます：**統合表示**

 および **左右に並べて表示** 。2つのモードはコードの表示方法が異なります。**統合表示** モードでは、コードが統合されて表示されますが、**左右に並べて表示** モードでは、左側に古いコード (*from*)、右側に新しいコード (*to*) が表示されます。変更の複雑度に応じて、使いやすいモードを選択できます。

コード レビューには次のステータスがあります：Active、Closed、Cancelled、Rejected。

コード レビューの目的は、コードの変更をレビュアーに承認してもらうことであり、承認後にレビューをクローズできます。

変更の把握


コードの変更をわかりやすくするために、変更した部分を次の規則で色分けして表示します。


赤 削除されたコード。

緑 追加されたコード。

紫 行内に変更がある場合。コード レビュー機能は、単語単位で比較します。

コードの変更の問題がなく、ディスカッションする必要が無い場合は、**Code Review** ウィンドウの右上



のペインにある、**承認** (親指を立てた) アイコン  をクリックします。

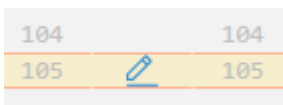
 **重要:** コード レビューを棄却したレビュアーが一人でもいると、そのレビューは Rejected 状態になります。承認の数は関係ありません。

レビューに対してコメントする必要がある場合は、「[レビューへのコメントの追加](#)」を参照してください。

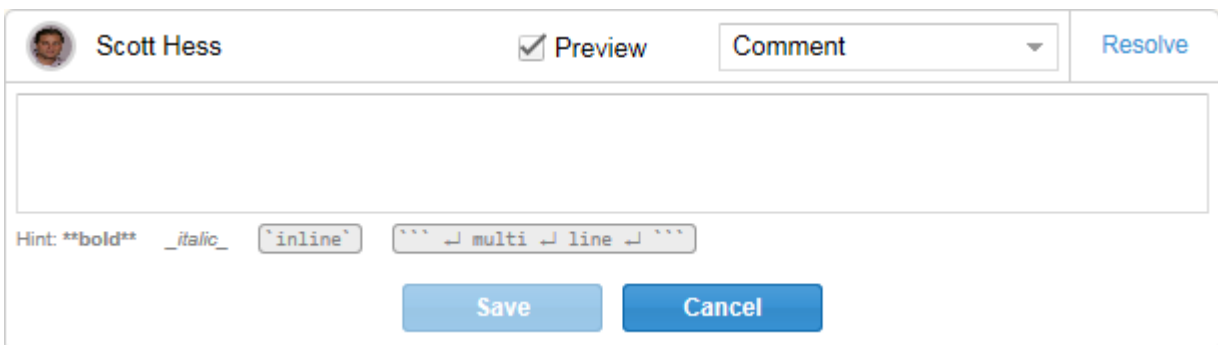
レビューへのコメントの追加

Rhythm コード レビューを使うと、コードの任意の行に **コメント** を作成できます。コードの行には、複数の **コメント** スレッドを追加できます。**コメント** スレッドの階層は、1 レベルまでになります。**コメント** を作成するには：

1. 余白 (**統合表示**  の場合は左側、**左右に並べて表示**  の場合は中央) に、マウス カーソルを合わせて、青色の編集アイコンが表示されるまで待ちます。



2. アイコンをクリックします。**Comment** ウィンドウが開き、コード レビューに **コメント** を作成できるようになります。



この図は、コメント入力ウィンドウのスクリーンショットを示しています。ウィンドウの上部には、ユーザー名「Scott Hess」、チェックボックス「Preview」、ドロップダウンメニュー「Comment」、および「Resolve」ボタンがあります。中央には大きなテキスト入力フィールドがあります。下部には、ヒント「Hint: **bold** *italic* `inline` `multi` `line`」と「Save」および「Cancel」ボタンがあります。

3. **コメント** フィールドにコメントを入力します。このコメントの種類は、次の中から選択します。

- Comment (コメント)
- Clean Up (クリーンアップ)
- Code Style (コード スタイル)
- Bug (バグ)
- Question (質問)

4. コメントの記述には、**マークダウン記法**を使用できます。

5. **コメント** に記述された問題を理解、または解決した場合は、**Resolve** (**Comment** ウィンドウの右上) をクリックして、コメントスレッドを終了します。

コード レビューのマークダウン構文


Rhythm のコード レビュー コメントには、次のマークダウン構文を使用できます。

見出し	<code># heading 1</code> <code>## heading 2</code>
太字	<code>**bold**</code>
斜体	<code>_italic_</code>
リスト	<code>* bullet 1</code>
インライン コード	<code>`inline code`</code>
複数行コード	<code>``` [Enter key] your text [Enter key] ```</code>


コード レビュー ステータスの変更

コード レビューには、次のようなステータスがあります。

Active (アクティブ) コード レビューを作成した直後の対応を開始した状態で、レビュアーと監視者は随時コメントを追加できます。

Closed (クローズ) すべてのレビュアーがコード レビューを承認し、作成者が  > **Status** > **Closed** を選択した状態です。これ以上のアクションは必要ありません。


Cancelled (キャンセル) チェックインやコードの変更に手違いがあり、コード レビューをする必要が無くなった状態です。履歴として Cancelled の状態のまま残すこともできますが、削除することもできます。

Rejected (棄却) レビューアーが棄却 (指を下げた) アイコン  をクリックすると、コード レビューの **ステータス** は Rejected になります。レビューアーから承認を得るために、更なるコードの変更、コメント、ディスカッションが必要になります。

1. 対象のストーリーまたはタスクに対して、**Code Review** ウィンドウを開きます。

2.  > **Status** をクリックします。

3. Active、Closed、Cancelled を選択します。

 **注:** 上記のように、レビューアー がコード レビューを棄却すると、自動的に Rejected **ステータス** に変わります。

コードレビューの電子メール通知

コードレビューを行っている間に発生した様々な変更を知らせる電子メールが、作成者、レビュアー、監視者に送信されます。これらのイベントは、コードレビューの **タイムライン** にも追加されます。

電子メール通知は、作成者、レビュアー、監視者に以下のタイミングで送信されます。

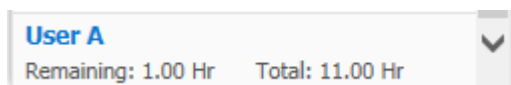
- **コメント** が追加されたり、返信されたとき。
- **コメント** スレッドが解決済みになったとき。
- コードレビューが承認、または棄却されたとき。
- レビュー **ステータス** が変わったとき (Open、Closed、Cancelled)。
- レビューアーや監視者が追加、または削除されたとき。
- コードレビューが削除されたとき。


ユーザー キャパシティの管理

ユーザーがプロジェクトの投稿者であれば、プロジェクトやスプリント レベルで稼働時間を指定できます。

プロジェクト レベルで設定した値は、各スプリントで使用されます。スプリント レベルで設定した値は、設定したスプリントでのみ有効です。

この値は、**チーム ルーム** や **ストーリー エディター** の **タスク所有者** フィールドの **Total** に表示されます。




 **注:** 管理者は、[Edit Sprint] ダイアログを使ってユーザーごとに稼働時間を設定できます。詳細については、「[チーム キャパシティの管理](#)」を参照してください。

1. アプリケーションの右上に表示されている **<ユーザー名>** をクリックして、**Availability** を選択します。 **Availability** ダイアログ ボックスが開き、プロジェクトとスプリントの一覧が表示されます。
2. プロジェクトレベルの稼働時間を設定するには、**Availability** 列をダブルクリックして、プロジェクトの各スプリントで使用する時間を入力します。
3. 特定のスプリントに対する時間を入力するには、プロジェクト ノードを展開して、対応する行に時間を入力します。
4. **OK** をクリックします。

チーム ルーム でユーザーを指定してフィルターすると、**バーンダウン チャート** にオレンジ色の破線が表示されます。この破線は、ユーザーの稼働時間を表します。詳細については、「[タスクの割り当てと見積り](#)」を参照してください。

検索

Search  をクリックすると、検索ページが開きます。

Only show results from リストから、現在のプロジェクト、すべてのプロジェクト、または特定のプロジェクトを選択します。

検索する文字列を入力して、**Search** をクリックします。

"and"、"if"、"else"、"then" などの一般的な単語は、Rhythm は検索しません。このような一般的な単語で検索すると、検索結果が特定されずに大量に一致してしまう可能性があるため、ストップワードとして無視します。ストップワードは、c:\Program Files\Micro Focus\Hub\Search\config\ja_stopwords.txt を作成して設定できます。ファイイルが存在しない場合は、標準的な英語のストップワードが使用されます。

Rhythm は、タイトル、内容、説明、スニペットを優先して、一致したアイテムを結果に表示します。アイテムの他のフィールドの優先順位は低くなります。アイテム タイプ列には、検索条件に一致したアイテムのタイプが表示されます。

検索結果の各アイテムの右側には、次のようなアクションを実行できるアイコンがあります。

Quick Look (クイック参照) エディターでアイテムが開き、レビューできます。

Go To (ジャンプ) 検索結果のアイテムにジャンプします。アイテムが他のプロジェクトに属している場合は、Rhythm はそのプロジェクトにコンテキストを切り替えます (表示する権限がある場合)。



プロフィールの編集

プロフィールを編集するには :

1. アプリケーションの右上に表示されている **<ユーザー名>** をクリックして、**Edit Profile** を選択します。 **Edit your profile details** ダイアログ ボックスが表示されます。
2. **Logon Name (ログオン名)**、**Password (パスワード)**、**Name (名前)**、**Email Address (電子メールアドレス)**、**Phone Number (電話番号)** を変更します。

グリッドでの列の表示

パースペクティブやビューでは、関連する様々な情報がグリッド形式で表示されます。デフォルトでは表示されていない列を、以下の方法で追加できます。

1. 任意の列ヘッダーにカーソルを合わせて、矢印  を表示させます。
2. 矢印をクリックすると、 が表示されます。
3. **Columns** にカーソルを合わせると、すべての表示可能な列が表示されます。
4. グリッドに表示する列をクリックします。

選択した項目は、ビューに戻ったときに保存されます。

索引

C

CSV ファイル
エクスポート 42
からインポート 42

I

Impact 列 88

M

Micro Focus Connect 34

R

Rhythm
Atlas との使い方 23
Rhythm の使い方
Atlas 23
かんばん 26
スクラム 25

S

SCM 設定 34

W

WIP 要約 72

あ

アクティビティ ビュー 37
アクティビティ フィード
ストーリーの変更の表示 37
アジャイル開発手法の選択 24

い

インポート
ストーリー 42

え

エクスポート
ストーリーを CSV に 42

か

開始 23
稼働開発速度 78
稼働キャパシティ 78
簡易テキスト検索 59
監視者 99

かんばん

Rhythm との使い方 26
プランニング
かんばんボード ビュー 53
管理 54
プロジェクト タイプの設定 31
ボード オプションの設定 55
ボードの作成 54
ボードへのストーリーの追加 54
レーンの管理 55

ボード

WIP 要約 72
移動 72
管理 54
サイクルタイム 72
ストーリーの追加 76
チーム ルーム 72
ディスカッション 72
バックログ レーン 73
フィルター 73
累積フロー 72
レーンでの作業 73

かんばんボード

ディスカッション 81
かんばんボード オプションの設定 55
かんばんボードの累積フロー 72
管理

Dimensions CM SCM 設定の作成 8, 35
Git SCM 設定の作成 35
Micro Focus Connect の開始 34
SCM 設定 34
障害入力ストリームの作成 33
設定 32
タスク ステータスの値の変更 32
プロジェクト タイプの設定 31
プロジェクト アクセス権の設定 28
ユーザー アカウントの管理 29
ユーザーの追加 30
ユーザーの編集 31
要件入力ストリームの作成 33
レーン 32
ロール 29

関連

アイテムのステータス 85
作成 83
視覚化 84
ステータス 83
ステータスの更新 85
について 83
入力ストリーム 40

<

クイック フィルター 70
グリッドでの一括編集 60

け

検索 105

こ

コードレビュー

- SCM 設定 34
- エディター 99
- 既存のコード レビューへのファイルの追加 102
- クイック フィルター 70
- コメント 103
- 作成 97
- 左右に並べて表示モード 103
- 状態アイコン 99
- ステータスの変更 104
- ストーリー/タスクと Git 変更セットの関連付け 97
- ストーリー/タスクと StarTeam 変更セットの関連付け 96
- タイムライン 101
- 電子メール通知 105
- 統合表示モード 103
- ファイルの表示 102
- マークダウン構文 104
- レビュアー/監視者の割り当て 101
- ワークフロー ダイアグラム 95

さ

- サーバー タグ 86
- サイクル タイム 72
- 作業記録
 - 管理 92
 - 追加 92
- 作成

- Dimensions CM SCM 設定 8, 35
- Git SCM 設定 35
- かんばんボードでのストーリー 76
- チーム ルームでのストーリー 65
- バックログからスプリント 46
- フィルター 60
- プランニングでのストーリー 56
- プロジェクト 27
- ユーザー 30
- リリース 52

作成者 99

す

- スクラム
 - Rhythm との使い方 25
- ストーリー
 - SCM 環境のアクセス 87
 - インポート/エクスポート 41
 - エクスポート 42
 - クイック タスクの作成 91
 - 作業 79
 - 詳細なタスクの作成 89
 - 承認 69
 - ストーリー エディターの使い方 80

- スプリントに追加 46
- スプリントの変更 68
- ターゲット リリース 59
- タイプ 80
- タグ 86
- タスクのコピー 91
- チーム ルームで URL 70
- チーム ルームからスプリントに移動 69
- チーム ルームでの作成 65
- チーム ルームでの編集 67
- ディスカッションの使用 81
- テスト結果の表示 87
- バージョンの比較 87
- ファイルの添付 82
- プランニング パースペクティブでの作成 56
- プランニング パースペクティブでの編集 58
- ブレークダウン 38
- ブレークダウン ビューで URL 39
- ブロック 93
- 変更の表示 37
- 持ち越し 69
- リンク付け 45

- ストーリーでの作業 79
- ストーリーのバージョンの比較 37, 87
- ストーリーへのファイルの添付 82

スプリント

- キャパシティの変更 69
- ストーリーの移動 68
- ストーリーの追加 46
- チーム ルームでの管理 60
- バックログから作成 46
- パネル 45
- 編集 47
- スプリント アクティビティ ウィンドウ 68
- スプリント グリッド
 - キャパシティの変更 69
 - スプリントの作成 51
 - について 51
 - 列 51
- スプリント パネル
 - キャパシティの変更 69
 - ストーリーの追加 46
 - スプリント間でのストーリーの移動 68
 - について 45
 - 列 47

た

- タイムボックス ビュー
 - 一週間のリリース キャパシティの変更 53
- スプリント グリッド 51
- スプリント キャパシティの変更 69
- スプリント グリッドの列 51
- スプリントの作成 51
- スプリントの編集 47
- について 51
- リリース グリッド 52
- リリース グリッドの列 53
- リリースの作成 52

タグ

- 削除 86

- 作成 86
- ネスト 86
- タスク
 - クイック タスクの作成 91
 - 作業 89
 - 作業記録の管理 92
 - 作業記録の追加 92
 - 詳細の作成 89
 - ステータスと作業時間 92
 - 並び替え 94
 - ブロック 93
 - 他のストーリーからコピー 91
 - 割り当てと見積り 91
- タスクのブロック 93

ち

- チーム ルーム
 - クイック フィルター 70
 - 健全度と進捗状況 60
 - ストーリーの作成 65
 - ストーリーの承認 69
 - ストーリーのバージョンの比較 87
 - ストーリーの編集 67
 - ストーリーの持ち越し 69
 - スプリント カード
 - について 63
 - スプリント リスト
 - について 61
 - スプリント間でのストーリーの移動 68
 - スプリントの管理 60
 - スプリントの編集 47
 - タグ 86
 - チーム バーンダウン 60
 - チーム バーンダウン チャート 60
 - ディスカッション 81
 - 添付ファイル 82
 - バックログからストーリーの追加 69
 - 変更パッケージ ビューアー 88
 - 累積フロー 60
 - 列 70

つ

- 追跡 パースペクティブ
 - 概要 78
 - ポイント数/ストーリー数によるプロジェクト追跡 78
 - リリースの健全度 78
 - リリースの進捗状況 78
 - リリースのブレークダウン 79
 - リリースの累積フロー 79

て

- ディスカッション
 - かんばんボード 81
 - ストーリー 81
 - スプリント 81
 - タスクのブロックと解除 93
 - 入力ストリームのレビュー 40
- テスト結果 87

に

- 入門 22
- 入力ストリーム
 - 障害用の設定 33
 - 承認 40
 - ストリーム ステータス 40
 - 設定 32
 - ブレークダウン ビューでのレビュー 40
 - 要件の設定 33

は

- バージョン
 - ストーリーの比較 87
- バックログ ビュー
 - スプリント間でのストーリーの移動 68
 - スプリントの作成 46
 - スクリプトへのストーリーの追加 46
 - について 44
 - 利用可能な列 49

ふ

- ファイル
 - ストーリーへの添付 82
- フィルター
 - 簡易検索 59
 - かんばんボード 73
 - 作業 59
 - 作成 60
 - 適用 60
- プランニング パースペクティブ
 - 概要 38
 - かんばんボード ビュー 53
 - ストーリーへのリリースの設定 59
- ブレークダウン ビュー
 - インポート/エクスポート 41
 - ストーリーのインポート 42
 - ストーリーのエクスポート 42
 - ストーリーのブレークダウン 38
 - について 38
 - 列 43
- プロジェクト
 - アクセス権の設定 28
 - 切り替え 28
 - 作成 27
 - について 27
 - プロジェクト タイプの設定 31
 - 編集 28
- プロジェクト タグ 86
- プロファイル
 - 編集 106

へ

- 編集
 - ストーリー 67
 - スプリント 47

プロジェクト 28
プロファイル 106
ユーザー 31

ほ

ホーム パースペクティブ
Rhythm 37
アクティビティ ビュー 37
ストーリーの変更の表示 37
プロジェクト 27
プロジェクトの作成 27
プロジェクトの編集 28

ゆ

ユーザー
管理 29
チーム キャパシティの管理 47
追加 30
プロジェクトに追加 28
編集 31
ユーザー キャパシティの管理 105
ライセンスの変更 31
ロール 29
ユーザーの追加 30

よ

ようこそ 5

り

リリース
一週間のキャパシティの変更 53
健全度 78
作成 52
進捗状況 78
ブレイクダウン 79
累積フロー 79
リリース グリッド
一週間のキャパシティの変更 53
について 52
リリースの作成 52
列 53

れ

レーン 32
列
一括編集 60
グリッドに表示 106
レビューアー 99