

1 Metoder

Som nævnt i indledningen, er der blevet arbejdet under det agile processframework *Scrum*. Metoden er dog modificeret en smule, da den er designet til en større projektgruppe. De daglige scrum møder, bruges i denne sammenhæng, som en mulighed for at diskutere dagens opgaver. Da gruppemedlemmerne konstant har arbejdet sammen, har præsentationsfasen af scrum mødet, ikke været essentiel

Produktet er opbygget via iterationer, hvori der først og fremmest blev fokuseret på funktionalitet, dog ikke uden at sørge for, at de designmæssige krav blev opfyldt. Hver iteration har haft et mål, som var nødvendigt at nå før næste iteration kunne begyndes. Grunden til dette er, at arbejdsformen har været meget lagdelt, i det en iteration byggede funktionalitet ovenpå den forrige iterations mål. Ved hver fuldendt iteration blev et kort møde afviklet i gruppen, hvor der blev diskuteret, hvad det næste mål skulle være, og hvorvidt nyt information fundet under denne iteration, skulle implementeres i denne iteration eller, om det krævede en reimplementering af tidligere kode. Dette har medført en yderst agil arbejdsmetode, hvor resultater konstant blev revideret, bygget ovenpå eller fjernet fuldstændigt. Dette resulterede i et produkt, som kun indeholder implementering, der er blevet grundigt undersøgt.

Hver uge er der blevet holdt et møde med ad-hoc kunden, hvor en enten en produkt inkrementering blev præsenteret eller, hvis ingen nævneværdige produktændringer var blevet foretaget, en beskrivelse af, hvad ugens arbejde har gået med, og hvad næste uge stod på.

Under projektførelsen er der blevet gjort brug af Unified Process (UP), hvori specielt inception og elaboration faserne har været essentiel. Inception fasen fandt sted før projektet egentligt gik i gang. Dette er blevet udformet som et forberedelses projekt, hvori ideen blev grundlagt, og en udkast til kravene og målene blev givet. Elaboration fasen foregik som udformningen af den først kravspecifikation, hvori projektes grænser blev optegnet. De første construction faser har udelukkende været implementering, samt beskrivelser af det implementerede, hvorefter systemarkitekturen, accepttesten og processrapporten er blevet udformet i Transition fasen. UP har været en ganske brugbar udviklingsproces, da den supplerer Scrum med et iterativt overblik.

Implementeringen er gjort ved hjælp af elementer fra Extreme Programming (XP). Planlægning og kommunikation og har været arbejdsprocessens grundelementer, hvori arbejdsprocessen ofte blev planlagt mange uger frem, mens fokuset kun var på den givne opgave. Den ubrudte kommunikation i projektgruppen bidrog til denne arbejdsform, da det ene gruppemedlem til hver en tid vidste, hvad det andet gruppemedlem lavede. Hertil blev der ofte arbejdet med komponenter der interagerer direkte, så der konstant blev holdt integrationstests.

Resultatet af denne arbejdsform gør, at ansvarsområder hurtigt bliver dannet, og vedligeholdt. Dette betyder også, at der var klare linjer for, hvem der skulle refaktorere hvilke komponenter, ved overgangen til en ny iteration. Selvom det gruppemedlem der havde ansvar for en given komponent, selvfølgelig også havde det største overblik, betød det ikke, at det andet gruppemedlem ikke vidste hvordan komponenten var udviklet. Den konstante kommunikation i gruppen sikrede, at det andet gruppemedlem altid havde en forståelse for, hvad der blev implementeret, omend ikke lige så detaljeret som udvikleren.