

1 Metoder

Som nævnt i indledningen, er der blevet arbejdet under det agile process framework *Scrum*. Der er dog kun blevet brugt dele af metoden, da denne 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 i samme lokale, har præsenteringer af den foregående dags arbejde, ikke været essentiel under Scrum mødet.

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 påbegyndes. Grunden til dette er, at arbejdsformen har været meget lagdelt, idet en iteration byggede funktionalitet ovenpå den forrige iterations mål. Ved hver fuldstændt iteration blev et kort møde afviklet i gruppen, hvor der blev diskuteret, hvad det næste mål skulle være og hvorvidt ny information fundet under denne iteration, skulle implementeres i den næste 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 afholdt et møde med ad-hoc kunden, hvor en produkt inkrementering blev præsenteret, hvis dette var reelt. Hvis ingen nævneværdige produktændringer var blevet foretaget, blev der givet en beskrivelse af, hvad den forløbne uges arbejde indebar, samt hvilket arbejde der var planlagt for den kommende.

Under projektudførslen er der blevet gjort brug af Unified Process (UP), hvori specielt inception og elaboration faserne har været essentielle. Inception fasen fandt sted før projektet egentligt gik i gang. Dette er blevet udformet som et forberedelses projekt, hvori ideen blev grundlagt og et udkast til kravene og målene blev givet. Elaboration fasen foregik som udformningen af den første kravspecifikation, hvori projektets grænser blev optegnede. Construction fasen har udelukkende været implementering, samt opdatering af kravene, hvis dette blev nødvendigt. I transition fasen blev systemarkitekturen, accepttesten og processrapporten udformet, samt der blev gjort klar til aflevering. UP

har været en ganske brugbar udviklingsprocess, da den supplerer Scrum med et iterativt overblik.

Implementeringenprocessen er udført ved hjælp af elementer fra Extreme Programming (XP). Planlægning og kommunikation har været arbejdsprocessens grundelementer, hvori der ofte blev planlagt mange uger frem, imens 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. Udover accepttesten, har disse tests ikke været formelle og er udelukkende afviklet internt i gruppe.

Resultatet af denne arbejdsform er, at ansvarsområder hurtigt bliver uddelegeret, og vedligeholdt. Dette betyder også, at der var klare linjer for, hvem der skulle refaktorere hvilke komponenter, ved overgangen til en ny iteration. Gruppemedlemmet der havde ansvaret for en given komponent havde derfor det største overblik over denne. Dette betød dog ikke, at det andet gruppemedlem ikke vidste hvordan komponenten var udviklet. Dette overblik blev sikret af den konstante kommunikation.