Logbog for 3. semester eksamen i SWD

*Skrevet af Casper*

# Tirsdag d. 6-11-2018

*Af Casper og Christian*

Christian og Casper vælger at begynde at føre logbog fra d.d.  
Selvom Patrick og Matthias ikke er til stede, er vi begyndt på generel opsætning af rapport og arbejdsmiljø, og vi vil derfor dokumentere vores tanker og diskussioner herfra.

Vi vil finde inspiration i vores gamle rapport og vurdere, om der er nogle artefakter vi kan bruge til noget i det kommende projekt. Indtil videre har vi medtaget disse:

* Interessentanalyse
* Kravspecifikation
* Domain model
* SSD
* SD
* (Aktivitetsdiagram)
* (DFD)
* GRASP-patterns
* (SMD hvis det giver mening)
* ER-diagram

Udover disse vælger vil vi blandt andet gerne tilføje disse punkter til rapporten:

* Opsætningsafsnit:
  + Rollefordeling & ansvarsområder
  + Arbejdsmiljø
    - Coding standards
    - Patterns (GRASP o. lign.)
* Udviklingsmodel:
  + Redegørelse og argumentation
  + Retningslinjer
* Analyse:
  + Kunden
  + Kundekontrakt
  + Interessentanalyse
  + Kravspecifikation
* Iteration 1:
* Iteration 2:
* Iteration 3:

Vi skal desuden have function points med ind i vores projekt. Dette forudsætter at vi laver function points fra vores sidste projekt, så vi har noget at sætte de kommende op imod. Vi vil diskutere hvordan og hvorledes når gruppen er fuldtallige, men dette er blandt andet noget vi kan begynde på, inden projektet går i gang.

# Onsdag d. 7-11-2018

*Af Casper*

I dag var vi fuldtallige, og kunne derfor gå i gang med nogle af de beslutninger vi som gruppe skal tage, inden projektet søsættes. Patrick var oppe og snakke med Cay om projektbeskrivelsen – efter mindre diskussion blev den godkendt.

Vi satte os herefter hen i et tomt lokale, hvor Casper og Christian præsenterede den opsætning og de tanker vi havde gjort os i går. Dette gav anledning til debat om nogle punkter, f.eks. om vi skulle holde stand-up meeting, om vi skulle have fysisk Scrum-board eller bruge et softwareværktøj og andre småting. Vi kom alle med gode pointer, som vi vil uddybe nærmere i vores procesmodel afsnit i rapporten.

Næste punkt var en fælles gennemgang af selve use casen. Vi blev ret hurtigt enige om, at nogle af de vigtigste funktionaliteter i use casen ikke ville give nogen som helst værdi til vores projekt, kontra den arbejdsindsats det ville tage at få implementeret det. Vi var derfor nødt til at vælge en anden indgangsvinkel til det produkt vi skulle udvikle – heriblandt en større fokus på brugergrænseflade og især en applikation der (hvis det kan lade sig gøre) kan gøre det let at implementere API’er i fremtiden.

Til sidst fik vi skrevet nogle user storys ud fra den nye vinkel vi har fået på projektet, og vi er overordnet tilfredse med projektets omfang og funktionaliteter. Herfra skal vi have brudt user storys op i tasks, så vi kan få aftalt en prioriteringsliste med kunden.

# Fredag d. 09-11-2018

*Af Casper*

Efter undervisning fik vi i dag for opgave at udvælge, hvilke metrics vi ville anvende til vores projekt. Vi blev enige om at anvende:

* User storys: estimering af tasks vha. planning poker
* Function points: vi laver FP på vores 2. semester projekt, og det kommende, så vi har noget at sammenligne med.
* Three-point-estimation: en formel der udregner gennemsnittet mellem den optimistiske, sandsynlige og pessimistiske estimering.

Dernæst gik vi i gang med at lave en paper-prototype. Vi skal tage udgangspunkt i en platform, som udbyder en service til Your Local, en virksomhed der udbyder madspildstilbud. Der bliver derfor taget udgangspunkt i deres (om end sparsomme) design på hjemmesiden <https://yourlocal.org/> samt deres smartphone app. Vi vil anvende den dybe grønne farve som gennemgående farve til headers, nogle knapper og andet relevant.

Vi tog udgangspunkt i de user storys vi fik udleveret, og designede siderne op omkring dem. Generelt var der enighed i opsætningen, men på nogle undersider brugte vi noget tid på at diskutere relevansen af indholdet, og om siderne skulle deles op i flere steps.

Alt i alt kom vi frem til nogle fornuftige designs, så vi vil arbejde videre på samme layout til næste møde.

# Tirsdag d. 13-11-2018

*Af Casper, Christian og Patrick*

Vi startede i dag, som altid, med en opsummering af sidste undervisnings hovedpunkter. Vi bed mærke i, at Cay ikke følte at der var nok deltagelse fra klassens side af, og derfor tilspurgte, om det overhoved var nødvendigt at opsummere fra sidste time. Efter nogle længerevarende pauser, blev de tilstedeværende enige om, at det nok var meget godt at få snakket om det fra sidst – især fordi der er en generel rød tråd imellem alle de emner vi har haft, og kommer til at have indtil eksamen.

Vi fik først til opgave at skulle kortlægge et task network, hvor hvert task havde et ID (A, B, ect.), en early start/early finish, og late start/late finish. Christian og undertegnede blev enige om, at det var et rigtig godt værktøj til at danne et generelt overblik over den kommende udviklingsproces i vores projekt, fordi det giver anledning til at visualisere de tasks vi skal udføre, deres afhængighed og deres tidsestimering – både ud fra hvor tidligt det kan udvikles, men også hvornår det vil give mening at begynde på dem. Pointen at tage med er, at søge en *critical path*, som er den vej på task networket, hvor projektet vil blive hurtigst udviklet.

Herefter fik vi stillet to opgaver – vi valgte at vægte den første højest, og det bad Cay os også om: Gantt-chartet.

Et Gantt-chart er en skemalægning af estimerede tasks; når udviklerteamet har brudt kundens behov ned til konkrete udførsler, som kunden har behov for at kunne i sit produkt, bliver disse brudt ned i mindre bidder – kaldet tasks.   
Tasks er konkrete opgaver, som teamet skal udvikle, og som følger den udviklingsmodel man arbejder ud fra.

For at kunne lave Gantt-chartet var vi nødt til at prioritere vores user stories uden kundens umiddelbare samtykke, for at få tidslinjen til at passe.  
Vi har valgt tre målepunkter i vores projekt: function points, planning poker og three-point-values. Eftersom Matthias ikke var til stede, og derfor ikke kunne lave planning poker 3 personer, og desuden ikke havde lavet function points på vores forrige projekt endnu, valgte vi at estimere vores tasks ud fra sidstnævnte målepunkt.

Formlen for et three-point-value er: (Optimistisk estimat + (4 \* sandsynligt estimat) + pessimistisk estimat) / 6. Realiteten viste sig at være, at ud af de 27 funktionaliteter vi havde udarbejdet, var der kun én der afveg fra den variabel der var sandsynlig.

Vi diskuterede om vi overvurderede vores egne estimater, om vi skulle forhøje det pessimistiske estimat, eller om vi bare generelt havde for små tasks.

Èn af de større diskussioner vi har haft i løbet af dagen var vores scope.   
Kunden vil gerne have behandlet både firmaernes og kundernes personfølsomme data efter GDPR – derfor ville det være nærliggende at implementere en håndtering af de kunder og firmaer der registrerer sig efter nuværende lovgivning. Dette ville imidlertid betyde at vi ville være nødt til at overveje en kryptering af de data som alle brugere havde – især mht. betalingsoplysninger, hvor vi ville være nødt til at anvende et API-kald til vores betaling.

Patrick talte denne løsnings sag, hvor vi trods alt alle var enige om, at enhver programmør med respekt for sig selv ville lave denne løsning. Christian og undertegnede talte dog for, at vi ikke skal op og forsvare sikkerhedsløsninger af en kode, men tværtimod skal vise en fungerende prototype der ikke lægger vægt på hverken sikkerhed eller kvalitet, men ren ”glamour”.  
Det var alt i alt en interessant debat, hvor vi alle faktisk var enige om, at Patricks løsning var bedst at lave, og at vi vil undersøge om det er muligt at implementere når tiden kommer – men at præsentationen kommer før funktionaliteten. Det vil så vise sig, om det er et klogt valg i sidste ende.

Vi vil næste gang påbegynde Gantt-chartet efter vores estimering er færdiggjort, og desuden også få lavet vores paper-prototype færdig.