

Bilag

Bilagsliste

Bilag

- Bilag 1 Forfatterliste
- Bilag 2 – Metodevalg overvejelser
- Bilag 3 – Risikoliste
- Bilag 4 – Risikovurdering
- Bilag 5 – Prioriteret risikoliste / Mitigation
- Bilag 6 – Business Canvas
- Bilag 7 – Burndown sprint 1
- Bilag 8 – Burndown sprint 2
- Bilag 9 – Burndown iteration 3
- Bilag 10 – Burndown I timer sprint 2
- Bilag 11 – Burndown I timer sprint 3
- Bilag 12 Userstories 1
- Bilag 13 Userstories 2
- Bilag 14 Userstories 3
- Bilag 15 Userstories 4
- Bilag 16 En Virksomheds brug af agil systemudvikling
- Bilag 17 Personas
- Bilag 18 Mockups

Bilag 1 Forfatterliste

Medmindre andet er angivet, har hvert gruppemedlem skrevet alle underpunkter der hører til et emne.

Eksempelvis har Toke har skrevet alle underpunkterne til 2.5 også.

Bemærk i øvrigt, at kapitel 2.12 er et fælles kapitel hvor alle gruppemedlemmer har deltaget på lige fod.

Toke

- 2.1 Projektplanlægning
- 2.5 Extreme Programming
- 2.12 Product Vision
- 3 Sprint 0
 - T.o.m - 3.1 Retrospective
- 8 Konklusion

Christoffer

- 2.2 Unified Process
- 2.11 Deployment og configuration management
- 2.12 Product Vision
- 4 Sprint 1
- 7 Overordnet retrospective for hele forløbet

Rasmus

- 2.4 Scrum
- 2.10 Krav specificering
- 2.12 Product Vision
- 2.13 Kanvas
- 5 Sprint 2

Ronnie

- 2.6 Kanban
- 2.7 Arkitektur
- 2.8 Metodevalg
- 2.9 Risikostyring
- 2.12 Product Vision
- 3.2 Metodevalg
- 6 Sprint 3

Bilag 2 – Metodevalg overvejelser

- Match projektets mål med vilkår og betingelser
 - Team størrelse
 - Teamet består af 4 personer
 - Teamorganisering
 - Vi er co-located, samlet i samme lokale
 - Konsekvens af fejl
 - ingen kritiske konsekvenser - mest kritiske, bruger data bliver synligt
 - mindre kritisk bruger mister indtastet data
 - brugere kan miste lysten til at bruge systemet hvis de opdager det indeholder fejl
 - Kunder
 - Ingen reelle kunder.
 - Mulige kunder:
 - Fitnessvirksomheder
 - Skoler
 - Enkeltpersoner der matcher persona, og som download via appstore
 - Krav
 - Licens til forskellige app-stores
 - Sikkerhed i forhold til brugerprofiler og brugerdata
 - Arkitektur/teknologi
 - En webklient i ASP.NET, samt en serverside backend hvor applikationen er deployed
 - Refactoring
 - “Kunsten af skære det unødvendige væk”
 - Ingen avatar, som kan pyntes og udbygges.
 - Ingen shop, hvor man kan købe items, boost, avatarpynt mv.
 - Primært mål
 - At oprette en applikation, som inspirerer og motiverer til motion i dagligdagen.
 - At konceptet kan udvides, så målgruppen udvides til at omhandle organisationer
- Plot værdier ind i Boehms projektkort
 - Personnel:
 - 40% Level1 / 15% level 2 og 3 [Alle udviklere er Level 1A]
 - Dynamism:
 - 5% per måned
 - Culture:
 - 25% - Order
 - Size:
 - 4
 - Criticality:
 - Comfort
 - Tilføj evt. yderligere akser

- Overvej risici
- Vælg metode eller metodekombination der giver færrest risici
- Lav planen
 - Criticality:
 - Comfort
 - Tilføj evt. yderligere akser
- Overvej risici
- Vælg metode eller metodekombination der giver færrest risici
- Lav planen

Bilag 3 – Risikoliste

1. REST
2. Entity Framework
3. Databasesikkerhed
 - a. Hashing af databaser
 - b. Personligdatasikkerhed
4. Brugervenlighed
5. Test-First Development
6. ASP.NET som teknologi
7. UI design af websiden
 - HTML/CSS
 - Bootstrap

Bilag 4 – Risikovurdering

ID	Beskrivelse	Sandsynlighed	Effekt	Ranking
1	Problemer med kodning og opsætning af REST service	9	10	95
2	Der kan opstå problemer med at bruge Entity frameworket, pga. manglende erfaring	5	9	75
3	Manglende erfaring med at implementere sikkerhed i forbindelse med brugerdata	9	3	35
4	Der skal tænkes brugervenlighed ind i alle dele af projektet	3	8	45
5	Der kan opstå problemer med at kode test-first da det er nyt for udviklere	5	4	40
6	ASP.NET er en model der ikke er kendt af udviklergruppen	7	9	70
7	Manglende erfaring med, at udvikle en poleret UI.	4	7	50

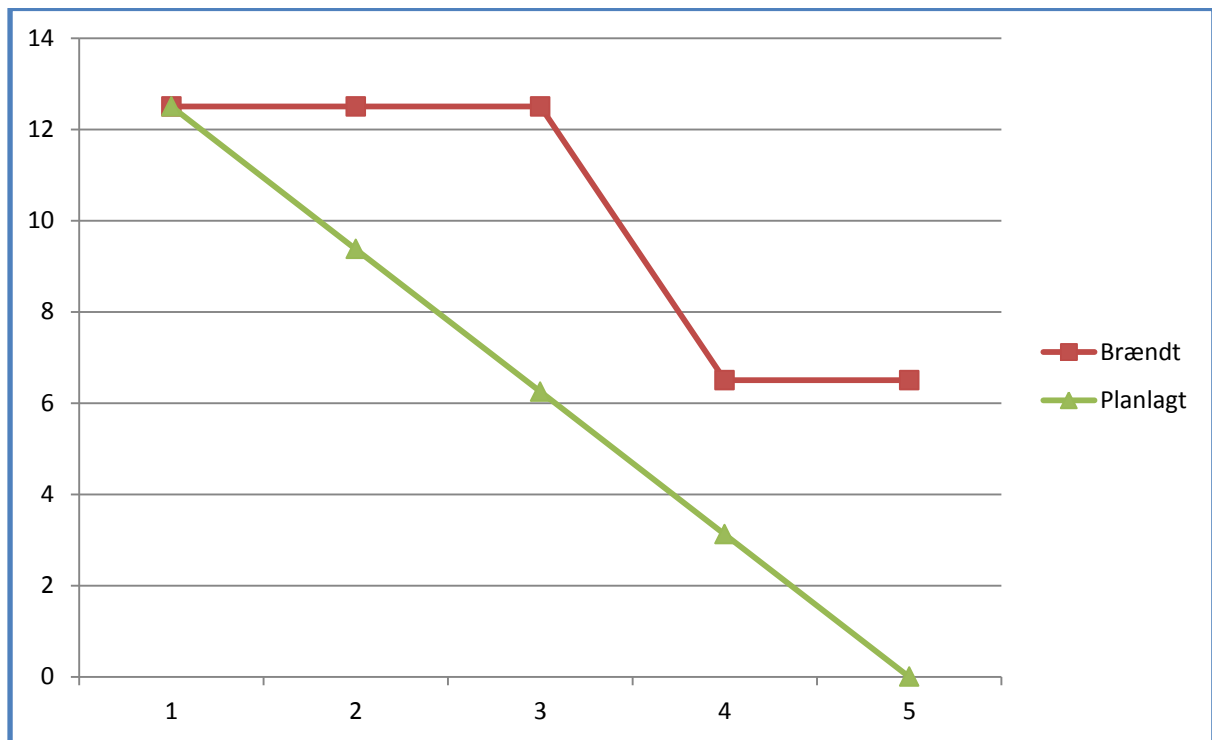
Bilag 5 – Prioriteret risikoliste / Mitigation

Risiko Beskrivelse	Ranking	Mitigation
1. Problemer med Kodning og opsætning af Webservice	95	Kode simpel hello world prototype af REST service
2. Der kan opstå problemer med at bruge Entity frameworket, pga. manglende erfaring	75	Kode simpel prototype med oprettelse og opdatering af database med code-First
6. ASP.NET er en model der ikke er kendt af udviklergruppen	70	Kode simpel hello world prototype i ASP.NET
7. Manglende erfaring med, at udvikle en poleret UI	50	Tidsestimeringen skal foretages med ekstra omhyggelighed, og emnet skal nøje overvåges på Scrum daily, og, om nødvendigt, i retrospective
4. Der skal tænkes brugervenlighed ind i alle dele af projektet	45	Tidsestimeringen skal foretages med ekstra omhyggelighed, og emnet skal nøje overvåges på Scrum daily, og, om nødvendigt, i retrospective
5. Der kan opstå problemer med at kode test-first da det er nyt for udviklere	40	Der skal laves en spike i sprint 0, så vi har et udgangspunkt når projektet reelt starter.
3. Manglende erfaring med at implementere sikkerhed i forbindelse med brugerdata	35	Tidsestimeringen skal foretages med ekstra omhyggelighed, og emnet skal nøje overvåges på Scrum daily, og, om nødvendigt, i retrospective

Bilag 6 – Business Canvas

Key Partners ? Insert	Key Activities ? Insert	Value Proposition ? Insert	Customer Relationships ? Insert	Customer Segments ? Insert
Webhosting selskab	Service, App + Website	Motivation for at træne	Gennem at de oplever troværdighed i produktet og ser resultater	Gameren der gerne vil træne
Lan-Organisationer (Events)	Markedsføring	Sjovt at komme i form	Community integreret i app	Konkurrencemennesket der ikke har tid til eller gider konkurrencer
Fitnesscentre		Tracker træning	Fitnesscenter	Personen der er tiltrukket af et 'gamificeret' forhold til sin træning
		Underholdningsværdi		
		Spilligende UI. Giver brugeroplevelsen et løft i retning af at det er et spil		
		Feelgood oplevelse		
	Key Resources ? Insert		Channels ? Insert	
	Servere		Blive set på gamingsites	
	Udviklere		Blive set på LAN-Parties	
	Designere		Kontakt til Fitness Magasiner	
			Kontakt til Fitness Centre	
Cost Structure ? Insert		Revenue Streams ? Insert		
Udvikling af Produktet	Markedsføring	Gratis brug med reklamer		Betalt abonnementsversion

Bilag 7 – Burndown sprint 1



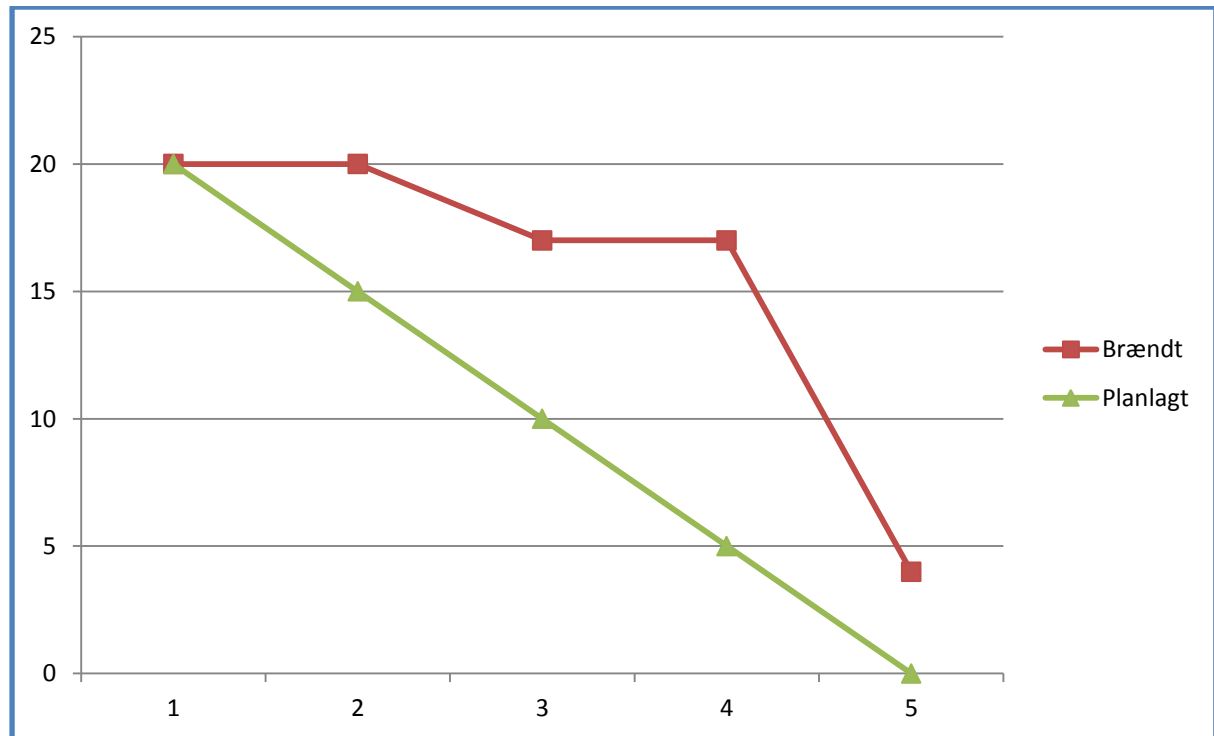
Dag	Brændt	Planlagt
1	12,5	12,5
2	12,5	9,375
3	12,5	6,25
4	6,5	3,125
5	6,5	0

Konklusion

12,5 storypoints som skulle brændes

6 storypoints brændt

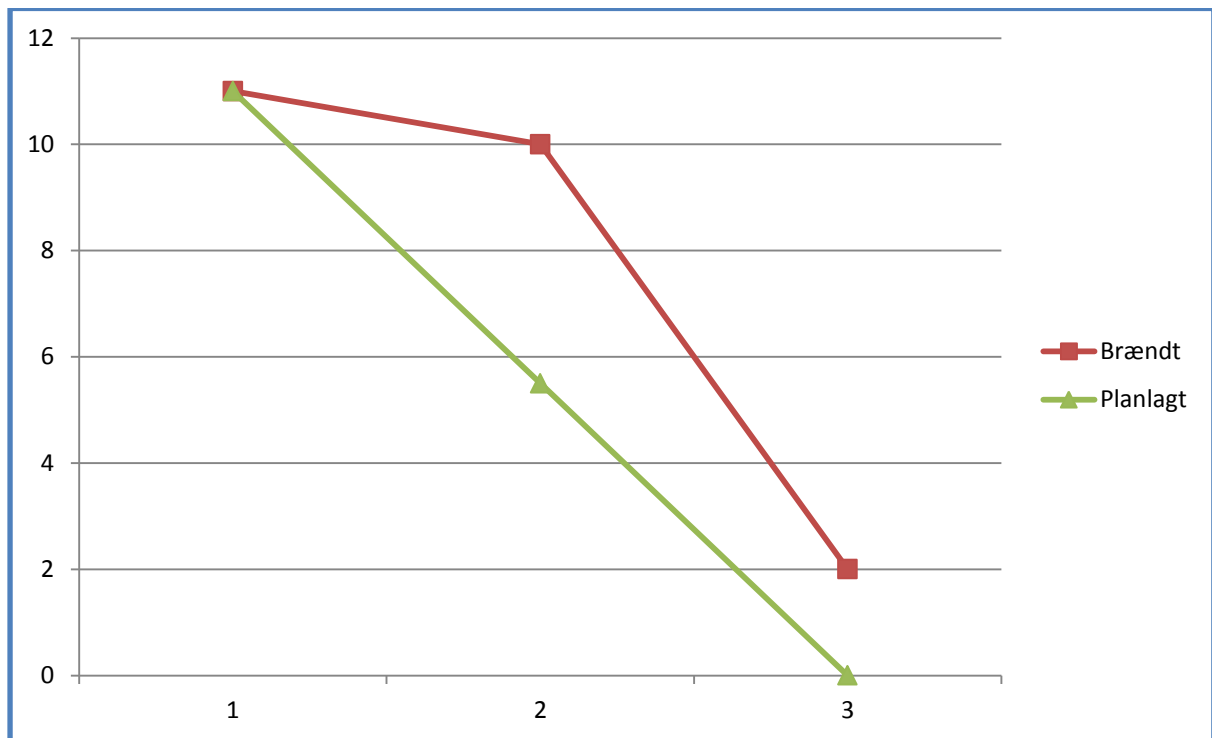
Bilag 8 – Burndown sprint 2



Dag	Brændt	Planlagt
1	20	20
2	20	15
3	17	10
4	17	5
5	4	0

Konklusion
20 storypoints som skulle brændes
16 storypoints brændt

Bilag 9 – Burndown iteration 3



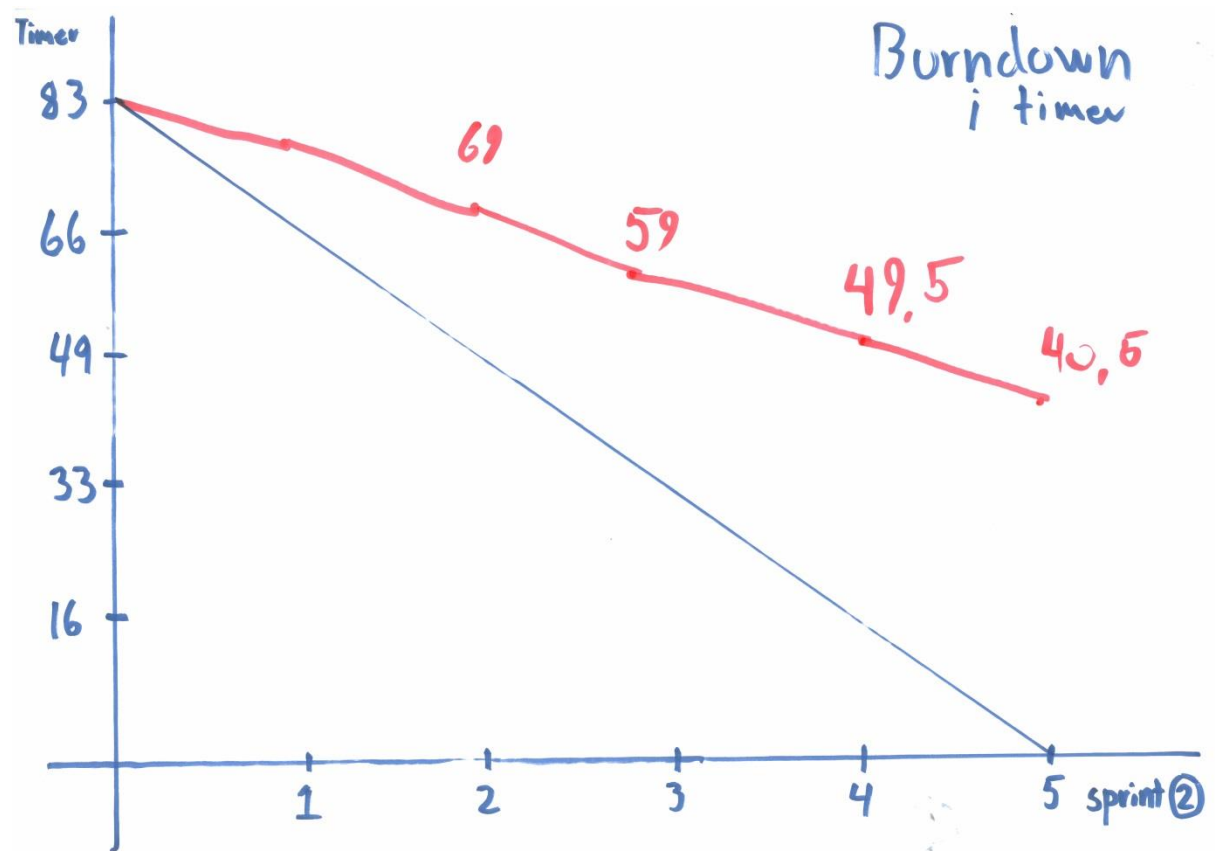
Dag	Brændt	Planlagt
1	11	11
2	10	5,5
3	2	0

Konklusion

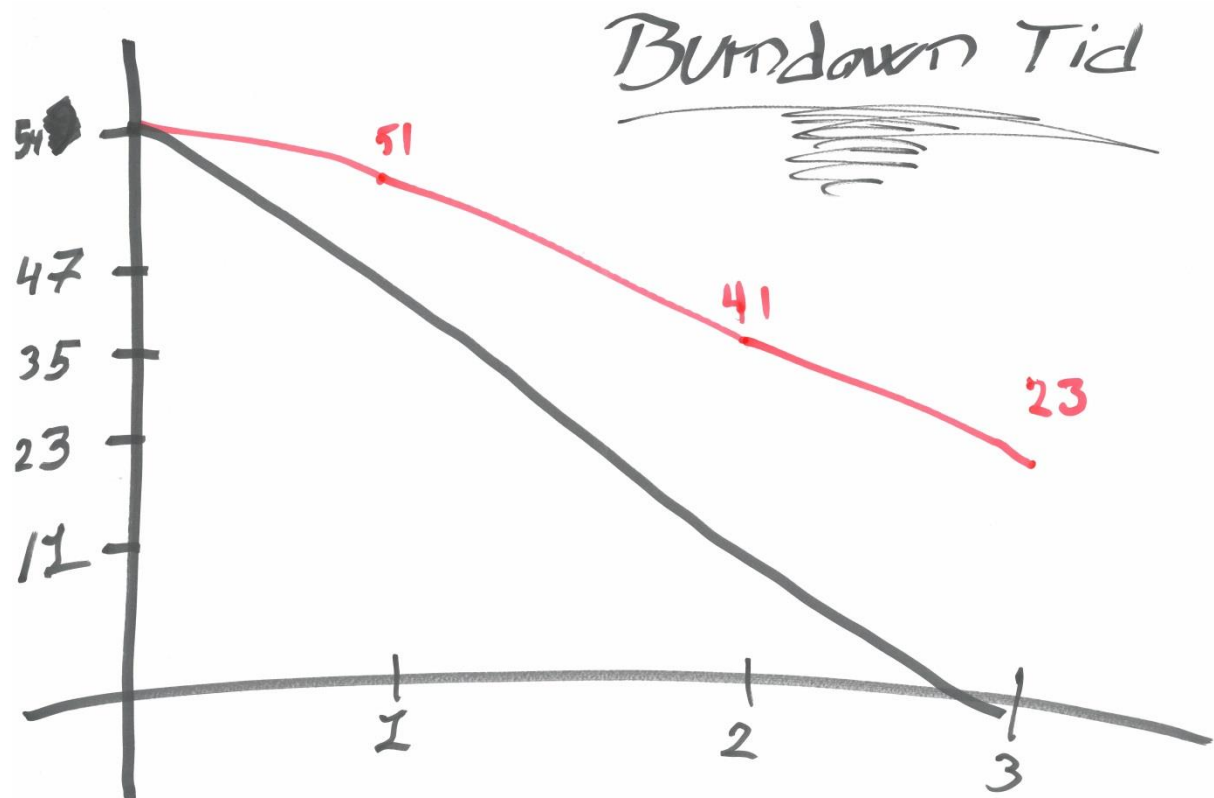
11 storypoints som skulle brændes

8 storypoints brændt

Bilag 10 – Burndown I timer sprint 2



Bilag 11 - Burndown I timer sprint 3



Bilag 12 Userstories 1

Story Name :Tilføj Log			ID :1
As a	Bruger		
I want to	Tilføje en trænings aktivitet til min logbog		
So that	Så jeg kan se den træningsaktivitet i listen af oprettede aktiviteter		
Estimate :	Actual :	Priority : 100	

Story Name : Beregning af XP			ID :3
As a	System		
I want to	Vil jeg beregne XP ud fra brugerens indtastede aktivitet		
So that	Så brugeren kan få XP for sin aktivitet		
Estimate :	Actual :	Priority : 300	

Story Name :Tildel Achievements			ID :4
As a	System		
I want to	Efter indtastet aktivitet vil jeg beregne om brugeren skal have en achievement		
So that	Brugeren kan få en achievement		
Estimate :	Actual :	Priority : 400	

Story Name : Daily/Weekly quest			ID : 7
As a	Bruger		
I want to	Have en daglig eller ugentlig quest, som jeg skal løse		
So that	At jeg får en quest som jeg skal udføre og som er herresjove at lave		
Estimate :	Actual :	Priority : 700	

Bilag 13 Userstories 2

Story Name : Progress Tab			ID :2
As a	Systembruger		
I want to	Tilgå min progress tab som viser status		
So that	Se fremgang i form af Achievements, XP status og Level		
Estimate :	Actual :	Priority :100	

Story Name : Opret Bruger			ID : 5
As a	Kommende Systembruger		
I want to	Kunne oprette mig som bruger i systemet		
So that	Så jeg kan logge ind og ud ad min personlige træningsprofil		
Estimate :	Actual :	Priority :500	

Story Name : Administrere Brugerprofil Privatindstillinger			ID : 6
As a	Systembruger		
I want to	Administrere min egen profil		
So that	Så jeg kan konfigurere hvem der skal have adgang til mine oplysninger		
Estimate :	Actual :	Priority :400	

Story Name : Quests			ID : 8
As a	Systembruger		
I want to	Udføre Quests		
So that	Jeg kan opnå en achievement for fuldførelse af den pågældende Quest		
Estimate :	Actual :	Priority :800	

Story Name : Udfordre en anden bruger til træning			ID : 11
As a	Systembruger		
I want to	Kunne udfordre en anden bruger til træning		
So that	Så jeg kan vinde udfordringen og tjene XP		
Estimate :	Actual :	Priority : 1100	

Bilag 14 Userstories 3

Story Name : Restservice spike		ID : 13
As a	System	
I want to	Have en rest service som er forbindelsen mellem client og backend	
So that	Forskellige clienter kan consume backenden	
Estimate : 3	Actual :	Priority :

Story Name : Login skærm find bruger		ID : 14
As a	System	
I want to	Finde en bruger på username og password og åbne brugerens profil	
So that	Brugeren kan logge ind på sin profil	
Estimate : 1	Actual :	Priority :

Story Name : Se seneste 5 logs og efter ny log er tilføjet opdateres listen		ID : 15
As a	System	
I want to	vise brugeren de 5 seneste logs og når der bliver indtastet en ny log, skal listen opdateres	
So that	Brugeren kan se de seneste 5 logs og listen opdateres ved ny tilføjelse	
Estimate : 2	Actual :	Priority :

Story Name : Sikkerhed på brugernavn og password		ID : 16
As a	System	
I want to	Hashe brugerens username og password	
So that	Der er sikkerhed på brugerens profil	
Estimate : 2	Actual :	Priority :

Bilag 15 Userstories 4

Story Name :Leaderboards			ID : 10
As a	System		
I want to	Gøre et leaderboard tilgængeligt, hvor brugerne rangeres efter aktivitetspoints		
So that	En bruger kan konkurrere og se hvem der den bedste til det hele		
Estimate :	Actual :	Priority : 1000	

Story Name : Online forum			ID : 12
As a	System		
I want to	Oprette et forum som brugerne kan benytte til diskussion og vejledning		
So that	Brugerne bliver en del af et community hvor de diskuterer får vejledning		
Estimate :	Actual :	Priority : 1200	

Story Name :Tilgå tidligere logs			ID :9
As a	Bruger		
I want to	Vil jeg kunne se mine tidligere logs		
So that	jeg kan holde styr på dem		
Estimate :	Actual :	Priority :	

Story Name : Ændre kodeord			ID : 17
As a	Bruger		
I want to	kan jeg ændre mit kodeord		
So that	Så jeg har muligheden for at ændre mit kodeord		
Estimate :3	Actual :	Priority :	

Bilag 16 En Virksomheds brug af agil systemudvikling

Eg Neoprocess er en Nordjysk virksomhed der beskæftiger med ERP-systemer, og platformen de arbejder på er primært Microsoft AX. Deres projekter spænder over alt fra 100 timer og op til 10000 timer. På nogle af de største projekter kan der være op til 180 involverede personer. Virksomheden anvender sin egen variant af Scrum, de kalder Accelerate. Denne har mange elementer fra agil udvikling og de har udarbejdet dokumentation, der i korte træk forklarer om metoden :

http://eg.dk/media/1610942/egneo_accelerate_brochure2012.pdf

De arbejder i kraft af Accelerate metoden med følgende elementer fra Scrum : Productback Log, Sprint Backlog, Sprints og Daily Scrum. Deres sprints er timeboxed, og varer en uge, som en fast tidsramme de altid holder sig til. De mener, at en uge er den mest optimale længde for sprints. De kører deres sprints efter en bestemt cyklus. De første to sprints bruger de udelukkende på design. I de efterfølgende to sprints udvikler de så de features, som der er designet i de to forgående sprints.

Derudover arbejder de med at have en minikontrakt for hvert sprint.

Nogle af deres teams har Scrum Master, andre teams tager bare opgaver ind, og arbejder uden en Scrum Master. Dette afhænger af opgaven. Selvom de forsøger at arbejde efter Scrum, er der nogle praktiske arbejdsforhold, der er svære for dem at håndtere. EG NeoProcess er i den situation, at deres udviklere og konsulenter, er spredt ud over mange fysiske adresser, selvom de arbejder på det samme projekt, hvilket egentligt strider mod et af de grundlæggende principper i Scrum.

Scrum foreskriver nemlig, at man som team er det der kaldes 'co-located', hvilket vil sige, at man sidder i det samme fysiske lokale. For at omgå dette problem, med at Team Members er spredt ud over fysiske lokationer, har de udviklet et sharepoint website, hvor de kan tilgå et digitalt Scrum Board. Her kan de flytte tasks mellem de forskellige kolonner på Scrum Boardet. Samtidig har de mulighed for videokonferencer. De kan også anvende systemet til, at auto generere Burn Down Chart ud fra de data der allerede ligger på et sprint. Når de

eksempelvis flytter en task fra en kolonne til en ny, sker der en masse registreringer længere nede i systemet.

Virksomheden nævner også, at de engang kørte efter et princip om, at en fejl fundet i et sprint, blev til en task i et nyt sprint. Dette viste sig at være meget uhensigtsmæssigt, da der på denne måde blev genereret for mange uafsultede tasks. Ved interviewet fortæller virksomheden også, at mange af deres kunder initierende gerne vil prøve de agile metoder, men at det er ofte som om de ikke tør, når de hører, hvordan projektet egentligt skal køre. Sammenfattende fortæller de, at de kører Scrum men ikke så rendyrket agilt.

Når de estimerer foregår det typisk per rutine. Mange af deres opgaver er meget ens, og der forekommer så mange fællestræk, at de kender opgavens indhold så godt, at de med sikkerhed kan estimere korrekt. For at sikre de tilfælde hvor de er usikre på opgavens indhold, estimerer de ved at anvende Planning Poker. Dette er dog mere distinkt, en del af Extreme Programming metoden rent teoretisk set, men man kan dog opleve, at det omtales i mere praksisnære sammenhænge, som om det er en del af Scrum. Mange opgaver kan de se, ligger på under 20 timer. Opgaver der er så små, er ret nemme for dem at estimere, og derfor kan de estimere på erfaring. Når de estimerer ud fra erfaring, og der er tvivl om estimatet på en task, nævnes der, at de anvender et bestemt princip om at give både et pessimistisk bud og et optimistisk bud på den pågældende task. Om det decideret er Three Point Estimation metoden de anvender er usikkert.

De anvender også Test-First når de koder. Derudover anvender de Pair Programming, ikke som en standard men mere der hvor de synes, det er nødvendigt. Det kommer an på kompleksiteten af opgaven. De forsøger så vidt muligt, at sætte udviklere i samme fysiske rum, som arbejder på den samme opgave. Dette betyder, at det er nemmere at få hjælp fra andre i teamet, og det er nemmere selv at modtage hjælp. Dette understøtter, at de kan arbejde med Pair Programming.

Hver gang de estimerer en task, vurderes der, om der er tale om GAP eller FIT i forhold til standardløsning. FIT betyder her, at den pågældende task passer på en af deres standardløsninger, hvorimod GAP betyder, at der er et gap fra taskens krav til deres standardløsning på denne type task. Hvis de opdager en task der vurderes som GAP, sættes der et hold erfarne udviklere på til at estimere selve tasken.

De arbejder med noget de kalder Functional Requirement Document, som er et dokument der blander krav og design. Det er ikke et kodedokument, men mere et dokument der i en slags prosa forklarer om, hvad der skal udvikles.

Accelerate Metoden består af fem faser. Fase 1 hedder Produktvision, og her udarbejdes der en vision for, hvad man vil opnå, og hvad målet er med projektet. Fase 2 hedder Blueprint ,og denne fase handler om, at få udarbejdet en overordnet definition af opgaver samt en prioritering af disse opgaver. Fase 3 hedder Sprint, og det er i denne fase der designes og udvikles på opgaveproduktet. Denne fase kan tage alt fra få uger til mange uger, alt afhængigt af hvor mange sprints der er tale om. Hensigten er, at hver delopgave leveres som en færdig leverance. Fase 4 der også er en sprintfase, handler om levering og test. Fase 5 hedder flowtest, og her handler det om at få lavet den samlede leverance, samt lave en flowtest der gerne skulle afsløre eventuelle integrationsfejl med det eksisterende system hos kunden.

De arbejder ikke med Scrum roller. De har forretningskonsulenter ude hos kunderne. Disse har ikke forstand på Microsoft AX og design og udvikling. De ved derimod noget om forretningsprocesser, og kan hjælpe kunden med at formulere sine behov. Denne viden tager de med hjem til virksomheden, hvor den kan anvendes som grundsten i facilitering af projektet. Relateret til Scrum kunne dette ligne en Product Owner, selvom virksomheden ikke decideret arbejder med Scrum roller.

Bilag 17 Personas

“Det er lysten der skal drive værket”

Thomas er 27 år, og er for nyligt blevet ansat som revisor i et større selskab. Selv om timerne ofte er lange, og på skæve tidspunkter, så elsker han jobbet.

Han bor, indtil videre, alene i en lejlighed i Aalborg. Men han har til hensigt at flytte udenfor byen så snart hans økonomi tillader det.

Thomas er ikke i specielt god form, og han har ikke dyrket motion siden han var barn. Det er egentlig ikke fordi han ikke vil, men det er bare altid blevet udsat til fordel for noget andet.

De sidste år har hans studie fyldt meget, og den tid der har været til overs blev i stedet brugt på sjov og spas, hvilket for Thomas vil sige piger, øl og spil.

Thomas har altid godt kunnet lide spil som Dungeons and Dragons, og siden årtusindskiftet har han også spillet mange online rollespil. I begge tilfælde er det følelsen af fremdrift, samt de sociale elementer der tiltrækker ham.

Nu hvor studiet er overstået leder han efter en god måde at komme ordentligt i form på, og samtidigt smide nogle af de ekstra kilo han har samlet til sig hen af vejen. Udfordringen ligger dog i at finde noget der både taler til hans konkurrencegen, og samtidig kan passes ind i hans arbejdstider, der ofte skifter.

”Det skal være sjovt, ellers gider jeg ikke!

Birtha 65 år og er for nylig gået på efterløn efter en karriere som børnehavepædagog, hvor hun i mange år var leder af institutionen. Hun har altid forsvoret, at hun aldrig ville sætte sine fødder i et fitness center. Hun har ikke meget tilovers for sportsfanatikere, for som hun siger, så kan man være ligeså dum hvis man ikke dyrker motion som hvis man gør det uden at kunne li’ det. Hun startede med at komme i Dansk fitness, fordi flere af hendes gamle kollegaer kom her, og talte så positivt om det. En dag efter kaffe med en af veninderne som understreger, at der kommer alle typer i fitness centeret, både tykke og tynde, tænker Birtha, nu gør jeg det sgu!

Kan let fristes til pjæk

Birtha er en sand livsnyder, og elsker at lave spontane aftaler med manden, familie eller vennerne. Selvom hun er glad for at gå på holdet i fitness centeret, er der andre ting, der er sjovere, og ind imellem trækker det mere i hende. Hun er ikke den mest loyale gæst på seniorholdet, men Birtha værdsætter den frihed selvom hun godt ved det er lidt farligt.

Fed men frisk

Selvom Birtha har været svært overvægtig hele sit liv, et det vigtigt for hende at pointere, at hun ikke gør det for at tabe sig, men for at blive ved med at være smidig! For selvom hun er ’fed’, som hun siger, så kan hun ligeså meget som alle andre, ’folk misforstår tit min vægt – mit bevægelsesmønster indikerer ikke hvor mange kilo der er bag!’ Birthas habitus omkring

det at motionere har altid været præget af et dilemma; på den ene side, vil hun gerne være sund. Hvis hun skal være helt ærlig vil hun faktisk også gerne tabe sig, og hun ved, hun får det bedre, når hun gør noget. På den anden side vil hun ikke ligge under for det sundhedspres, som hun oplever fra alle leder og kanter. Det får hende til at føle, at hun ikke er god nok som hun er, og så kommer den stædige Birtha-modsat op i hende.

Vi er ikke gamle, jeg nægter!

Birtha ved ikke noget værre end at blive 'puttet ned i en boks' af andre. Der er ikke nogen, der skal kalde hende gammel, og hvis folk tror at ældre er passive eller kedelige, så kan de tro om igen. "Bedstemødre der fletter peddirør, det er en saga blot!". Når veninden beklager sig over de tegn, alderen har sat på kroppen og sukker over ungdommens lethed, stejler Birtha, fordi hun ikke føler sig ældre og nægter at opføre sig som om hun var det.

Bilag 18 Mockups

Logbog

NEW ENTRY	
Activity [Running]	You gained: - 100 xp
Amount [30 km]	- lost 350 cd
Time [30 min]	- Achievement: Unlocked!
[OPRET]	

3/11	You did: Running, 4km in 30min
1/11	You did: Swim, 5km in 45min

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Leaderboards

	Name	Lvl	Won	WOP	Challenge
DAILY	Deep	42	16	1016	
MONTHLY	Heip	41	32	1002	
YEARLY					
ALL TIME					

LIGA

Profil



Navn

Alder

Vægt (kg)

Højde

Oversigt | Achievements | STATISTIK | ...

Level 18

Titel Newcomer

Seneste Entry

Seneste Achievements

TITLE