## Iteration 0

I et projekt, som benytter agile metoder, er der oftest gjort brug af en såkaldt ’iteration 0’, hvor al forberedelsen inden projektets reelle start tages hånd om. Dette betyder denne iteration oftest er enkritisk fase for resten af projektets forløb, da denne danner grundlag for både planlægning, design og produktet.

I dette projektforløb var gruppen fastbesluttet på at gøre stort brug af en iteration 0, da et tidligere projekt led under manglen på denne. Derfor blev den første uge, som var tilrådighed, brugt til dette formål. Iterationen bestod af mange elementer, hvoraf størstedelen var design og udarbejdelse af idéer til produktet. Sidst i ugen bestod arbejdet i at arbejde med spikes.

Om mandagen d. 25/11, som var opstarten på projektforløbet, stod programmet på brainstorm og idégenerering, hvor vi på klassen arbejdede igennem flere brainstorming metoder. Disse metoder resulterede i adskillige idéer, og efter filtrering skulle de bedste idéer fremlægges for klassen. Efter fremlæggelserne skulle alle elever stemme på deres favoritidé fra hver enkelt gruppe, hvilket resulterede i den endelige idé, som blev grundlaget for projektet. Idéen blev udspecificeret, der blev lavet de første mockups på papir, som skulle hjælpe med at illustrere funktionaliteten.

Dagen efter gik med emnet prototyping, hvor hovedfokus lå på persona og målgruppe. Der var delte meninger omkring emnet, hvor nogle gruppemedlemmer mente, at applikationen i princippet var for alle typer mennesker, hvorimod andre mente, at nogle personas var bedre egnet som målgruppe end andre. Der blev derfor i samarbejde med en forelæser udarbejdet 2 personas, som skulle vise de to ekstremer i målgruppen. Dette var et vigtigt element i udviklingen, da det støttede designprocesssen i at have en forståelse for, hvordan produktet eventuelt skulle markedsføres.

Om onsdagen var der besøg fra en ekspert i området, hvor alle grupper fremlagde deres idé og fik efterfølgende kritik for det. Dette gav rig mulighed for feedback, hvor det blev klargjort, hvordan produktet differentierer sig ift. konkurrerende produkter.

Sidste del af iteration 0 var der fokus på de spikes, som gruppen havde forudset kunne volde problemer. Dagene bestod derfor udelukkende af vidensindsamling og eksperiementering af teknologi. Specifikt blev der lagt vægt på at få forståelse for REST-service, som skulle være en kritisk komponent i produktet, og da denne teknologi var ny for alle gruppemedlemmer tog denne del mange ressourcer. Samtidig blev der brugt tid på at undersøge og lære Entity-framework, som har været et værdifuldt værktøj i processen.

Iteration 0 gavnede gruppen rigtigt meget, da det blev afsat tid til at vurdere og diskutere de overvejelser, der var blevet gjort sig under designfasen. Samtidig gav det mulighed for at undersøge og vurdere de nye teknologier, som eventuelt skulle bruges i projektet. På denne måde undgås risikoen for spildt arbejde, hvis en teknologi måtte droppes.

Ugen afsluttede med at udarbejde produktbackloggen, hvor alle features var prioriteret. I udarbejdelsen af denne har der været fokus på at prioritere de mest essentielle funktioner højest.

Det første udkast af listen ses her:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Navn | Beskrivelse | Prioritering |
| 1 | Tilføj log | Bruger: Oprette entry i træningslogbogen | 100 |
| 2 | Progress tab | Bruger: Se fremgang i form af LVL, XP, Ach... | 200 |
| 3 | Beregning af XP | System: Skal balancere opbygning af XP | 300 |
| 4 | Tildel Achievements | System: Skal tildele achievements | 400 |
| 5 | Opret bruger | Bruger: Oprette sig i systemet | 500 |
| 6 | Admin egen profil | Bruger: Skal kunne administrere privatindstillinger | 600 |
| 7 | Daily/Weekly quest | Bruger: Løse fx daglige opgaver | 700 |
| 8 | Quests | System: Liste af løselige opgaver | 800 |
| 9 | Tilgå tidligere log | Bruger: Holde styr på eksisterende entries | 900 |
| 10 | Leaderboards | System: Rangere brugere efter WoP's (WorkOutPoints) | 1000 |
| 11 | Udfordr andre | Bruger: Udfordr en anden bruger til træning | 1100 |
| 12 | Online forum | System: Forum til diskussion, vejledning mv. | 1200 |

Igennem processen er der tilføjet flere features eller en feature er splittet op i flere:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Navn | Beskrivelse | Prioritering |
| 13 | REST-Spike | System: REST-service, forbindelsen mellem client og backend | 250 |
| 14 | Login med Bruger | System: Åbne en bruger via brugernavn og password | 550 |
| 15 | Nyligt oprettede logs | System: Vise brugeren den nye log som er indtastet | 950 |
| 16 | Login sikkerhed | System: Hashe brugerens username og password | 450 |
| 17 | Ændre kodeord | Bruger: Er i stand til at ændre sit kodeord | 650 |