## Definér kodestandarder

## Begrund valg af metode

I forbindelse med udarbejdelsen af dette projekt, har vi valgt, at bruge agile udviklingsmetoder. Fordi vi er frie fugle på den måde.

## KanBan

## Sprint 3

### Planlægning

Dette sidste sprint i projektperioden er en dag kortere end de forgående. Derfor har vi blot afsat 12 story points til, at dække sprintet. Dermed skulle vi gerne holde os til vores ”37”-timers uge Igen i dette sprint har vi valgt at undlade parprogrammeringen. En af udfordringerne i det sidste sprint var, at det kollektive kodeejerskab blev sat lidt i baggrunden. Alle kan naturligvis rette i koden, uden at skulle spørge nogen om tilladelse, men det har typisk været de samme gruppemedlemmer der har stået for den samme type opgave, igennem hele forløbet. I dette sprint har vi målrettet besluttet, at ryste posen, så vi på den måde kunne sprede kompetencerne. I øvrigt har vi en hensigtserklæring i gruppen om, at oppe kommunikationsniveauet, så vi hurtigere kan overkomme eventuelle hindringer.

I den forbindelse har vi tidligere haft diskuteret hvorvidt vi burde anvende KanBan-metoden til at styre workflowet på vores tasks. Det har tidligere været en kilde til ærgrelse, at opgaver har trukket ud, hvor det ikke har været nødvendigt. Det ville vi i højere grad være istand til at gennemskue hvis vi også implementerede et KanBan-board. Det havde vi valgt at gøre hvis sprintet havde haft en normal længde. Men over en så kort periode vurderede vi, at processen med at implementere denne model, ville overskygge den værdi som vi kunne få ud af den.

Som i de tidligere sprints, har vi fokus på kundeinvolvering, dels fordi det er en kernedel af udviklingsmetoden, men især fordi alle erfaringer peger på, at en hurtig forventningsjustering i fællesskab med kunden, kan medvirke til afhjælpe et ellers katestrofalt skred i tidsplanen (SE SPRINT 1)

### Review

Jeg kan ikke huske hvad der skete.

### Retrospective

Projektplanlægning - ???