# Sprint 1

## Planlægning

### Indledning

?

### Velocity

Som tidligere nævnt i sprint 0 afsnittet er vores productbacklog prioriteret i samarbejde med vores productowner i sprint 0. For at finde ud af hvilken velocity vi skulle arbejde ud fra i det første sprint skulle en middel sværhedsgrad sættes til 5 ifølge reglerne fra planning poker. Her valgte vi userstorien Tilføj log som en middelopgave og diskuterede frem og tilbage om hvor lang tid den ville tage. Vi nåede frem til en konsensus af at det ville tage 4 mandedage at færdiggøre den userstory. Herefter divideres de 5 middel storypoints med de 4 mandedage som giver en pointer om hvor mange storypoints man kan nå pr. dag. Så det vil sige 1,25 storypoints pr. dag i sprint 1. Vi er 4 mand i gruppen og derfor ganges 4 med 5 dage som sprintet består af som giver 20 mandedage som så ganges med de 1,25 storypoints som kan opnås pr. dag hvilket lander os på 25 storypoints i alt for sprint 1. For at korrigere for par programmering har vi så divideret de 25 med 2 fordi hey et par er 2. dette giver os så 12,5 storypoints som skal udføres for sprint 1.

### Planning poker

Med vores middel userstory tilføj log som er estimeret til 5 storypoints var det nu på tide at gå i gang med planning poker for at finde ud hvor mange storypoints de andre userstories skulle have af points. Inden vi gik i gang lavede vi lige en hurtig estimering af hvor mange userstories vi kunne nå, for at finde ud af hvor mange userstories vi skulle lave planning poker for. Derfor lavede vi estimering på de første 4 userstories i productbackloggen. Efter vild diskussion endte vi med at give de første 4 userstories følgende point:

* Tilføj log – 5 point
* Progress tab – 3 point
* Beregning af xp – 8 point
* Tildel achievements – 8 point

### Fra productbacklog til sprintbacklog

Nu skulle der føres opgaver fra productbackloggen over til sprintbackloggen. De højest prioriterede skal selvfølgelig tages ind først. Dette medførte dog at der var enten alt for lidt point for sprintet eller alt for mange point. De første 3 stories giver 16 point og de første to giver 8 point. Derfor snakkede vi om at tage en lavere prioriteret userstory ind i stedet for, så det passer bedre med pointene for sprintet. Efter at have diskuteret hvilke userstories som kunne tages ind, blev vi enige om opret bruger storien. Mens vi diskuterede snakkede vi også om at den ville give god mening at lave som en af de første, da brugeren skal bruges hele vejen igennem systemet. Men før at vi endegyldigt kunne tage beslutningen indragede vi vores productowner i problemstillingen. Productowner synes det gav mening at få flyttet opret bruger storien ind i det første sprint, så derfor hav valg følgende userstories til vores sprintbacklog i sprint 1:

* Tilføj log – 5 point
* Progress tab – 3 point
* Opret bruger 3 point

Sammenlagt giver de 3 stories 11 point, hvilket passer fint med de 12,5 point vi har som velocity for sprintet.

### Processen

Progress tab userstory blev flyttet til sprint 2, da den ikke blev brændt

### Review

Målene for sprint 1 var at få færdiggjort Tilføj log, Progress tab og Opret bruger. Som det kan ses på burndown chartet se bilag ? er det kun opret bruger og tilføj log som er blevet lavet færdig i sprintet. Progress tab skal derfor overføres til sprint 2.

Den første dag i sprintet blev der ikke brændt nogle SP dog er dette ikke alarmerende da den første dag i sprintet skal bruges på planlægning af det pågældende sprint. Vores Rest-service spike fra sprint 0 havde vi ikke fået færdig. Dette skyldes at det var ukendt område for os alle og derfor skulle der bruges ekstra tid i sprintet på at løse denne opgave. Det var vigtigt for productowner at Rest-servicen kom op at køre så at programmet kunne konsumeres af flere forskellige klienter. Så derfor havde vi en udvikler til at arbejde på spiken den 2 dag i sprintet, hvor den også blev færdiggjort. Onsdag fik vi så lavet de 2 userstories Tilføj log og Opret bruger som vi så brændte torsdag morgen til det daglige scrum møde. Den sidste dag i sprintet nåede vi desværre ikke at få lavet userstorien progress tab færdig, da der som nævnt tidligere var brugt tid på at lave en spike færdig fra sprint 0. Derudover skulle udviklerne også lige vænne sig til at arbejde med test-first og unittesting i visual studio. Disse faktorer var med til at der kun blev brændt 8 SP for sprintet.

### Retrospective

### Hvad var godt ?

På den positive side kan det siges at selvom vi havde 2 dage med en fraværende udvikler og var nød til at arbejde på en spike som ikke var lavet færdig og som ikke var planlagt i sprintet, er det alligevel lykkedes os at få brændt 8 sp. Med disse faktorer taget i betragtning ser vi vores estimering af sp på vores userstories som okay.

Der er delvist arbejdet med parprogrammering og det har fungeret fint i det omfang vi brugte det. Der er dog forskel på udviklere og ikke alle er lige glade for at skulle sidde 2 ved en skærm. Samtidig er der også en stor andel i gruppen som lærer bedst ved at gøre tingene selv og prøve sig frem. Der kan man sige at parprogrammering halter lidt på det område. I øvrigt sidder vi ved siden af hinanden og kan hele tiden se hvad hver især laver og hver enkelt udvikler hjælper til og kommer med ideer.

### Hvad var ikke så godt ?

Det var ikke så godt at vi havde en spike som ikke var færdig i sprint 0 som gjorde at der blev brugt tid som der ikke var planlagt i sprintet. Men på den anden side synes vi og productowner at det var en vigtig feature i systemet.

Dog er vi tilfredse med at have fået lavet spiken færdig og samtidig at have fået brændt størstedelen av sprintets Sp.

### Hvad kunne vi gøre bedre til næste sprint ?

Fordi at vores burndown er vandret de første 3 dage af sprintet kan det være svært at se hvor meget vi har lavet. Derfor har vi snakket om at implementere en burndown for mandetimer, sådan at vi bedre kan tracke de timer vi bruger på de forskellige opgaver og userstories.