Metode

For å ferdigstille produktet vårt samt å få erfaring fra arbeidslivet, har vi benyttet en arbeidsmetode som heter SCRUM. Denne er videre forklart her (……), Vi har hatt arbeidsperioder på 2 uker hvor vi hver andre onsdag hadde et møte med arbeidsgiver for å kartlegge hvilke arbeidsoppgaver som skulle prioriteres videre, disse arbeidsperiodene kalles Sprinter. De arbeidsoppgavene vi ikke fikk fullført i perioden eller ikke ble prioritert ble lagt i en backlog. Det som er fint med dette er at det er sjeldent alle parter har samme syn på ønsket resultat og når man jobber med kontinuerlig evaluering og prioritering så blir dette mest mulig samkjørt til et tilfredsstillende produkt.

Når vi har hatt tidligere versjoner av produktet har vi benyttet et diverse utvalg av personer til å teste funksjonaliteten og komme med tilbakemeldinger på hva som kunne vært gjort annerledes, dette for å få et annet perspektiv på ting enn å kun være låst til et programmerings synspunkt.

For samkjøring av dokumenter og for å gi arbeidsgiver et innblikk i hva vi har jobbet med har vi benyttet Github til alt materiale som er under utvikling, vi har også benyttet Issues under Github til å kartlegge Sprintene våre og for å ha backlog oversikt. Dette også for å ha en best mulig dialog med arbeidsgiver. Til programmeringen har vi benyttet Visual Studio 2013.