

Team Reflection - Week 5

Customer Value and Scope

- The chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value.

Eftersom sprint 5 var den sista sprinten prioriterades att få tidigare utvecklade funktioner homogena i designen samt fullt fungerande utan buggar som uppkommit under projektets gång vid merge. Vi levererade värden i sprinten genom att appen blev fullt fungerande och användarvänlig. Om vi hade utvecklat appen designmässigt identisk mellan olika subteam och sidor i applikationen hade stora delar av den sista sprinten kunnat undvikas. Till nästa gång bör det prioriteras att tidigt i utvecklingen ta fram layouts som kan återanvändas.

- The success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)

Vi hade som mål att utveckla en applikation som givetvis är buggfri och användarvänlig och under den här sprinten har vi arbetat för att uppnå det. Vi har som learning outcome att alla ska lära sig flutter och under den sprinten har några av utvecklingsteamerna blivit bättre på att rotera i parprogrammeringen så att det uppnås genom att samtliga medlemmar knackar kod. Önskvärt vore om rotationen sker i ett tidigare skede av projektet samt i en större utsträckning.

- Your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value

Den här sprinten var speciell därför att vi inte implementerade någon ny funktionalitet utan fokuserade på att förfinas den funktionalitet som redan var utvecklad.

- Your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders

Inget nytt sedan förra sprinten.

- The three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

Vi använder oss fortsatt av tre stycken KPI:er: Hand of Five, Tidskvot samt kundenkät.

Hand of five har fortfarande inte använts för att göra någon typ av förändring men anses ändå vara relevant för att få en bild av medlemmarnas välmående under projektets gång. Hand of five kan vara användbart att använda tillsammans med de andra två KPI:erna för utvärdering av projektet. För att estimerar user stories använde vi fortsatt planning poker, från förra sprinten fick vi en ganska god uppfattning om hur många poäng respektive subgrupp kan hantera. Det kunde vi använda oss av vid denna sprint planning för denna sprint vilket medförde att vi kände oss säkra på att vi kunde leverera det vi tog oss an. Kundenkäten har följt samma upplägg denna sprint. Vi anser att den egentligen inte ger oss särskilt mycket utan det är snarare den kommunikation (utöver veckoliga kundenkäten) som PO har med stakeholdern som ger värde. I framtida projekt när en sådan kontinuerlig kommunikation som PO och stakeholdern inte är möjlig bör en utförliga kundenkät utformas för att fånga kundens värde.

Social Contract and Effort

- Your social contract (Links to an external site.), i.e., the rules that define how you work together as a team, how it influenced your work, and how it evolved during the project (this means, of course, you should create one in the first week and continuously update it when the need arrives)

Vårt sociala kontrakt har inte uppdaterats men medlemmarna har följt det.

- The time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation)

I denna sprint hade vi inte user stories att följa vilket gjorde att vi försökte skapa så mycket värde ändå genom att göra appen lite men användarvänlig och buggfri.

Design decisions and product structure

- How your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value

Under denna sprint har det varit fokus på att refaktorera kod och återanvända så mycket som möjligt. Detta för att minska en exponentiell ökning av kod när liknande komponenter används flera gånger. I framtiden önskas detta planeras för i förhand för att förebygga lång refaktorerings tid.

- Which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)

I tidigare sprintar har vi följt "mock-ups" som är en visuell guideline för hur vi ska designa appen. I sista sprinten hade vi inga mock-ups och även begränsad tid och därför fokuserades arbetet istället på småfix så som att göra appen konsekvent i designen, fixa buggar och förfining av logik.

- How you use and update your documentation throughout the sprint

Dokumentationen i koden har uppdaterats löpande parallellt med att ny kod skrivits.

- How you ensure code quality and enforce coding standards

I denna sprint var fokuset att förbättra koden överlag. Exempel på detta var till exempel att bryta ut kod, testa funktionaliteten genomgående och buggfixa. Vi följde då våra punkter i Code Review som vi nämnt i tidigare reflektioner.

I denna sprint var det ännu viktigare att pusha små commits och att dokumentera utförligt vad man har gjort för förändring. Anledningen till detta var att sprinten innehöll ett gäng kosmetiska buggfixar som generella och därmed påverkade många sidor typ!

Application of Scrum

- The roles you have used within the team and their impact on your work

Gruppen har som genomgående i hela arbetet haft likartade roller. Både Scrum Master och Product Owner har varit statiska under projektets gång, vilket har lett till en god överblick över projektet. Med tydliga och väl etablerade roller flyter arbetet på smidigt då alla vet om sina ansvarsområden. Fortsatt väldigt bra att product owner har nära kontakt med intressenten vilket delvis har berott på att våra fasta roller har bidragit till att de har fått en bättre kommunikation.

- The agile practices you have used and their impact on your work

För att slutföra projektet behövdes en del fixar göras. Denna sprinten använde vi oss då inte av vårt scrum board som i tidigare sprinter, utan istället användes en lista på fixes. Det kändes smidigare då det var många små detaljer som behövde lösas. Att inte ha allt samlat på samma ställe kan dock i slutändan ge en sämre överblick över projektet, vilket kan göra att saker missas.

- The sprint review and how it relates to your scope and customer value (Did you have a PO, if yes, who?, if no, how did you carry out the review? Did the review result in a re-prioritisation of user stories? How did the reviews relate to your DoD? Did the feedback change your way of working?)

Denna sprint review gick relativt snabbt i förhållande till tidigare. Detta för att gruppen ansåg att veckans arbete flutit på bra och mindre tid har lagts på sprint 5. Inga större förändringar att gå igenom, utan mest att fixar är lösta och fortfarande något kvar.

- Best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them)

Inga speciella ändringar kring verktyg har skett denna sprint. Detta på grund av att detta var sista sprinten och vi lagt vårt fokus på att lösa de fixar som var kvar.

- Relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)

Denna sprint har vi inte använt oss av någon litteratur. Då fokus på denna sprint har legat på att fixa funktioner som vi redan är pålästa om, har inte mycket ny information behövts.