

Team Reflection - Week 4

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 projektet börjar ta sig mot sitt slut diskuterade vi med stakeholdern om vilka funktioner han ville ha prioriterat. Detta ledde till att nästan alla subgrupper arbetade med en enda funktion som gjorde att vi delvis leverera det stakeholdern ville ha. Eftersom att vi alla arbetade på samma grej uppstod många buggar. I tidigare sprintar har vi tänkt på att välja user stories som är parallella men i denna sprinten var vi tvungna att arbeta i samma. Detta gjorde att vi inte kunde leverera helt fungerande funktioner. I framtiden borde vi mer noga tänka ut hur vi kan lösa detta problem.

- 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)

Det vi ska ta ut från detta projekt är arbetssättet. Att arbeta agilt samtidigt som vi också arbetar avlägset från varandra rent fysiskt. Att vi har kunnat leverera en produkt fastän vi i gruppen aldrig har setts säger ju att vi har gjort något rätt.

Valet att alltid ha samma subgrupper har fungerat bra. Det gjorde att personerna i respektive grupp blev mer bekväma med att arbeta tillsammans. Dock blev det så att alla respektive subgrupper blev bra på att lösa just sina problem. Hade man bytt runt lite i grupperna hade kanske någon annan i en annan grupp haft någon annan lösning än det man tänkte själv och eventuellt gjort arbetet mer effektivt. Att ha en flytande hjälpare gjorde ju arbetet effektivt men i kombination med att man byter i subgrupperna hade det kanske varit ännu bättre. I framtiden kan det vara värt att byta runt lite i grupperna.

- 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

I förra sprinten var vi tvungna att fixa buggar som uppstod i sprinten innan dess. Dessa buggar var oförväntade och efter handledning kom vi fram till att för att undvika detta ska man skriva tydligare acceptanskriterier på user stories. Detta gjorde att funktionerna i sig blev mer buggfria men eftersom att vi alla arbetade på samma grej uppstod istället

buggar med interaktionen av databasen. I framtiden är det optimala att arbeta med parallella user stories samt som man skriver tydliga acceptanskriterier. Tydligare acceptanskriterier skulle till exempel vara att man också lägger till att man ska ha löst enkla buggfixar som t.ex. dumb checks för null värden osv. I denna sprint delade vi också upp en väldigt stor user story och gjorde fler små. Detta fungerade bättre då arbetsbelastningen minskade för varje grupp.

Vi experimenterade också med att göra mer “steg-för-steg” tasks där man hade mindre tasks men fler steg. Om man kombinerade detta med att vara interaktiv med trello boardet blev arbetet mer tydligt vad man skulle arbeta på näst. Det blev också enklare att sätta sig in i arbetet.

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

Våra acceptanstester sker tillsammans med intressenten som får komma med invändningar om han tycker att vi är på fel spår. Förra sprinten kom vi överens om att vi varje vecka skulle ha ett mittmöte med intressenten, vilket vi inte haft denna sprinten. Från acceptanstesterna får vi oftast väldigt få och små ändringar som är lätta att fixa vilket antagligen beror på vår kontinuerliga kontakt med intressenten vilket gör att vi hela tiden är på rätt spår. Till kommande sprint är det bra om vi återupptar mittmötet med intressenten.

- 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 varit gruppens sätt att mäta välmåendet i gruppen. Generellt skummas den bara igenom för att se så att ingen känner sig överbelastade eller mår dåligt. Det har inte tagits några åtgärder på grund av denna KPI och den har därför inte påverkat vår arbetsprocess men om någons kvot är väldigt låg så kommer detta att göras i framtiden.

Tidskvoten har denna sprinten varit något mer användbar då vi blivit lite bättre på att estimerar en user story i poäng. Däremot har några user stories inte kunnats flytta till ‘done’ på vårt scrum board då buggar uppstått i ett sent skede på sprinten. Detta gör att

vi bara uppnått hälften av de poäng som vi estimerat att vi hinner med, när vi i själva verket haft lite att göra under sprinten och flera subgrupper har varit klara snabbt. Inför nästa sprint behöver vi därför planera hur vi gör med estimeringen när buggar uppstår. Vi ska även fråga om råd på handledningen.

Kundenkäten har varit fortsatt givande och vi har fått direkt feedback på två saker som behöver ändras denna veckan. Däremot hade vi inget mittmöte denna sprint vilket kan innebära att vi jobbar med något som inte ger något kundvärde. Detta var inte fallet den här gången men kan vara bra att tänka på tills nästa sprint.

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)

Länk till kontraktet [här](#).

Vi har fortsatt följt det sociala kontraktet denna sprint och har ännu inte något behov av att ändra innehållet i det. Under sprintens (och hittills) gång har det inte inträffat något som har gjort att vi behövt vidta åtgärder såsom att införa nya regler/överenskommelser i kontraktet.

- 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)

Målsättningen har fortsatt vara att ha en hållbar arbetsbelastning och lägga ned tid motsvarande 20h/vecka. Under denna sprint har inte alla i gruppen lagt ner förväntande antal timmar då bland annat det funnits en deadline i parallella kurser. Trots detta har vi levererat enligt planeringen (även om buggar uppstod i slutmergen). För att förhindra detta vid framtida sprinter bör vi ha en planering som sträcker sig under flera veckor där sådana deadlines kan planeras utefter.

Design decisions and product structure

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

Under projektets gång har flutter används som ramverk. Majoriteten av gruppens medlemmar har inte använt detta innan och det kan påverka utfallet av leverabler vilket i sin tur påverkar customer value. För att detta inte ska bli fallet har vi innan projektets start satt oss in i flutter, samt har vi under projektets gång tagit hjälp av mer erfarna gruppmedlemmar för att arbetet ska flyta på. Till nästa gång hade det varit säkrare att använda sig av ett ramverk som fler är vana vid för att minska beroendet av den Flutter-erfarna. Riskspridning - To be concluded.

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

Med ett fortsatt användande av kommentarer i kod, dokumenterar vi för att koden ska bli mer lättförståelig för övriga gruppmedlemmar. Denna sprint har vi inte följt en mock-up, som vi gjort i tidigare sprinter. Detta kan leda till att gruppens medlemmar får olika uppfattningar om utformandet av applikationen, och på så vis kan en viss förvirring uppstå. Med en tydlig kommunikation och användandet av våra avstämningsmöten går detta till stor del att undvika.

- How you use and update your documentation throughout the sprints

Med användandet av kommentarer i kod är det lättare för gruppmedlemmar att sätta sig in i andras kod för att på så vis kunna dra nytta av det. Det har varit flera tillfällen då kod som någon gruppmedlem har skrivit, inspirerat till en lösning för övriga, där då dokumentationen har hjälpt till. Mer dokumentation kommer vid majoriteten av tillfällen att bidra till en ökad förståelse, så det är något som borde eftersträvas.

- How you ensure code quality and enforce coding standards

Likt de andra sprintarna följer vi ett antal kriterier vid code review/kvalitetssäkring men vi har inte riktigt en uppföljning av dessa. Det hade varit bra om vi tillsammans gick igenom koden innan vi lämnar in sprinten. På så sätt hade vi kunnat minska återkommande problem och därmed beroendet av den flutter-erfarna.

Application of Scrum

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

Vi har nu genomfört 4 sprints och alla börjar landa i sina roller mer och mer för varje sprint som går. Det är tydligt vad som förväntas av varje medlem, vilket medför att arbetet blivit effektivare. Det upplevs även som scrum mastern och product ownern har bra koll på vad som förväntas av dem. Detta ökar effektiviteten ytterligare under möten och arbete.

I

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

Vi har fortsatt använda oss av vårt scrum board och under denna veckan har en förbättring gjorts med avseende på uppdatering/förflyttning av tasks. Det har medfört att andra medlemmar i development team samt product owner har bättre koll på hur sprinten går. Vilket var bra i just denna sprint eftersom vi hade en helt del beroende user stories.

Beroende user stories var i denna sprint ett medvetet val då vi gick in på de sista user storiesarna i backloggen. För att förebygga det hade vi kunnat planera för detta tidigare och dra in dem tidigare i arbetet för att få ett mer sekventiellt beroende mellan dem.

- 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?)

Efter förra sprinten infördes en text-kanal där utvecklingslaget snabbt kan ställa frågor som PO tar med sig till intressenten. I den mån det användes fungerade det väldigt bra och resulterade i en ny definition av hur säsonger anges. Fortsatt arbete med text-kanalen och se till att alla utvecklare får in en vana att ställa frågor i denna underlättar arbetet och förebygger dubbelt arbete.

Under sprint reviewen diskuterades att i samband med att de olika utvecklingslagens kod mergades så uppkom det även denna sprint buggar. Det har skett två sprints i rad nu och medför att user stories som vi trodde var klara ej var det, och behöver inkluderas i nästa sprint. I nuläget har varje subgrupp en egen branch, vilket kan vara onödigt. Till nästa sprint kommer vi testa att samtliga subgrupper använder samma branch, vilket minskar risken för problem kopplat till merge av subgruppernas kod.

- 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)

Vi har fortsatt att använda oss av parprogrammering vilket i sin tur har underlättat att ta till sig kunskap om flutter. Inga speciella ändringar i vilka verktyg vi använt oss av har gjorts då vi börjat lära oss, och känner oss bekväma, med de vi utnyttjar nu.

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

Under förra handledningen diskuterades hur vi ska utföra en bättre uppskattning av effort. Det resulterade i att vi började använda Planning Poker som effort-poäng. Det har fungerat bra men behöver flera iterationer för att vi ska kunna använda det på bästa sätt. Diskussionen resulterade också i en bättre förståelse i hur effort, velocity och liknande ska beräknas.