

## **Team Reflection - Week 1**

### **Customer Value and Scope**

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

Vi har börjat utveckla applikationens mest grundläggande delar så som att lägga till objekt som förvaras, kunna lägga till arbeten och hålla koll på utgifter till objektet samt kunna lägga till bilder tillhörande varje objekt. Detta ansåg intressenten Lennarth utgöra funktionerna för en minimum valuable product för att skapa mycket värde tidigt.

- 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)

Denna vecka var målet att komma in i ett agilt arbetssätt och utöva metoder som finns inom agilt arbete. Utöver det ville vi följa planeringen vi själva skrev upp genom att hinna med alla user stories vi tog på oss.

Under veckan har samarbetet fungerat bra, målet här har varit att arbetet ska vara hållbart i längden dvs. att ingen gruppmedlem blir överbelastad. Därför har vi använt oss av KPI:n "Hand of Five" för att säkerställa att alla mår bra.

- 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

Alla user stories har tasks dvs. deluppgifter och alla tasks som tillhör en user story måste vara klara innan user storyn kan anses vara färdig. Vi har sorterat våra user stories och tillhörande tasks i prioritetsordning för att vi hela tiden ska arbeta med det som är viktigast.

Prioritetsordningen är framtagen efter diskussion med intressenten.

Något som kan förbättras är att skriva tidsestimering samt acceptanskrav för varje user story.

- Your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders
- The three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

Inledningsvis valde vi tre stycken KPI:er, “Hand of Five”, “Velocity”, och en kundenkät. “Hand of Five” har hjälpt välmåendet för gruppen men den har dock inte använts så mycket som den borde. På grund av att vi inte estimerat tidsåtgången för varje user story har “Velocity” inte använts. Detta är en förbättringspunkt och inför nästa sprint ska vi estimerar hur lång tid varje user story tar innan vi flyttar över den till sprint backlog.

## 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](#).

Till en början definierade det sociala kontraktet endast punkter relaterade till ambitioner och prestationer men efter att det faktiska arbetet i sprintarna startade behövde kontraktet uppdateras med HUR arbetet skulle utföras. Detta innefattade uppdelningar och roller inom laget.

Under första sprinten uppdaterades kontraktet med en punkt gällande kvalitetssäkring efter ett majoritetsbeslut. Trots detta har vi inte återkommit till punkten vid slutet av sprinten vilken vi bör göra i nästkommande sprint då vi är överens om att det ger säkrare kod och högre värde.

I kontraktet har det definierats hur frekvent samt rent tekniskt hur möten skall utföras. Möten sattes till måndag och fredagar och de utfördes över Discord. Vidare sades det också att vissa möten skulle hållas som videomöten vilket också gjordes. Gruppen upplever att detta har fungerat väl och kommande sprinter kommer arbeta efter samma struktur.

- 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)

Som ett utvecklingslag har vi i snitt lagt den tiden som förväntats läggas på kursen och vi har levererat ett första utkast av applikationen som överstiger våra förväntningar för vad första sprinten skulle resultera i. Vissa lagmedlemmar har lagt mer tid men efter överrensommelse med hela gruppen och egen vilja. Ingen upplever en press eller förväntning att lägga ner mer tid än vad man känner att man klarar av.

## Design decisions and product structure

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

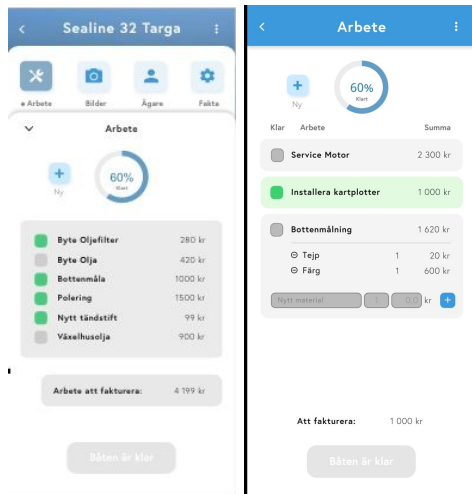
Vi använder oss av Listener-pattern för att kunna skapa direkt feedback av interaktion i applikationens UI.

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

De mock-ups som togs fram i början av projektet har varit den dokumentation som använts för att veta vad som ska programmeras. Anledningen till att dessa har använts är för att det underlättar att förstå hur den färdiga appen ska se ut. Då vi använder Flutter hjälper också mock-upen att generera ideer för hur olika UI-element kan implementeras.

- How you use and update your documentation throughout the sprints

Vår mock-up förändrades en bit in i den första sprinten för att underlätta att utvecklingen sker parallellt mellan sub-lagen. Istället för att delar av applikationen kom upp som mindre paneler fick varje funktionalitet sin egna sida.



- How you ensure code quality and enforce coding standards

Två lagmedlemmar gick igenom hela koden innan den mergades till development-branchen, vilket var ett krav enligt vår definition of done. Nödvändiga kommentarer lades även till under

denna genomgång för att höja kodens kvalitet. I vidare sprinter ska dock dokumentationen skötas av den som programmerar den aktuella metoden.

## Application of Scrum

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

De primära rollerna vi har applicerat i gruppen är Scrum master, Product Owner samt development team. Scrum masterns huvudsakliga uppgifter har varit att ansvara för sprint review, ta en ledande roll i möten och planerandet av dem. Product Owner(PO) har varit ansvarig för vår Scrum Board och har sett till att arbetet ständigt genomsyras av kundfokus. PO har även haft en tät kontakt med gruppens externa stakeholder. Development Team har delats in i tre subgrupper där Scrum Master och Product Owner är inkluderande. Varje subgrupp har varit direkt ansvarig för en eller två user stories.

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

De agila metoder vi implementerat består bland annat av ett scrum board med en product backlog vilken möjliggör en tydlig gemensam bild av visionen för produkten. Före sprinten planerade vi att använda oss av stand up daily meetings med hjälp av ett gemensamt excelark, men under sprinten fylldes arket inte i av någon lagmedlem. Under sprint review diskuterades arkets potentiella värde och inför kommande sprints planeras arket att fyllas i samband med genomfört arbete. Halvvägs in i sprinten så hade vi ett möte med stakeholdern där det kom fram att vi borde prioritera annorlunda och skifta fokus från en viss funktionalitet ursprungliga kravspecifikation.

- 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?)

Sprint review hölls av PO (Jesper Larsson) och Scrum Master (Martin Lillö). Vi diskuterade den genomförda sprinten och vad som gått bra, mindre bra samt hur vi löste eventuella problem. Samtliga user stories i sprint backlogen blev klara och överlag var konsensus i gruppen att arbetet fungerat väl. Förbättringar till kommande sprinter inkluderade att i sprint planeringen identifiera eventuella gemensamma komponenter mellan subgrupperna för att undvika att flera grupper arbetar på samma problem och öka återanvändningen av kod. Även dokumentation av

koden löpande under arbetets gång lyftes som ett förbättringsområde för kommande sprinter. På reviewen hade vi till stor del uppfyllt DoD. Vi missade att kommentera all kod vilket i sig inte påverkar arbetet i dagsläget utan snarare att vi kom överens om att det skulle göras.

- 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)

Utvecklingsmiljön i form av Visual studio code, samt användningen av flutter och dart var helt ny för de flesta lagmedlemmar. Med bakgrund av det hade vi en minisprint före första sprinten som bestod av tasks där varje medlem skulle få igång utvecklingsmiljön samt följa tutorials vilka beskrev grunderna i framförallt flutter. En av lagmedlemmarna har tidigare erfarenhet från verktygen och var till stor hjälp för övriga medlemmars inläring. Parprogrammering använde vi i subgrupperna då dessa bestod av en IT-student och en I-student där IT-studenten skärmdelade och kodade. Vad gäller versionshanteringen använder vi oss av Gitkraken där vissa medlemmar kunde det sedan tidigare och lärde därför ut hur det fungerar till resten av gruppen.

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

Då vi inte följt någon litteratur och inte baserat något på gästföreläsningar, har vi inte mycket att reflektera om.