

Team Reflection Sprint 1 - Group Orup

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 utvecklar ett lärande spel för barn som går på förskolan. Detta spel kommer innehålla flera små lärande minispel. Vår stakeholder är en blivande förskollärare och är den person som vi försöker skapa värde för.
 - Denna sprint har vi prioriterat att fixa funktionalitet framför design och utseende på spelet.
- 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
 - Vi har en standardmall för varje user story som vi kan använda vid skapandet av nya stories. Vi skriver acceptanskriterier för varje user story men vi har inga specifika tasks eftersom vi känner som grupp att vi förstår vad som behöver göras utifrån kriterierna och det är svårt att bedöma i förväg exakt vad som behöver göras för en user story.
- the three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process
 - Vi har valt att ha dessa tre KPI:er: stressnivå, antal överblivna user stories per person och hur nöjd man är över projektet. Eftersom det är första veckan har vi bara 1 datapunkt men kan generellt säga att vi kommer använda dem för att hålla koll på känslan inom gruppen. Vi vill att alla ska vara nöjda.
 - För att ta in datan så har vi skapat en enkät som alla fyller i. Efter vi gjort detta går vi sedan igenom resultaten och diskuterar vad vi kan tolka utifrån det.

Design decisions and product structure

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

- Vi har valt att bara kommentera med normala kommentarer i unity. Detta eftersom det är svårt att göra ett UML diagram eller liknande till unity projekt samt att det tar upp tid som vi känner kan läggas bättre på att göra själva produkten istället.
- how you ensure code quality and enforce coding standards
 - Vi har sagt att vi ska kommentera vår kod så att alla ska kunna förstå vad koden gör. Sedan så gör vi så att en person kollar igenom koden som någon vill merge in i main branches, på detta sätt kan vi försöka hålla en kod standard och se till så att det är kommenterat.

Application of Scrum

- the roles you have used within the team and their impact on your work
 - Ingen scrum-master. En scrum-master hade gjort att vi hade haft en tydligare agenda med mötena → på så sätt effektiviserat vårt arbete. Det hade också hjälpt oss i hur folk hade hanterat user stories och sett till att uppdatera i trello samt merge till main när userstoryn är klar.
- the agile practices you have used and their impact on your work
 - Våra userstories har varit för breda, vilket gjort att vi inte jobbat så agilt som vi hade tänkt. Det har gjort att somliga i gruppen skapat nya userstories för att de som funnits har varit "för stora". En effekt av detta i slutändan har gjort att vi haft högre velocity än planerat.
- 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 använder oss av Unity, Visual Studio, Github och trello. Installation tutorial ihop för hur man installerar och kopplar ihop unity, visual studio och github. Sedan satte vi upp en trello där det var enkelt för alla att skriva och fixa user stories.
 - Unity, bättre att sitta ihop i början för att komma in i arbetssättet. (googla är bra). Vi som hade kunskap av unity sedan tidigare gjorde även en unity Workshop som alla var med på. Detta hjälpte oss att komma igång och visa alla lite hur det fungerar så man sedan lättare kan lära sig mer på egen hand.
 - Vissa user stories har legat kvar i in progress pga. rädsla för hur man pushar upp på ett riskfritt sätt. Vi uppmuntrar varandra att skicka i discord, eller göra vissa delar gemensamt på Fredagar. Nu har vi även

haft en snabb genomgång om hur man gör en pull request så alla bör ha ett hum om hur man gör det och alla vet att de kan fråga andra om hjälp om det uppstår några problem.