

Sprint 2

Review (Fokus på **vad** vi producerat) - sker mellan stakeholder och product owner

- Bra jobbat!
- Väderspelet
 - Bra att räven fick en svans
 - Kanske lägga in namn under klädesplagg så man lättare fattar vad det är
- Mattespelet
 - Gullig räv
 - Bra att räven är levande och rör på sig
 - Kan göra att räven "vänder sig" när den går uppåt om ni vill men det behövs inte
 - Tydliggör att det är rätt svar innan man går vidare till nästa fråga.
 - Om det är rätt kan uppgiftsrutan bli grön i några sekunder och sedan går räven vidare till nästa uppgift istället för att den går in direkt
 - Bra att uppgiften blir röd efter att man har kommit ut
 - Fokus kan försvinna från spelet ifall man kan gå runt hur som helst så det är nog bäst om man bara kan klicka på uppgifterna.
- Memoryspel
 - Ett lite längre surrande på biet
 - Kanske ändra du vann texten till något mindre tävlingsinriktat
 - Ex "Bra jobbat", "Ja du hittade alla paren"
 - Inte röda och gröna knappar för meny/spela igen. Ersätt dessa med andra färger samt lägg till ikoner ex hus för meny och cirkulär pil för att spela igen
- Lära sig ord spelet
 - Fortsätt och gör så vi kom överens om
- Musikspelet
 - Ska kunna välja om den ska gå om eller inte
 - Ska finnas en knapp för att ta bort alla noter
 - Det ska ploppa upp en bekräftelse ruta om man verkligen vill ta bort alla noter
 - Nej (röd) till höger och ja (grön) till vänster
 - Ett streck bör finnas vid varje C3 ton så man kan se att man ska sätta noter där
 - När detta är gjort bör de röda punkterna tas bort

Retrospective (Fokus på **hur** vi producerat)

Vi har hanterat trello bättre, men vi upptäckte att teamet har behandlat "testing" kategorin på olika sätt. Vi bestämde att ett bättre namn är "waiting for review", så att det är först när ens

branch är redo att mergas med main och därmed väntas för review av någon annan i teamet. Allt ligger kvar i done tills sprinten är klar, då flyttas de över.

Vi känner att vi är på väl gång med funktionaliteten i spelet och kommer hinna klart det i god tid. Vi kommer få tid till att jobba på små detaljer och det grafiska mot slutet.

Vi har blivit bra på att göra olika branches och hantera dom på rätt sätt. Denna sprint var dock vår velocity planering något för hög. Vi satte 150, men säkerställde aldrig att det var 150 vi tog in i sprint backlog. Vi kom dock upp till 130, men nästa gång skall vi se till att vi tar in dem. Vi insåg att vi satte lite för låg velocity på vissa user stories, vilka vi ska försöka estimerar bättre nästa sprint. Vi upplever att vi varit bra att definiera user stories, då vi har kunnat jobba parallellt på user stories utan att det blivit problem med att de är beroende av varandra.

Vi har haft en scrum-master, som uppger att arbetsbelastningen varit lugn då alla är bra på att sköta sig själva. Till nästa sprint har vi också en scrum-master som kan fortsätta fokusera på möten.

Att tänka på framöver:

- Säkerställa att vi plockar in rätt mängd velocity i sprint backlogen vid start av sprint.
- Den som reviewar en userstory får ansvaret att flytta över den till done.
- Klicka i acceptanskriterierna när de uppnås.
- Alla kan bli bättre på att hålla fokus under tiden vi har möte. Scrum-master kan hjälpa till att påpeka när det är möte att vi håller oss till tråden och inte tappar fokus.