

Team Reflection Sprint 3 - Group Orup

Customer Value and Scope

- Åsikter:
 - Oscar:
 - Tycker har väldigt bra på att låta stakeholdern ta beslut. Vi lyssnar på henne och utgår från det. Använder våra KPI:er bra, vi justerar vår velocity utefter resultat. Våra user stories kan bli bättre på velocity estimation. Ett sätt att göra det enklare är att bryta ner user stories ännu mer.
 - Joel:
 - Tycker som Oscar sa att när vi kommer med ideer så har vi tagit det med stakeholdern, känner dock att det hade varit bättre om vi fick snabbare feedback om vissa saker så man inte väntar för länge. Just nu så har vi bara gjort det vi tänkte och om stakeholdern vill ha en ändring så har vi ändrat det. Bra med KPI:er, men tycker inte att de har gett så mycket, har inte varit så mycket till användning. User stories har varit ganska bra, kan bli bättre på att dra in. Är svårt att skapa user stories i början av sprinten, blir mer att man skriver dem allt eftersom. Får försöka bli bättre på att skriva de i början
 - Elin H:
 - Fungerar bra med stakeholdern. Tycker att det är bra att vi har en tydlig bild av vad spelen är och har frågat mycket frågor tidigt så vi har fått en tydlig gemensam bild av vad vi ska göra.
 - Fredrik:
 - Nice att vi har fokuserat först på funktionaliteten, så att alla funktioner funkar först och kan få en minimal viable product. User stories och annat har fungerat väldigt bra. Kan vara bra att veta vad vårt mål är, alltså när är vi nöjda med projektet? Ha ett mål och sen kan vi lägga till mer funktionalitet efter det.
 - Erik:
 - Känns som att vi har en bra storlek på projektet. Vi har blivit bättre på user stories men det är fortfarande några som är svåra att uppskatta velocity på, men det har generellt fungerat bra. Skönt att man kan arbeta väldigt självständigt. Genom KPI:erna så kan vi se hur alla ligger till med stressnivå och om alla är nöjda med projektet.
 - Daniel:
 - Den nya KPI:n är ganska bra, vi kan se hur mycket velocity vi har uppnått efter sprinten. User storiesarna har fungerat bra och har varit ganska smala, fanns många att välja på också. Det mesta har blivit sagt av andra i gruppen.
 - Elin F:
 - Kanske är bra att kolla om vi vill ha någon slags prioritet på olika funktionaliteter. Just nu så lägger bara in alla funktionaliteter som user stories, men dem är inte prioriterade. Det här tänks ha med minimal

viable product att göra, så att vi vet vilka funktioner vi måste ha i spelet, och vilka som kan implementeras efter att vi känner oss nöjda med m.v.p. Annars så har det fungerat bra, håller med om det andra har sagt.

- Agnes:
 - Håller med om mycket som har sagts. Tycker att KPI:erna inte ger så mycket av att bara ställa frågan om stressnivå, säger inget om hur det kan förbättras. Kanske inte är värt att omformulera dem. Acceptanskriterierna skulle kunna vara mer detaljerade, verkar som vi vill göra mer än vad som faktiskt står i kriterierna. Svårt att veta vilken nivå som förväntas av den som gör dem. Bör förtydliggöra user stories om man har en utvecklad tanke från början.

Design decisions and product structure

- Åsikter:
 - Oscar:
 - Tycker vi har lagt ut det på ett bra sätt. Att göra olika minispel har gjort det lätt att arbeta modulärt och att kunna arbeta samtidigt på olika saker. Bra tanke med minispelen. När det gäller kod kvalite så kanske vi kan diskutera vidare om hur vi ska göra det. Vet inte dock hur viktigt det egentligen är, men det är bra att kika närmare på.
 - Joel:
 - Har gjort bra design decisions. Bra att man kan jobba på sitt eget utan att störa andras arbeten. Dokumentation i koden har fungerat bra även om vi inte har en javaDoc standard. Verkar som alla har hyfsat bra kod kommentarer, inget förslag på ändring där. Kod kvalitet ligger på varje individ, man kan säga till om man ser något skumt. Ibland är det udda val av tillvägagångssätt i koden.
 - Elin H:
 - Har varit lite svårt med att veta vem som har skrivit de script som man behöver gå och ändra i. Blir svårt att fråga frågor om koden då. Kan vara något att skriva dokumentation på vem som har gjort vad. Kan ha i åtanke att på nått sätt veta hur de olika scriptsen hänger ihop.
 - Fredrik:
 - Andra bör göra mer pull requests. Tycker att det har fungerat bra men det är bara några få som hanterar dem just nu.
 - Erik:
 - Kodkvaliten kommer att förbättras genom projektets gång. Först så gjorde många allt i koden istället för att använda sig av Unitys funktionalitet. Framöver så kommer det bli så att man använder Unitys editor mer och mer och då förbättras kodkvaliteten.
 - Daniel:
 - Koden har fungerat ganska bra, det som har setts har varit kommenterat. Kanske bör föra in assembly direktiv, alltså att man kapsylerar en mapp med scripts. Gör så att unity inte behöver kompilera scripts som inte har ändrats, just nu kompilerar den alla om endast ett script ändras.

- Elin F:
 - Kanske bör kolla mer på att flera kan känna sig bekväma med att acceptera pull requests så att det inte endast förblir samma personer som gör det. Kan behövas tänka på var man skriver om exempelvis buggar och liknande så att inte någon accepterar om någon annan har upptäckt ett problem. Annars så har det fungerat bra.
- Agnes:
 - Håller med om det som tidigare har sagts.