

## Team Reflection Sprint 5 - 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
- 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)
- 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
- 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

Joel:

- Vi gör det för en stakeholder. Storleken och projektets vidd är bra, men lite synd att vi inte kommer kunna göra allt vi vill
- Bra system med att dela upp det i flera minispel för det blir lättare att arbeta självständigt
- Har inte kollat jättenoga på acceptanskriterierna, men tycker att det har fungerat bra ändå. Har haft en bild i huvudet som oftast täckt in acceptanskriterierna ändå

Erik:

- Bra scope på projektet. Hålls inom vissa ramar tack vare stakeholder
- Programmet är bra och är nöjd med hur det ser ut. Har även lärt mig använda Unity bättre vilket var ett mål. Samarbetet fungerar bra
- User stories har blivit bättre för varje vecka med acceptanskriterier
- Acceptanstest har fungerat bra
- Bra KPI:er

Agnes

- Vi har blivit bättre på user stories, men denna veckan blev det en del beroenden mellan dem
- Gjorde väderspelet lite bakvänt jämfört med övriga minispel

- Finns en poäng med att ha funktionalitet först
- Försökte acceptera pull requests. Var inte så klurigt som man kan tro
- Håller med om tidigare punkter

#### Fredrik

- Definition of done är lite oklar, men verkar funka ändå
- Våra nya KPI:er är bättre
  - Ger mer
- Tack vare att vi delade upp det har arbetet gått smidigt
- Har kvar en user story i sprint backloggen utan acceptanskriterier

#### Daniel

- Stakeholdern tycker vi har uppnått MVP
  - Finslip kvar
  - Har producerat en produkt som stakeholdern vill ha
- Lite blandat med user stories
  - Vissa har inte acceptanskriterier vilket gör dem svåra att utföra
- Effort estimation har varit bra
- Våra nya KPI:er säger mer än de gamla vilket är bra

#### Elin H

- Håller med Daniel om att vi har gjort en produkt som är bra
- Kontakt med stakeholder har fungerat bra och hon är tydlig med vad som efterfrågas
- User stories
  - Håller med andra kommentarer om acceptanskriterier
  - Ibland lite tolkningsfråga vad en user story innebär

#### Elin F

- Scopet är väldigt bra
- Har kunnat göra mycket vilket vi har visat
- Skulle kunna ge produkten som den är även om vi vill finslipa
- Nöjda med vad vi har åstadkommit som ett team
- Håller med andra om kommentarer om user stories och acceptanskriterier
- Kul att fler har tagit på sig att acceptera pull requests
- Bra att vi gjorde om frågor för KPI och la till om andelen velocity uppnådd
- Arbetet har gått smidigt
- Vi ska vara stolta!!!!

## Sammanfattning:

Vi måste bli bättre på att skriva acceptanskriterier för user stories från början. Projektet har gått bra och vi har uppnått en MVP som vi känner oss nöjda med. I efterhand är det tydligt att uppdelningen i minispel var väldigt bra då det lät oss arbeta mer självständigt. Prioriteringen av funktionalitet har fungerat bra och vi har lyssnat på stakeholdern framför egna tankar, vilket ser till att vi skapar värde. Att vi gjorde om våra KPI:er var också bra då de ger med värde som de är nu.

## Hur uppnår vi detta?

När vi påbörjar ny sprint ska vi se till att lägga till acceptanskriterier på alla user stories så det blir tydligt vad som ska göras och folk vågar ta alla user stories. Vi ska prioritera de user stories som ger funktionalitet eller som har med feedback från stakeholder att göra för att göra det som är viktigast.

## Design decisions and product structure

- how your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value
- which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)
- how you use and update your documentation throughout the sprints
- how you ensure code quality and enforce coding standards

### Joel

- Att vi gjorde flera spel gjorde att vi kan göra mer parallellt och skapa mer värde för stakeholdern
- Vi använder inte så mycket teknisk dokumentation utöver kodkommentarer
- Har varit lätt att förstå koden eller bara fråga vad som menas med en viss kod
- Saknar inte klassdiagram
- Trello har fungerat ganska bra
  - Kan se vilka saker som är tagna och hur långt stories har kommit
- Valde Unity för att kunna göra spel
- Trello valde vi för att det var det lättaste då github var lite stökigare
- Koden har fungerat och eftersom det inte är ett jättestort projekt är det inte så viktigt att koden är utmärkt
- Om något är problem med koden säger vi till och ändrar

### Erik

- Håller med om joels första punkt
- Trello är väldigt smidigt då vi kan se vad som är kvar och hur långt vi har kommit

- Har använts flitigt
- Kommenterar kod så gott det går vilket jag tycker räcker för detta projektet
- Har fått ändra lite kod som inte var jättebra, men fungerar i övrigt. Kontrollerna vid acceptering till main gör att allt fungerar som det ska

#### Agnes

- Tänker som de andra.
- Alla andra säger så bra grejer som täcker in allt Agnes tänker på

#### Fredrik

- Håller med det som har sagts
- Sa mer i början att vi skulle använda API:er
  - Vi kanske missade det lite
- Koden ser bra ut, välkommenterad
- Fortfarande lite huller om buller bland våra assets
  - Speciellt sprites
  - Ligger lite var som beroende på vilket spel de tillhör

#### Daniel

- Angående kod så har det varit välkommenterad
- Lite långa klasser ibland och vissa skulle behöva delas upp
  - Göra det mer modulärt för framtida underhåll
- Designvalen har hjälpt till att verkställa stakeholderns idé
- Bra val med unity för det låter oss göra mycket ganska snabbt
- Processen har varit lätt att följa tack vare trello

#### Elin H

- Unity har varit bra att använda
- Dokumentation har inte förts så jättemycket, men har inte heller behövts
- Har haft tydliga ansvarsområden så man har inte behövt förstå allas kod ändå
  - Inte så svårt att förstå om man ändå försöker
- Trodde det skulle vara mer kaos
- Inte supernoga kontroller av kodkvalitet, men har fungerat bra

#### Elin F

- Unity har speedat upp processen
- Trello har gett bra överblick över vad som har gjorts osv.
- Mötesprotokollen har gett bra översikt och standups har gett info om hur det går för alla
- Vi alla har kunnat arbeta utan att vara jätteberoende av varandra vilket har varit bra
- Kodkvaliteten har vi kikat på så det är lite effektivt, men inte på att det ska vara så objektorienterat som möjligt, men har fungerat för vårt projekt
- Man kan förstå det mesta av varandras kod och om man har frågor kan man fråga de som har skrivit koden
- Bra att vi har fokuserat på stakeholderns feedback

## Sammanfattning:

Alla tycker det var bra med uppdelningen så vi kan arbeta självständigt. Att vi valde att arbeta i Unity var också bra då det låtit oss göra mer. Trello har varit bra för att få översikt och riktning på arbetet. Koden har inte hållit den högsta nivån, men har fungerat bra ändå trots att den inte är väldigt objektorienterad. För framtida projekt skulle vi försöka ha bättre struktur i resurserna så de inte ligger huller om buller. Dokumentationen generellt har fungerat bra. Vi tänkte från början använda fler API:er, men det är bara väderspelet som använder API. Blev så för att API inte behövdes i många fall, vilket hade gjort projektet onödigt komplext.

För framtida projekt ska vi tänka lite mer på objektorientering genom att dela upp klasser och hålla det mer modulärt, samt hålla bättre mappstruktur så resurser ligger där de borde ligga.

## Hur uppnår vi detta?

I detta projekt kommer det inte åtgärdas då det fungerar bra i nuläget och vi har andra saker att prioritera.