

Refleksjonsnotat

Optimus Primtall

Brage Frøystein, Habil Lai, Daniel Lysak og Isak Standal

1. Beslutningsprosessen

- Den første beslutningen vi måtte ta var hva slags nettside vi ønsket å lage. Vi sørget tidlig for at alle fikk lov til å komme med minimum et forslag da vi ønsket at alle gruppemedlemmer skulle bli hørt. Vi skisserte først for hånd og vi landet fort på Daniel sitt forslag om å starte på overflaten og gå dypere og dypere da dette ga oss flere muligheter for å være kreative, samtidig som vi fikk sørget for at alle fikk hver sin side å ha ansvar for. Denne beslutningen tok 30-45 minutter.

Daniel stod til ansvar for hvilke digitale plattformer vi skulle benytte. Det ble noe uenighet om hvor mange vi skulle bruke da Habil og Isak som ikke er kjent med programmene syntes det var litt omfattende å sette seg inn i både Slack, Github, VSCode (har kun brukt Brackets tidligere). Vi testet løsning uten bruk av Github ved at alle brukte LiveShare plugin til VSCode som vi hadde brukt tidligere under arbeidskravet. Vi ble deretter enige om å bruke Github hadde flere fordeler da Daniel hadde demonstrert dette. Vi ble enige at bruk av nye programmer var greit om Daniel var ansvarlig for opplæring før vi startet.

2. Kommunikasjon

- Kommunikasjonen har for det meste fungert meget bra. Alle i gruppen har vært delaktige i beslutninger som er blitt tatt. Vi ble alle enige om å møtes fysisk første dagen da det både er lettere å diskutere, illustrere og vise hverandre hvordan vi ønsker at ting skal utformes.

Grunnet mistanke om Korona hos Isak ble han hjemme, mens resten av gruppen møttes fysisk ved eksamensstart. Vi valgte hovedsakelig å bruke Discord da vi skulle møtes da dette er en plattform alle er godt kjent med fra før av. Dette har fungert veldig bra, med få utfordringer.

Vi har satt regler og retningslinjer for hvordan gruppearbeidet skal være, men har hatt en åpen diskusjon gjennom hele eksamenstiden om eventuelle endringer vi har måttet gjøre.

Akilleshælen for vår kommunikasjon har vært arbeidstider og søvnvaner som vi går litt nærmere inn på lengre ned. Dette gjorde at det kunne ta lang tid fra man stilte et spørsmål til man fikk et svar. Spesielt utfordrende var dette da man stilte spørsmål som gjaldt hele gruppen. Men alle spørsmål ble uansett alltid besvart.

3. Kreative teknikker

- Et av de kreative teknikkene vi er mest fornøyd med er hvordan vi valgte å skissere siden vår. I første omgang vurderte vi å enten tegne for hånd eller ved bruk av digital penn og iPad. Daniel introduserte oss for bruk av nettsiden Canva.com. Da kunne vi slå to fluer i en smekk da vi både kunne finne bilder til skissen, men som vi også lastet opp på Slack for fremtidig bruk i ferdig kode.

Vi har også vært kreative ved bruk av forskjellige farger på linear-gradient bakgrunnen vår for å simulere at man gikk dypere ned i havet. Vi har også sørget for gjenbruk av kode for å spare tid, for eksempel ved et felles css-dokument i tillegg til egne for hver side.

4. Handlingsplan

- Vi brukte god tid på å utarbeide en handlingsplan vi mente gjenspeilet det vi hadde sett for oss kom til å bli utfordrende og det som kom til å bli mindre utfordrende. I starten klarte vi å forholde oss bra til tidspunktene vi hadde satt opp, men etterhvert som dagene gikk ble det vanskeligere å holde tidsrammene da vi støtte på uante problemer med noen av deltakerne sin søvnvaner. Det var ikke verre enn at vi løste det med at vi utsatte tidsfristen til alle hadde tid til å møtes. Så noen fikk den søvnen de trengte og andre fikk tid til jobb.

Resultatet av dette ble at vi fulgte det vi skulle i handlingsplanen, men ikke til korrekt klokkeslett som avtalt. Dette viser fleksibilitet hos gruppemedlemmene.

Vi var vel optimistiske på hvor lang tid kodingen ville ta noe som resulterte i at vi måtte bruke mer av fritiden for å kode enn vi først antok. Men dette var ikke noe problem da gruppen var motiverte gjennom hele uken.

5. CPS

- Vi fikk utlevert oppgaven og drøftet deretter hvilke retningslinjer/begrensninger vi hadde fått. Vi drøftet ute like ideer og kom til enighet.

- Vi skrev deretter ned hvilke teknikker vi hadde lyst til å bruke, men som var uklart om vi fikk lov til å benytte. Vi løste dette tidlig ved å ta et Zoom møte med Alexander vedrørende hva som var lov og ikke. For eksempel tenkte vi å bruke mix-blend-mode og max-block-size, men dette viste seg ikke mulig.
- Med tilbakemeldingen fra både Alexander og veiledere så tok vi for oss hva vi kunne gjøre på sidene våres med de kravene vi hadde fått.
- Det oppstod flere tekniske problemer med de rammene vi hadde fått og hva vi hadde sett for oss. Etter mange timer Youtube og Googling fant vi løsninger som samtidig tilfredsstiller kravene og som gir utformingen vi ønsker.
- Etter en gjennomgang av hva vi kan bruke og hvordan vi ønsket å løse sørget vi for at hele gruppen var inneforstått og enige med dette.

6. Arbeidsfordeling

- Valg av løsning skyldtes i stor grad at vi ønsket en rettferdig og jevn arbeidsfordeling mellom alle deltagere. Da vi var fire på gruppa og skulle ha fire sider på løsningen vår. Hvert gruppemedlem stod ansvarlig for sin side. De som har vært ferdig tidlig med sine løsninger har vært flinke til å hjelpe de som sto fast eller hadde mer arbeid igjen. Samtidig vedrørende oppgavene ved siden av koden sørget vi for at en hadde hovedansvar for en ting, men med hjelp fra alle. For eksempel lage presentasjon, skrive refleksjonsnotat osv.

Summen er at alle er veldig fornøyd med arbeidsfordelingen og ingen føler seg urettferdig behandlet. Om noe har gruppemedlemmene vært mer ivrige på å hjelpe andre så barrieren for hjelp har vært lav.

7. Bruk av faglig kompetanse i løsning

- Vi føler vi har vært innom det meste vi har lært i løpet av semesteret, i tillegg til dette har vi brukt noen teknikker vi ikke har vært innom enda som vi fant via tutorials og lignende på nett. Vår kompetanse innenfor faget har økt drastisk i forhold til før vi startet på dette prosjektet, både innenfor teknikker vi har lært og hvordan man skal gjennomføre et prosjekt i en gruppe.

8. Hva ville vi gjort annerledes neste gang?

- Vært strengere med hverandre angående sovevaner så vi enklere kunne holdt en felles timeplan, da som tidligere nevnt har enkelte medlemmers døgnrytme endt opp med å kollidere med den satte handlingsplanen. Det ble også en del opprydding i

semantikk grunnet misforståelser mot slutten av prosjektet, så vi kunne også bedre ha kommunisert den semantiske standarden, for eksempel ved å ha et screenshot av en kodesnippet eller vist med skjermdeling for hverandre.