

# Eric Git Examination

Kundvision.....	3
Utmaningar.....	3
Begränsningar.....	3
Personlig reflektion kring projektets agila struktur. ....	4

## Kundvision

Kunden vision att ha revolutionärade skällskapspelet heter hang man. Vilken innebär kunden behöver hjälp från elever från folkuniversitet programmerare genom att koda ett detta skällskapspelet the hang man eller som det heter svenska termer (hänga gubbe). Dem utvalda elever från folkuniversitetet var grupp fem som heter fire dolphine.

## Utmaningar

I detta projekt stötte fire dolphine på intressanta utmaningar i processen av programmera. Bland annat behövdes layout mycket längre script i sig än vad som hade tänkt sig och bland annat var att försöka interagera filerna med varandra så dem kommunicerar. Vilken var bidragade faktor till förseningar och komplexa.

## Begränsningar

Som nämnde tidigare i *kapitel **Utmaningar*** stötte gruppen på utmaningar bland annat fanns begränsningar som behövdes anpassas sig. Förklaring till detta är t.ex. första mötet dök inte alla deltagare i projektet vilken blev en risk för att mer arbete till två medlemmar i arbetet.

## Personlig reflektion kring projektets agila struktur

**Roller och Ansvar:** I projektet har det funnits två personer som agerat som Product Owners, vilket kan vara en styrka i termer av att ha flera perspektiv på produktens krav och prioriteringar. Men det kan också leda till förvirring om vem som har det slutgiltiga ansvaret för backloggen och prioriteringarna. Utan en Scrum Master har teamet saknat en facilitator som kan hjälpa till att undanröja hinder och säkerställa att Scrum-processerna följs. Att definiera tydliga roller och ansvar skulle kunna förbättra teamets effektivitet och samarbete.

**Sprintplanering och Backlog Refinement:** Under det första mötet definierades spelkraven och arbetsstrategin, vilket är en viktig del av sprintplaneringen. Att ha två Product Owners kan ge en bredare syn på krav, men det är viktigt att de samarbetar för att skapa en enhetlig och prioriterad produktbacklog. En mer strukturerad process för backlog refinement skulle kunna hjälpa teamet att kontinuerligt justera och prioritera uppgifter baserat på feedback och framsteg.

**Dagliga Scrum-möten:** Även om det inte har hållits dagliga Scrum-möten, har teamet hållit regelbundna möten för att diskutera framsteg och hinder. Att införa korta, dagliga stand-ups skulle kunna öka kommunikationen och synligheten i teamet. Dessa möten skulle ge varje medlem möjlighet att dela sina framsteg och identifiera eventuella hinder i realtid, vilket är en viktig del av Scrum.

**Retrospektiv:** Diskussionerna om layout och mål i det femte mötet kan ses som en form av retrospektiv, där teamet reflekterar över vad som har fungerat och vad som kan förbättras. Att formalisera retrospektivmöten efter varje sprint skulle ge teamet en strukturerad möjlighet att identifiera lärdomar och förbättringsområden. Detta är en grundläggande del av Scrum som kan hjälpa teamet att växa och utvecklas.