

Team reflection Week 6

Design decisions and product structure

- how your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value

(A)

För vår kund är designen av applikationen den viktigaste delen i vår utveckling. Under veckans möten har vi demonstrerat demodesigner och sedan, efter feedback från vår kund, den fullständiga implementation av designen. Vi har exempelvis jobbat i ett program som heter Rive där vi har tagit fram designen för vår splash screen samt vid design av en dynamisk del i vår login-sida på applikationen. Här har vi på ett smidigt sätt kunnat visa upp designen för vår kund för att iterera fram till en design som denne är nöjd över.

(B)

Eftersom att vi närmar oss en färdig produkt, samt att tempot som applikationen utvecklas i ökar, i princip, exponentiellt gäller det att kunden är 100% nöjd med vårt arbete och att vi kanske ytterligare bör inkludera kunden i våra möten och processer.

(A->B)

För att få mer feedback och input från vår kund under utvecklingens gång behöver vi etablera en mer frekvent kontakt. Ett designfel kan skapa mycket merarbete om vi skapar något som kunden inte tänkt sig. Eftersom mockupen vi gjorde tidigt i processen börjar bli utdaterad, sidor har tillkommit och tagits bort, planerar vi att skicka alla de sista nya designidéerna till kunden att godkänna innan de börjar utvecklas i kod.

- which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)

(A)

Vi har inte använt oss av någon dokumentation e.g. UML-diagram eller liknande i våra arbetsprocesser. Vi har än så länge jobbat iterativt och ständigt utvärderat och testat vår kod samt haft ett väldigt högt tempo.

(B)

Vårt nuvarande arbetssätt som kännetecknas som agilt, noggrant, men också snabbt framskridande kanske inte lämpar sig alltför väl med att jobba med dokumentation.

Dock ifall att vi stöter på problem framöver eller större user stories kan det vara lämpligt att vi börjar med att implementera någon form av teknisk dokumentation i våra processer.

(A->B)

En implementation av användande av teknisk dokumentation bör väl ske på så sätt att de som utför en uppgift på en viss user story(som kräver dokumentation) bör e.g. rita upp ett UML innan och kanske kommentera arbetet i en textfil innan, under och efter user storyns färdigställande.

- how you ensure code quality and enforce coding standards

(A)

Vi har i vår DoD som krav att alla ska ha sett över och godkänt delar av kod som har lagts till. Och detta har vi följt, vi arbetar under kortare sessioner där vi delar upp arbetet sedan demonstrerar vi kod för det andra delteamet som sedan kan komma med förslag på förändringar. Vi försöker såklart att skriva kod enligt best practice och eftersom att Dart (kodspråket vi skriver i) är ett objektorienterat språk kan vi implementera detta i vårt arbete. Vi testar även vår kod regelbundet.

(B)

Eftersom medlemmarna i teamet haft varierande tidigare kodkunskaper har vi varit måna om att alla ska vara med på varje steg som tagits och varje beslut som gjorts i kodandet, vilket på sitt vis blivit en typ utav code review. Nu när samtliga medlemmar tycker sig utvecklat sina kunskaper kan det öka effektiviteten att arbeta mer i mindre lag och endast godkänna varandras kod, istället för att gå igenom task-lösningarna i helgrupp.

(A->B)

Ett sätt att göra detta på är att gruppmedlemmarna själva ansvarar för att utvärdera varandras kod efter varje sprint istället för att det ansvaret ska ligga på medlemmen som har utvecklat koden. Ett verktyg för att förverkliga detta och att öka vår effektivitet i sista sprinten är att använda code review-funktionen i GitHub där alla medlemmar får godkänna koden innan den mergas med master.

Application of Scrum

- *The roles you have used within the team and their impact on your work*

(A)

För att lära oss så mycket som möjligt av scrum har vi roterat vem som är scrum master för att alla ska lära sig att ta ansvar och initiera möten och uppgifter som innefattas i scrum. Resterande gruppmedlemmar har agerat development team och

har gemensamt försökt att konkretisera vad vår PO har för prioriteringar gällande features. Detta har dels lett till att alla utvecklat sin förmåga att leda en grupp och dessutom så har vi blivit bättre på att förstå vad en extern part vill ha hjälp med.

(B)

Vårt mål med Scrum är att lära oss använda det på ett sätt som gör vårt arbete avsevärt mycket effektivare, alltså att Scrum blir något som vi implementerar för att vi verkligen känner att det bidrar. Vi vill också känna att vår PO upplever nytta med våra kontinuerliga möten som är en följd av scrums riktlinjer.

(A->B)

Om man jämför situationen idag med hur det var för fyra veckor sedan så har vi blivit mycket bättre på scrum, dels på att förstå varför vi gör det och dels hur man utför de olika delarna på bästa sätt. Därför tror vi att vi når vårt mål enklast genom att fortsätta använda det så mycket som möjligt.

- The agile practices you have used and their impact on your work

(A)

Vi har nu blivit bättre på att definiera våra user stories och kan dessutom estimeras dem mer exakt. Vi har dessutom blivit bättre på att definiera fler och tydligare tasks vilket gör att det blir lättare att jobba agilt då fler och små task möjliggör fler iterationer. Detta har lett till att vi snabbt kan testa nya funktioner, återkoppla med hela gruppen och därefter korrigera fel eller missuppfattningar som uppstått.

(B)

Eftersom kunskap om ett agilt arbetssätt är något som efterfrågas på arbetsmarknaden vill vi säkerställa att vi förstått hur det funkar och lär oss så mycket som möjligt om det i denna kursen.

(A->B)

För att nå våra mål gällande agile practices ska vi hitta exempel på hur man kan jobba mer agilt i bland annat Knibergs bok och källor på nätet. Ett annat sätt att bli mer agila är att inkludera vår PO ytterligare i arbetsprocessen för att få ännu snabbare respons. I nuläget känner vi inte att det behövs då vi för tillfället fokuserar på funktionaliteten i appen snarare än designen. När alla features fungerar kommer vi lägga ökad fokus på design och eftersom detta är vad vår PO värdesätter mest kan det vara bra att inkludera denne mer då.

- the sprint review and how it relates to your scope and customer value (Did you have a PO, if yes, who?, if no, how did you carry out the review? Did the review result in a re-prioritisation of user stories? How did the reviews relate to your DoD? Did the feedback change your way of working?)

(A)

Veckans scrum-master har sett till att en sprint review har genomförts. Det är scrum-mastern som har lett vår review. Vi har fortfarande våra sprint reviews utan vår stakeholder. Under dessa använder vi fortfarande vår sprint-board som grund för diskussion. Detta gör både vår sprint-review och sprint retrospective lätta att genomföra. Vi har inte omprioriterat vår ordning av user stories under de senaste mötena. Däremot har vi under våra sprint reviews lagt till nya user stories som vi inte tänkt på tidigare. Vi har uppdaterat vår DoD vilket har gjort att vi lättare kunnat använda oss av den i slutet av varje sprint.

(B) Eventuellt hade vi tjänat på att vår PO kom med egna definitioner av värde och vilka funktioner som känns viktiga att utveckla. I detta utvecklingsprojekt har vi praktiskt taget frågat en stakeholder om de vill ha en app och sedan frågat vilka funktioner som behövs. Det har gjort att vi haft ett väldigt enkelt samarbete med vår PO, men vi hade kanske behövt utforma vår review session på ett sätt som hade utmanat oss och vårt arbete på ett bättre sätt. Vi har fram till detta stadiet t.ex. aldrig haft en user story som inte godkänts av vår PO.

(A ->B)

Om vi ska ta oss till det stadiet att vår PO kommer med mer betydelsefull feedback hade vi kanske behövt sälja in idén bättre från början. I det läge vi är i nu hade vi behövt poängtera vikten av tydlig feedback på vårt arbete och be vår PO att verkligen reflektera över olika situationer då appens funktioner kommer behöva användas i praktiken. Det hade kunnat generera mer feedback och utmanat vår kod mer nu, istället för att eventuella buggar eller feltänk dyker upp när appen sätts i användning.

