Inlämningsuppgift

*För- och nackdelar med agila metoder, enligt kursens innehåll och uppgiften Webbshopen.*När vi i gruppen praktiserade mobbprogrammering följde vi först den rekommenderade metoden med en ”driver” och resten ”navigators”. Vi kände inte att vi fick ut maximalt av alla inom gruppen, speciellt i driverrollen kunde man känna sig låst. Vi gjorde en variant så att vi kunde koda samtidigt (Live share i VSC) där vi ibland satt alla 4 och ibland i par. Det var lättare att upptäcka fel/förbättringar och passade vår grupp bättre tyckte vi.

*Beskriva de moment som du utfört under kursen och fritt beskriva din egen upplevelse av dessa.*Innan kursen hade jag hört/läst om agila metoder och tänkte att de verkar vara effektiva för denna bransch. Men nu när man har fått prova på att arbeta agilt med ett projekt och tagit del av föreläsningarna måste jag säga att förståelsen för de agila metoderna är mycket bredare. Vi hade nytta av Trello där vi kunde använda oss av en Kanbantavla. Det hjälpte oss mycket och att ha strukturen visuellt tyckte jag om. Vi delade upp arbetet i sprintar som man gör i Scrum och jag tyckte att vi utvecklades som grupp efter respektive sprint retrospective. Vi blev effektivare efter varje utvärdering i våra sprint retros.

*Jämföra mellan vattenfallsmodellen och agil utveckling, när det gäller det projekt vi utfört under kursen, dvs vilka eventuella för- och nackdelar vi hade fått om vi utfört webshoppen med vattenfallsmodellen.*Genom att inte använda oss av vattenfallsmodellen i vårt projekt kunde vi vara mer flexibla för förändringar under tiden. Man blir ganska låst efter varje steg (ca 6st) i vattenfallsmodellen och ett förändringsförslag hade behövt gå genom flera av dessa steg. Det kan leda till svårigheter att hålla tidsramen till exempel.   
En fördel med denna metod skulle dock kunna vara att vi kunde spara tid tidigt i projektet då det är lätt att förstå och inte behöver förklaras så ingående.  
När vi jobbade med utveckling av Webshopen dök det ofta upp saker som vi justerade och ändrade på. Till exempel så gjorde vi först ett designupplägg för webshopen via ett program på nätet innan vi började koda. Designen kom sedan att ändras lite när vi väl satt med koden för webshopen då vi kom på andra/bättre designförslag. Tack vare våra agila metoder kunde vi utan problem ändra till det bättre när vi upptäckte förbättringspunkter.

*Resonera kring för- och nackdelar med mobbprogrammering.*Inom mobbprogrammering är det många ögon (oftast 3–6 personer) som arbetar med samma problem och det är därför lättare att upptäcka fel/misstag tidigt i processen.  
En av de största fördelarna enligt mig gällande mobbprogrammering är helhetsperspektivet alla inom mobben får. Vi kan utgå från att det i många fall kommer sitta utvecklare med olika kunskapsområden/kompetenser i dessa mobbar. Genom att mobbprogrammera blir nog fokus mer riktat mot slutresultatet snarare än att klara av sitt respektive kunskapsområde. Problem som kan göra mobbprogrammering mindre effektivt kan vara konflikter av olika slag inom mobben. T ex att man inte kommer överens bra inom gruppen eller att vissa har sämre samarbetsförmåga.   
En annan nackdel kan vara att erfarenhet och skicklighet/kompetens kan skilja mycket inom gruppen. Det leder antagligen till en något längre process och kanske inte lika smidigt utvecklande.