

# Projektrapport: Yatzy, Grupp 4

Gruppen hade arbetat ihop redan innan detta projekt med att skapa en enkät. Stämningen var god och den allmänna inställningen var att det skulle bli roligt att göra ett Yatzyspel. Förutom de mål vi hade med oss från retrospektivet, med mer parprogrammering och standupmöten, var också samtliga överens om att sträva efter VG som betyg. I början av projektet var förståelsen av hur det går till att spela Yatzy ojämn. Det löstes genom att köpa in ett Yatzyspel och spela en omgång Yatzy. I planeringen skapades user-stories som sedan tidsbedömdes med pokerplanering och stretch. Uppskattningen av hur lång tid tasks skulle ta var mer jämn mellan gruppmedlemmarna än i förra projektet. Man kan anta att det är ett tecken på mer erfarenhet tillsammans och mer kunskap om hur lång tid programmering tar. Det ska dock sägas att ett visst underskattade av tid ändå förekom. Under slutskedet hämtade gruppen dock upp mycket av den förlorade tiden, vilket resulterar i en burndown chart som har drag av den rundade kurva som uppstod i förra projektet, dock med den viktiga skillnaden att kurvan den här gången är plattare och mer välplanerad. Överlag så anser gruppen att planeringen höll under projektets gång och det kan dessutom konstateras att planeringen blev bättre än i föregående projekt.

I efterhand kan man konstatera att alla planerade user stories är implementerade och gruppen anser sig ha uppnått betyget VG med utgångspunkt från de betygskriterier som tillhandahållits. Framgångsfaktorer som bidragit till detta är bland annat parprogrammering, regelbundna standupmöten och att lägga mycket tid på förförståelse kring själva spelet. Parprogrammeringen var en stor källa till att sprida kunskap och insikt. Inte minst bidrog växling mellan rollen som navigator och förare till förbättrad problemlösning. Standupmötena var också värdefulla då de sammanfattade vad gruppmedlemmar gjort och ska göra vilket var särskilt viktigt om någon varit frånvarande. Att avdela särskild tid till att refaktorera och att rensa ut inaktuell kod har också bidragit till ett bra resultat då man under projektets gång inser vilka förbättringar som kan göras. Nedbrytningen av tasks fungerade även bättre i detta projekt då de tenderade att bli mindre och tydligare än i föregående projekt. Detta då vi i planeringsfasen lade ner mer tid på att ta fram bättre och mindre tasks.

Under projektets gång uppstod en oväntad dependency som gjorde att arbetet inte kunde fortgå. Gruppen löste detta genom att låta flera par arbeta på samma problem. Det skapade en del dubbelarbete men skapade också kreativa lösningar. Till nästa projekt är det en målsättning att inte låta dependencies blockera arbetet, att gå tillbaka till att göra ytterligare uppdelningar av tasks under arbetets gång samt att rent generellt undvika dubbelarbete genom att mer noggrant markera tasks med sina namn. En av de främsta erfarenheterna gruppen tar med sig är de oväntade idéer som kan uppstå ur oväntade samarbeten och konstellationer. Dessa ovan nämnda positiva och negativa erfarenheter kommer vi att som grupp ta med oss till nästkommande projekt.

Avslutningsvis kan agil utvecklingsmetod rekommenderas eftersom det minskar risken för dubbelarbete, ökar översiktlighet, tydligt visar hur långt man kommit och ökar förståelsen för vad som behövs göras för att en user-story ska bli sann. Det skapar också förbättringar mellan sprinter i och med retrospektiv samt sprider lärande inom gruppen då gruppmedlemmar fritt får välja tasks.

# Individuell rapport Dhiaa

Jag är i stort sett nöjd med det här projektarbetet. Jag trivdes med det sättet vi jobbade i och jag gillar parprogrammering. Grejen är att man får lära sig mycket genom att sitta med någon som kan bättre koll på helheten, så att man kan fokusera på de små detaljer som man håller på. Det här projektarbetet lärde mig extra mycket eftersom jag missade hela förra kursen. Jag hade inte de grundläggande kunskaper inom JavaScript, men jag kämpade för att kunna hänga med och bidra lite till och lyckades i stort sett, tycker jag.

Saker som jag önskar att bli bättre på att kunna se helheten fram i tiden och att kunna förstå hur arbetet struktureras bättre, så att jag vet var ska man skriva vad. Ibland kände jag att jag helt vilse med de filerna som finns, så att jag inte kan längre förstå var programmet börjar exekveras och på vilken ordning de olika filerna körs.

Jag är inte helt nöjd med min insats, jag vill kunna och bidra mer, men det är naturligtvis med att ta hänsyn att jag missade förra kursen.

# Individuell rapport Fatemeh

Detta projekt har jag lärt mig mycket. Jag är också glad för att jag har fått mycket hjälp. Det gäller framför allt när man programmerar i par. Då kan man både lära sig mycket, men också hjälpa till. Det kan inledningsvis ta mycket tid att lära känna varandras arbetssätt och hur man gör feedback, men det finns mycket att vinna på att ta sig den tiden. Det har varit trevligt att få bra guidning och jag känner faktiskt att jag har hittat mig själv som programmerare.

En stor fördel med att arbeta agilt är att man får stor frihet att välja vilken task man vill arbeta med. Det gör både att man kan utveckla trygghet i det man är bra på och att man kan upptäcka nya saker som kan bli en intressant utmaning att ta sig an. Den roligaste utmaningen var att koda statistiksidan och att kommunicera med databasen. Jag har också gjort en timer som ska öka tempot i spelet.

Den största utmaningen för mig har varit git, och då framför allt den klient vi har använt, Gitkraken. Den har visserligen en vacker visualisering av framsteg och commits, men jag tycker att de kommandon som finns i git inte riktigt kommer fram ordentligt, vilket gör programmet svårarbetat.

En av de viktigaste lärdomarna jag tar med mig är fördelen med att ha morgonmöten där man står upp. Det gör att man förstår varandra bättre, man förstår hur långt gruppen har kommit och ger en bättre förståelse av hur man själv ligger till.

# Individuell rapport David

Idén med att göra Yatzy tyckte jag var kul. Jag är också glad för att jag fick gehör för min idé med "speedyatzy", där man istället för att skriva i poäng som rättas väljer bland färdiga poängalternativ. Det ökar kravet och möjligheten för spelaren att göra strategiska val. I arbetet har jag tagit ansvar för att alla standupmöten blir av och att de följer den struktur som presenterats i undervisningen. Jag har också hjälpt till med statistiksidan och hur gameboard beter sig när man spelar.

Nästa gång önskar jag kunna hantera dependencies bättre och helt undvika dubbelarbete. Det har också lite att göra med att stå på sig och inte låta andra ta över tasks som man åtagit sig. Det är något jag ska bli bättre på.

Projektet har också inneburit en förstärkt förståelse av fördelen med parprogrammering. Det gör att man kommer på idéer som man inte hade kunnat tänka ut själv. Ett sätt att utveckla sättet vi parprogrammerade på är att inte låta par fastna i svårigheter utan splittra upp par och/eller uppgifter snabbare.

Jag är nöjd med min grupp och med min insats.

# Individuell rapport Filip

I projektet har jag fungerat som projektledare där jag varit en av de drivande krafterna bakom planering och genomförande av projektuppgiften. Jag har varit den som tagit fram uppbyggnaden av programmet och förmedlat den till resten av gruppen. Under projektets gång har jag varit en av de som lärt ut och förklarat hur saker fungerar vilket förhoppningsvis ökat förståelsen för programmet inom gruppen. Jag har även försökt att ta fram tillvägagångssätt för att lösa uppgifter då gruppmedlemmar stött fast med en uppgift.

Tills nästa projekt hade jag kunnat bli bättre på att se till att alla gruppmedlemmar har uppgifter att göra så att ingen sitter sysslolös och att alla känner att de bidrar till projektet på ett meningsfullt sätt. Jag hade även kunnat bli bättre på att fråga gruppmedlemmar om de behöver hjälp istället för att de behöver sitta fast med någon uppgift en längre tid.

De lärdomar jag tagit med mig från projektet är att saker ofta tar längre tid att genomföra än vad man tror. Att agil utvecklingsmetod fungerar bra för att både bryta ner user-stories till överskådliga tasks och för att förhindra att dubbelarbete sker. Standup-mötena är också fördelaktiga då man uppdaterar gruppen om vad man gjort och vad man tänkt göra närmast.

Som tidigare nämnt var det jag som tog fram uppbyggnaden av programmet. Denna uppbyggnad krävde modifiering då jag kom underfund med att den inte fungerade till en början. Jag saknade lite input kring uppbyggnaden från övriga gruppmedlemmar för att lättare kunna undvika fel.