

Team Reflection Charizard Sprint 2

Customer Value and Scope

The chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value

Under den andra sprinten har vi fokuserat på ett mindre scope och prioriterat de user stories som skapar det huvudsakliga värdet med vår applikation. Till skillnad från första sprinten har vi lagt större fokus på rent kundvärde snarare än värde för scrum teamet. Vi har även skrivit om våra user stories så att de är mer vertikala och sammankopplade med varandra under sprinten. Dock kan vi fortfarande se förbättringspotential i utformningen av våra user stories då de kan bli tydligare. Detta har upptäckts då personer som varit sjuka vid sprint planeringen inte förstår varje user story till 100%.

Nästa sprint vill vi jobba vidare med att skapa tydliga och vertikala user stories och fokusera på kundvärdet. Vi vill även bli bättre på att dela upp arbetet med våra user stories mellan scrum teamets medlemmar då det varit bristfälligt denna sprint, eftersom flera personer jobbat parallellt med samma saker vilket slösar med resurser.

För att lyckas med detta måste vi fortsätta ifrågasätta utformningen av våra user stories och lägga tid på att verkligen ta fram kundvärdet och hur detta skall uppnås. Även viktigt att ha en tydligare uppdelning av varje user story eller dess underliggande task för att kunna arbeta bättre parallellt och inte med samma saker.

The success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)

Vid skapandet av det sociala kontraktet hade medlemmarna en diskussion gällande allas individuella mål med projektet samt hur vi skulle kombinera dessa för att uppnå ett gemensamt mål för hela gruppen. Här sattes följande mål upp:

1. Skapa något som vi är nöjda med och som vi möjligtvis kan visa upp för en potentiell användare utanför vårt team utifrån gruppens förutsättningar.
2. Lära oss om processen och att arbeta med scrum.
3. Arbeta effektivt för att nå deadlines.

Under denna sprint har vi fokuserat mycket på punkt ett och tre då vi misslyckades med detta förra sprinten. Detta har gjorts genom bättre sprint planering och bättre utformning av våra user stories. Den andra punkten har dock på grund av två veckors självstudier prioriterats lägre eftersom medlemmarna inte har arbetat med projektet, vilket har inneburit uteblivna daily scrum meetings. Detta var dock medlemmarna förberedda på och planerade inför då alla eventuellt inte kunde lägga så mycket tid under självstudierna.

Nästa sprint vill vi fortsätta med att arbeta mot dessa mål genom att komma igång med scrum på riktigt igen, med hjälp av daily scrum meetings (då det egentligen bara varit dem som uteblivit vissa dagar)

Your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value

Under denna sprinten har vi arbetat mer med våra user stories när det kommer till formulering och nedbrytning i mindre tasks. Vi har vid "större" user stories brutit ner dessa i flera mindre tasks för att flera personer ska kunna arbeta med samma user story om det krävs. Vi har fortsatt definiera acceptance criterias men vid vissa mindre user stories har tasks och acceptance criterias "sammanslagits" medan större user stories har haft både definierade tasks och acceptance criterias. När vi formulerat acceptance criterias har vi tänkt mer på hur kunden ska kunna använda en viss funktion medan vi för task beskriver vad utvecklaren ska göra för att uppfylla acceptance criteria. När det kommer till effort estimation har vi fortfarande svårt att estimerar våra user stories rätt men det har varit betydligt bättre än förra sprinten vilket kan ses på antalet user stories som flyttats till DONE. Detta har vi lyckats med genom att vi skapat underliggande tasks och haft en längre diskussion om hur stor effort varje task kan ha. Här har de som har större erfarenhet av kodutveckling spelat en viktig roll då de har bättre koll på hur mycket effort en viss task och user story kan ha. Genom att utnyttja ett standardiserat sätt att formulera/skapa user stories på har det varit lättare för alla i teamet att förstå varje user story och även förstå kundvärdet med varje user story genom att skriva "As a ... I want to be able to... since..." samt skapa acceptance criterias. Genom att bryta ner i tasks har det varit enklare för utvecklaren att veta exakt vad och hur det ska göras vilket har underlättat utvecklingen.

Nästa sprint vill vi estimerar våra user stories bättre genom att utvärdera estimationerna för föregående sprint. Detta genom att titta på de user stories som blev klara för att se om de krävde mer effort än man trodde samt om de stories som inte blev klara var för lågt estimerade eller om det var något annat som hindrade färdigställandet. Här vill vi även kolla på vår team velocity och se huruvida vi underskattade eller överskattade hur mycket tid vi kunde lägga under sprinten. Genom att göra detta tror vi att vi kan estimerar våra user stories bättre och därmed färdigställa allt som planerats för sprinten.

Your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders

För att flytta över en user story till "done" har vi bestämt att funktionens test ska fungera utifrån givna kriterier för minst två andra testpersoner i gruppen. Detta har vi arbetat bättre med denna sprinten som troligtvis har berott på att alla user stories har varit mer sammanlänkade, vilket har gjort att alla har haft ett större intresse av att andras user stories blir färdigställda. Vi har även enligt förra sprintens mål lagt högre prioritet på att testa andras funktionalitet. Detta har även möjliggjorts på grund av att vi har suttit mer tillsammans vilket har gjort det enklare att testa något direkt så fort det blivit klart.

Nästa sprint vill vi fortsätta jobba med snabba tester av färdiga user stories/tasks genom att sitta tillsammans samt fortsätta ha en hög prioritet på testerna.

The three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

Under denna sprint har vi arbetat mycket för att öka KPI 1, alltså att färdigställa så mycket som möjligt av det som planerats. Detta har vi lyckats mycket bättre med denna sprinten då vi färdigställt 92% av det som planerats, vilket är en klar förbättring från föregående sprint där 33% färdigställdes. Under den här sprinten har även stressen gått upp för vissa av medlemmarna vilket främst beror på att det har varit ett långt lov där medlemmarna varit stressade på grund av att de inte har fått så mycket gjort som de hade planerat. Motivationen har dock gått upp för de flesta vilket ses som mycket positivt. När det kommer till KPI 3 har kodkvalitén gått ner vilket främst beror på att vår "definition of done" varit otydlig. Även designen har gått ner eftersom vi har fokuserat mer på funktionalitet snarare än design.

Nästa sprint vill vi fortsätta ha en hög andel färdiga user stories genom att fortsätta lägga mycket tid på planeringen och anta rimliga mål. För att minska stressen till nästa vecka ska vi bli bättre på att kommunicera hur mycket vi faktiskt har gjort så att man inte stressar upp sig i tron om att andra jobbar mer än de gör så att man känner sig dålig. En annan sak vi vill tänka på till nästa sprint är att inte jämföra oss för mycket med varandra då det skapar ytterligare stress. För att öka kodkvalitén ska vi se över och förtydliga "definition of done" genom att förtydliga hur dokumentationen ska göras samt hur testerna ska gå till. Problemet förra sprinten har varit dåliga rutiner och riktlinjer för dokumentation av kod, vilket resulterade i en generellt sett ojämn mängd kommentarer. Designen kommer fortsatt vara lägre prioriterat än funktionaliteten men någon enstaka user story bör skapas för att förbättra designen på de befintliga funktionerna för att det ska bli mer användarvänliga.

Social Contract and Effort

Your social contract, i.e., the rules that define how you work together as a team, how it influenced your work, and how it evolved during the project (this means, of course, you should create one in the first week and continuously update it when the need arrives)

Under den här sprinten har det slarvats med det sociala kontraktet när det kommer till att hålla tider vid möten. Vid flertalet tillfällen har detta fungerat dåligt vilket har drabbat resten av gruppmedlemmarna. Gruppen anser det även onödigt att använda sig av "fikaprickar" vilket har tagits bort från det sociala kontraktet denna veckan. För att vi nästa sprint ska komma i tid har det diskuterats under denna reviewn och alla kommer försöka bli bättre på att komma i tid.

I gruppen har vi dessutom beslutat att inte längre använda oss av Travis, då unit-testing är något som inte bidrar med värde nog för att vara lönt istället fokuserar vi mer på peer-to-peer testning och diskussion kring koden vid Review & Retrospective.

The time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation)

Under denna sprint har alla lagt olika mycket tid på projektet på grund av att vissa har haft möjlighet att jobba under lovet medan andra inte hunnit det. Men det har lagts mellan 21-25 h per person denna sprinten vilket har ökat från förra sprinten samtidigt som antalet färdiga user stories har ökat och likaså stressen. Jämfört med förra sprinten så har tiden använts bättre och därav lett till större andel färdiga user stories.

Nästa sprint vill vi fortsätta lägga ungefär lika mycket tid då det är rimligt att lägga så mycket tid på kursen. Vi vill fortsätta lägga tid på det som skapar kundvärde och försöka bli mer effektiva när det kommer till team reflection osv då det denna och förra sprinten tog orimligt lång tid.

Design decisions and product structure

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

Denna sprint har vi följt de designbeslut som vi tagit förra sprinten samt börjat använda API:et Firebase för vår databas. Detta beslut gjordes då detta API var gratis, samt enkelt och smidigt att använda. Det skapar även kundvärde då databasen är snabb och realtidsbaserad.

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

Samma som förra sprinten.

How you use and update your documentation throughout the sprints

Denna sprinten har vi i viss mån haft bristfällig dokumentation i koden, men utöver det så har det fungerat väl. Trellon har vi utvecklats på och använt på ett mer strukturerat vis, vilket har inneburit att det varit lättare att få en inblick i hur det går för resten av gruppen.

Vi vill försöka hindra bristfällig dokumentation, framförallt kommentarer i koden, genom att testarna av funktionalitet ska lägga större fokus på att kolla igenom koden så den är strukturerad och välkommenterad.

How you ensure code quality and enforce coding standards

Som bestämt ifrån förra veckans sprint review har vi tillsammans gått igenom koden och hur den kommenterats. Som vi beskrivit ovan kommer vi att förtydliga "definition of done" för att

uppnå bättre dokumentation nästa sprint. Detta kommer bl.a. genomföras genom att förtydliga hur och vilken typ av dokumentation som behövs respektive arbetsuppgift.

Application of Scrum

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

Denna sprint har vi valt att definiera tydligare riktlinjer för både Product Owner och Scrum Master. Vi har bestämt att:

En Product owner ska:

- Ha en helhetsbild av projektets vision och se till att scrum teamet håller sig inom denna vision och inte spårar ur för mycket

En Scrum master ska:

- Se till att gruppen arbetar agilt genom att styra upp daily scrum meetings
- Se till att grupprum bokas
- Styra upp review och retrospective

Genom att definiera dessa uppgifter tror vi att dessa roller kommer skapa mer värde nästa sprint.

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

Under denna sprint har vi fortsatt med de agila practices som vi gjorde förra veckan förutom att lovet har gjort det svårt för oss att upprätthålla bra daily scrum meetings så det är något vi vill fortsätta jobba på nästa sprint genom att komma tillbaka till de dagliga uppdateringarna, antingen via slack eller på ett möte. Vi har även i enlighet med det vi bestämde förra sprinten minskat tidsåtgången för review och reflection osv men det kan fortfarande bli bättre då vi förväntas hinna med både review, retrospective, team reflection och sprint planning under måndagens handledning på 4h.

The sprint review and how it relates to your scope and customer value (in the first weeks in terms of the outcome of the current week's exercise; in later weeks in terms of your meetings with the product owner)

Efter förra sprintens review har vi tagit åt oss av den kritik som vi fick vilket har lett till att vi under den här sprinten har åstadkommit ett bättre resultat i termer av kundvärde. Under denna sprint fick vi under vår review bra feedback från Håkan vilket är en klar förbättring mot förra sprinten då vi knappt hade något att visa upp samt hade lite fokus på kundvärdet.

Den positiva feedbacken vi fick indikerar att vi har fått en förståelse för hur vi bäst arbetar och hur vi prioriterar stories efter användarvärde på ett nyttigt vis. Vi tänker fortsätta på samma spår med målet att uppnå lika positiva resultat i slutet av sprinten.

Best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them)

Denna sprint har vi använt samma verktyg som förra sprinten men även börjat använda Firebase.

Firebase - Helt nytt verktyg för alla gruppmedlemmar. Vi satte några personer på att arbeta med det för att lära sig vilket de gjort genom Youtube. Sedan förklarade dessa personer hur man skriver och läser data från Firebase-databasen, för resten av gruppen.

GitHub - Denna sprint har vi arbetat med GitHub på samma sätt.

Trello - Denna sprint har vi använt Trello på samma sätt som innan.

Android-studio - Blivit bättre och mer bekväma i att använda programmet för utvecklingen. Även blivit bättre på att lösa de problem som ofta uppstår.

Relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)

Har inte läst någon litteratur och det har inte varit någon gästföreläsning.