

Team Reflection Charizard Sprint 3

Customer Value and Scope

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

Vi har under denna sprint inte ändrat vårt scope och vi har lagt mycket fokus på kundvärde även denna sprint. Nästa sprint vill vi fokusera på hur vi vill att vår slutprodukt ska se ut och fokusera på customer voyage när vi prioriterar våra user stories. Eftersom vi har en begränsad tid kvar och endast två sprintar kvar vill vi denna sprint bli klara med all funktionalitet så att vi nästa sprint kan fokusera på de små detaljerna för att skapa en färdig produkt där allt är fullt fungerande och användarvänligt.

För att lyckas med detta kommer vi under sprint-planeringen se över vilka funktionaliteter som ska inkluderas i slutprodukten samt fixa de buggar som kommit upp under denna sprint. En funktionalitet som skapar mycket kundvärde men som inte finns för tillfället är möjligheten att kommentera olika spots vilket kommer vara högt prioriterat kommande sprint.

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.

Vi har fokuserat mycket på punkt 2 denna sprinten då vi förra sprinten tappade lite av vårt arbete med scrum. Utifrån förra team reflektionen definierade vi vad en scrum master och Product owner ska göra vilket har hjälpt oss denna veckan. Vi har även kommit igång med våra daily scrum meetings igen vilket bidrar till bättre samarbete och sammankoppling mellan de olika user stories. Vi har även fortsatt fokusera på punkt 1 och 3 men inte lyckats lika bra denna sprinten pga att det uppstått en del buggar som tagit tid från annat utvecklande och färdigställande av planerade user stories.

Nästa vecka kommer vi tänka på att inkludera buggar i vår planering då det tar mycket tid men måste prioriteras högt. Om en bugg uppkommer ska vi vara noga med att lägga in den i sprint planeringen och eventuellt ändra om så att den fixas. Vi vill även fokusera mycket på punkt 1 denna sprinten i enlighet med vad som står i fråga 1, för att vi ska kunna presentera en slutgiltig produkt inom de två kommande sprintarna.

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

Vi har fortsatt utforma bra user stories med tydliga acceptance criterias och task, det enda som varit problematiskt denna sprint är våra effort estimations. Detta trots att vi utifrån vår KPI har om-estimerat flera user stories i ett försök att kunna planera bättre. Vi hade flertalet user stories som var felestimerade samtidigt som den totala estimationen av alla user stories var ganska bra då vissa var överestimerade och andra underestimerade. Men eftersom det uppkom en ganska stor bug under sprintens fick en av våra planerade user stories bortprioriteras för att buggen skulle kunna lösas. Detta var ett beslut som hela gruppen tog och det vi lärde oss från det var att även planera in fix av buggar i sprint backloggen. Vi vill fortsätta använda vårt KPI som ett verktyg för att bättre estimerar våra user stories.

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

Denna sprint har vi fortsatt jobba med snabba tester av färdiga user stories vilket har möjliggjorts genom att vi suttit mestadels tillsammans hela gruppen vilket vi även vill fortsätta med nästa sprint. Från vår review fick vi även tips om att använda oss av FindBugs som ett verktyg för att kolla huruvida koden uppfyller en bra kvalitet vilket är något vi vill kolla på nästa sprint. Vi kommer då kunna använda det som ett testverktyg för att säkerställa en bra kodkvalité.

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

KPI 1

Denna sprinten planerade vi för en velocity på 71 för endast utveckling av appen vilket är betydligt mer än vi haft förra sprintarna. Anledningen till att vår velocity var högre var på grun av att teamet kunde och ville lägga mer tid under sprinten än tidigare sprintar. Vi klarade 58 vilket är 82%. Det är lägre än förra veckan, men en anledning till att vi inte kunde färdigställa allt var att det uppkom en bugg som var tvungen att åtgärdas vilket en person i gruppen fick lägga tid på att lösa. Nästa vecka vill vi vara noga med att lägga in eventuella buggar i sprintbackloggen och omprioritera. De user stories som inte blev klara låg under testing vilket vi anser är bättre än att det inte skulle vara påbörjat alls.

KPI 2

Från förra sprinten ville vi minska stressnivån i gruppen genom att planera bättre och inte ha för hög velocity gentemot vad teamet klarar av samt sluta jämföra oss med varandra. Trots detta hade vi en högre velocity denna sprinten men det berodde på att teamet ville lägga mycket tid denna veckan för att färdigställa så mycket som möjligt inför de två sista

sprintarna. Denna sprinten har stressnivån minskat för vissa av medlemmarna men även ökat för några.

En anledning till att stressen gick upp var den buggen som uppkom samt att vissa user stories var underestimerade vilket gjorde att någon fick mer att göra än förväntat. Nästa sprint vill vi fortsätta försöka minska stressen genom att vara tydligare med om man behöver hjälp för att få avlastning av de som eventuellt har mer tid. Genom att så fort stressen uppstår meddela det för resten av gruppen kan vi lättare hålla den nere genom att hjälpa varandra.

Motivationen har i genomsnitt minskat, vilket beror på många olika faktorer vilket dels var buggen som uppstod, mycket annat i skolan samt att vissa hade för mycket/för lite att göra. För att höja motivationen till nästa sprint vill vi se till att alla får jobba med det som de tycker är roligt samt anpassa mängden arbete utefter varje persons förmåga. Detta för att kunna anpassa så att de som har mycket tid får mer effort och vice versa.

KPI 3

Denna sprint har vi jobbat mycket på att öka vår kodkvalité genom att de som testar läser igenom koden för varje user story samt ser till så att koden är tillräckligt kommenterad. Detta har lett till att kodkvalitén denna sprint ökat från 3 till 4.

Vi har även fokuserat mer på designen och kommit fram till ett slags tema vilket vi ska jobba utifrån nästa sprint. Därav har designen förbättrats från en 3 till 4 denna sprinten.

Nästa sprint vill vi se över huruvida vi vill använda FixBug som ett komplement för att utvärdera vår kodkvalité vilket kan hjälpa oss i vår utvärdering. Förutom det ska de som kollar igenom koden även se till att saker som inte används i koden ska tas bort och inte endast kolla på kommentarer osv. För att höja kvalitén måste även medlemmarna som testar vara hårdare vid bedömandet huruvida historien är done eller inte.

Designen ska under denna sprinten försöka höjas ytterligare genom att vi lägger mer tid på det vilket är möjligt eftersom mycket av vår funktionalitet redan finns.

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 fortfarande slarvats med det sociala kontraktet när det kommer till att hålla tider vid möten, men det har dock blivit en aning bättre. För att vi nästa sprint ska komma i tid har det diskuterats under vår reflektion och alla kommer försöka bli bättre på att komma i tid. Dessutom har vi bestämt att vi ska bli bättre på att meddela i tid om man vet att man inte kommer att kunna närvara under vårt kommande möte. För att göra detta ska vi se till att meddela resten av gruppen så fort som man vet att man inte kommer kunna vara med och inte dagen innan.

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 de flesta lagt mindre tid än förra sprinten mellan 11,5-18h vilket inte riktigt motsvarar den velocityn vi lade förra sprinten. All vår tid kunde inte läggas på vidare utveckling av appen då exempelvis buggen uppkom. Eftersom vi ändå nådde samma effort som förra veckan då vi lade mer tid har vi jobbat mer effektivt denna veckan, vilket ses som positivt. En ytterligare anledning till att mindre tid lades var att vissa blev klara tidigare samt att det är svårt för dem som inte har Androidtelefoner att kunna jobba hemma själva då de inte kan testa eftersom emulatorens inte fungerar.

Nästa sprint vill vi fortsätta jobba effektivt och för att göra det ska vi fortsätta jobba mycket tillsammans då det har i tidigare sprintar lett till bättre arbete.

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 så ska vi se över huruvida vi vill använda FindBugs eller inte i nästkommande sprintar.

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

Den här sprinten har vi sett en klar förbättring i hur mycket av koden som kommenterats. Alla medlemmar i gruppen har blivit duktiga på att se till att koden de skriver alltid är utförligt dokumenterad. Utöver det har vi arbetat precis som tidigare sprintar.

How you ensure code quality and enforce coding standards

Som bestämt i sprint review 1 har vi tillsammans gått igenom koden och hur den kommenterats. En tydligare "definition of done" har gjort detta bättre och lättare.

Application of Scrum

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

Förra sprinten bestämde vi att definiera tydligare riktlinjer för både Product Owner och Scrum Master. Med hjälp av dessa riktlinjer har rollfördelningen fungerat bättre och vi kommer därför att fortsätta att följa dessa riktlinjer.

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

Den här sprinten har vi blivit bättre på att daily scrum meetings igen. Vi har fortsatt att försöka lägga mindre tid åt review och reflektion, vilket vi har lyckats med att vi inte behöver diskutera alla punkter längre.

Nästa sprint vill vi fortsätta som vi gör för att säkerställa att vi når våra mål med scrum.

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)

Den här sprintens review har gett oss bra feedback från Jean-Phillip och utifrån denna feedback kommer vi att fokusera mycket på customer voyage. För att göra detta ska vi fundera mycket kring hur vi vill att användare ska interagera med appen och nu i slutet prioritera det som uppfyller detta.

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.

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

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.

Nästa vecka ska vi kolla om vi ska använda FindBugs genom att testa hur det funkar för oss och utvärdera om vi vill använda det eller inte.

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.