

Team Reflection Charizard Sprint 4

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 inte ändrat vårt scope den här sprinten heller och vi har fortsatt lägga mycket fokus på kundvärde. Vi kollade igenom backloggen och lade stort fokus på prioritering av de user stories som bidrar med mest värde för användaren. Det som vi prioriterade högt var att kunna kommentera en spot vilket vi har fått att fungera under den här sprinten. Den här sprinten har vi fokuserat mycket på funktionaliteten. Vi har inte lagt in några user stories för att åtgärda buggar då vi inte har haft några större buggar som har krävt mycket arbete.

Nästa sprint vill vi fokusera på små detaljer som gör appen mer användarvänlig och det kommer vi att göra genom att se över de detaljer som vi anser kan snyggas till och göras bättre. Genom att lyssna på och ta till oss av den feedback som vi får under handledningen förväntar vi oss att vi även kommer att få bra input på hur användarvänligheten kan förbättras.

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.

I slutet av förra sprinten bestämde vi att vi skulle inkludera buggar i vår planering och backlog, men då vi inte har stött på några större buggar så har vi inte gjort detta. Vi har fortsatt att arbeta mycket med punkt 1 då vi närmar oss slutet av projektet och vill kunna visa upp något som vi är nöjda med. Vi har fortsatt med våra daily scrum meetings vilket bidrar till samarbetet och sammankopplingen mellan olika user stories.

Nästa sprint kommer inte att vara lika lång som de andra och då vi har presentation i början på nästa vecka så kommer vi att fokusera allra mest på punkt 1 och 3 den här sprinten. Detta då vi prioriterar att kunna visa upp något som vi är nöjda med och som fungerar väl vid presentationen. För att göra detta så kommer vi att fokusera mycket på att fixa till och putsa på designen och funktionaliteten. Vi kommer att fortsätta att sitta mycket tillsammans för att snabbt kunna testa olika idéer.

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 tasks. Den här sprinten har estimeringen fungerat bättre för majoriteten av våra user stories. Vi vill fortsätta på samma sätt nästa sprint då tydliga user stories underlättar vår utveckling och vårt värdeskapande. Eftersom nästa sprint är väldigt kort kommer det vara extra viktigt att skapa tydliga user stories samt prioritera de allra viktigaste. Efter reviewen med Håkan kom vi fram till att vi i framtiden ska estimerar om user stories vid nästa sprint som är påbörjade men inte klara, detta för att det på papper annars kommer se ut som att vi arbetar med högre velocity än vi faktiskt klarar av.

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

Förra sprinten fick vi tips om att använda oss av FindBugs för att kolla huruvida koden uppfyller bra kvalitet. Vi har inte använt oss av det den här sprinten utan vi har fokuserat på att arbeta med våra user stories istället för att kolla upp verktyget. Vi har istället valt att kolla ännu mer på kommentarer och kodkvalitet när vi har tittat på varandras kod.

Nästa sprint kommer vi inte att lägga till så mycket mer funktionalitet utan kommer istället att fokusera på användarvänligheten. Därför kommer våra acceptance tests att vara av mer subjektiv karaktär och vi kommer därför att behöva jobba mycket tillsammans för att säkerställa att alla är nöjda med användarvänligheten. Våra acceptance tests under nästa sprint kommer fokusera mycket på att vi verkligen levererar kundvärde.

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

KPI 1

Den här sprinten planerade vi en velocity på 61 för appen, vilket är generellt sett ganska mycket men ändå ett steg ner från förra sprinten. Återigen ville många medlemmar i teamet lägga mer tid, men velocityn gick ner från förra sprinten då resterande medlemmar blev tvungna att gå ner i effort. Däremot hade vi en högre estimation accuracy. Vi klarade av 61/62, vilket är 98%. Detta är en stor förbättring från förra sprinten då vi klarade av 82%.

Nästa sprint vill vi fortsätta lägga mycket fokus på att estimerar och utförligt beskriva våra user stories korrekt och se över vår velocity så att vi kan planera bättre och klara av allt vi lagt i sprint backloggen.

KPI 2

Den här sprinten har stressnivån gått upp för några och ned för andra. Totalt sett så har stressnivån gått upp 3 enheter. Förra veckan siktade vi på att minska stressen genom att låta alla jobba med något de tycker är roligt samt anpassa mängden arbete efter varje person och det var uppskattat. Att stressnivån gått upp har till stor del berott på andra saker än projektet, som stressat många gruppmedlemmars arbete. Motivationen har ökat vilket vi vill bibehålla kommande sprint genom att planera och strukturera arbetet på så sett att alla får arbeta med det de känner sig motiverade att arbeta med. Eftersom nästa sprint är väldigt kort är det viktigt att vi anpassar vår velocity så att inte stressnivån ökar alldeles för mycket.

KPI 3

Denna sprint har vi fortsatt arbeta med att kodkvalitén ska bibehålla sin höga nivå genom att följa vår "Definition of Done" och uppmuntra testning av varandras kod. Med samma metod har vi även lyckats öka mängden kod som är kommenterad.

Designen har gått ned från 4 till 2, vilket berodde på många temporära lösningar som inte var särskilt visuellt tilltalande. Detta beror delvis på att vi denna vecka fokuserat till stor del på att utveckla funktionalitet framför utseende, vilket istället kommer att ligga på nästa sprint. För att lyckas med detta ska vi skapa user stories som fokuserar på kundvärdet i form av en visuellt tilltalande design.

Vi valde att inte titta vidare på att använda FindBugs utan har fokuserat på att höja kvaliteten på koden genom att vara hårdare i bedömningen vid testning.

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)

Den här sprinten har gruppen inte träffats många gånger tillsammans då vissa medlemmar behövde lägga mer tid på annat än projektet. Det har nödvändigtvis inte skapat mycket problem, men var inte optimalt. Den största nackdelen blev alla merge-konflikter som uppstod på måndagen när vi sågs för första gången på länge och alla ville mergea sina branches samtidigt, vilket hade kunnat undvikas genom att träffas i veckan och lösa merges tidigare. Nästa sprint tänker vi försöka undvika detta problem genom att försöka mergea oftare och inte vänta till sista stund.

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 vi lagt ungefär lika mycket tid som förra sprinten, vissa har lagt mindre och andra har lagt mer tid. Total tid har varierat mellan 10-23h per person.

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

Design decisions and product structure

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

Den här sprinten har vi inte tagit några nya designbeslut. Förra sprinten sade vi att vi skulle tittat på om vi ville använda FindBugs eller inte, men vi valde att fokusera på våra user stories istället för att titta på FindBugs som verktyg. Vi valde istället att försöka vara mer hårda vid bedömning av varandras kod.

Vi kommer troligtvis inte att ta några nya designbeslut under nästa vecka heller.

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, precis som förra sprinten. 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.

Nästa sprint vill vi underlätta för testning genom att i Trello skriva vilka klasser som man har jobbat med vid utveckling av sin user story. Det gör det lättare för den som ska testa att se var det har skett förändringar. För att göra detta ska vi helt enkelt för varje user story i Trello, skriva vilka klasser som man har arbetat med.

How you ensure code quality and enforce coding standards

Som tidigare bestämt så har vi gått igenom koden tillsammans för att bedöma kvaliteten. Efter att vi förtydligade "definition of done" har vi blivit betydligt bättre på att kommentera koden.

Nästa sprint vill vi inte tappa kvalitet och kommer därför att göra på samma sätt.

Application of Scrum

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

Den här sprinten har vi följt de riktlinjer som vi har satt upp för rollfördelningen. Scrum master har fortsatt påminna om daily scrum meetings och Product owner har ifrågasatt vad som egentligen bör prioriteras. Med hjälp av dessa riktlinjer har rollfördelningen fungerat

bättre och för att säkerställa att arbetet fungerar minst lika bra under nästa sprint kommer vi att fortsätta att följa dessa riktlinjer under nästa sprint.

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

Den här sprinten har vi fortsatt med våra daily scrum meetings. Vi har även försökt att lägga mindre tid på review och reflektion, vilket vi precis som förra sprinten har lyckats bättre med då vi inte behöver diskutera alla punkter längre. Däremot spenderade vi mycket tid på att mergea alla branches med mastern, vilket vi hade kunnat undvika genom att ha gjort det innan handledningstiden. Det tog längre tid än vad vi hade förväntat oss.

Nästa sprint vill vi fortsätta att lägga mindre men mer kvalitativ tid på review och reflektion. Dessutom kommer vi att fortsätta att påbörja vår sammanfattning av vår final report vilket innebär att vi kommer att gå igenom hur vi har arbetat med scrum under hela projektet och då kommer vi förhoppningsvis att få en övergripande bild av vår utveckling av användandet av 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)

Från den här reviewen fick vi huvudsakligen feedback på hur agil utveckling appliceras för att minska stress och onödigt arbete. Mest tydligt var att man bör göra mindre feature-branches så att det blir lättare att mergea. Håkan lyckades navigera utan problem i appen, men han hade ett par mindre förslag på utveckling av designen. Detta har givit oss insikt i vilka delar av appen som vi bör lägga fokus på under nästa sprint.

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

Förra sprinten sade vi att vi skulle fundera på om vi skulle använda FindBugs eller inte. Den här sprinten valde vi att inte titta mer på FindBugs utan har istället fokuserat på att arbeta på samma sätt som innan men med hårdare bedömning.

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.