

Loppuraportti (RB-Tips)

Sprintti 1

Aloitimme ensimmäisen sprintin laajalla suunnittelupalaverilla. Tapaamisen aikana suunnittelimme asiakkaan vaatimusten mukaiset User Storyt ja pohdimme projektissa käytettäviä tekniikoita. Storyt kirjattiin lapuille, joista muodostettiin alustava Product Backlog. Asiakkaan priorisoinnin mukaan valikoituivat ensimmäisessä sprintissä toteutettavat toiminnallisuudet. Sprintti sujui kokonaisuudessaan erittäin hyvin, ja halutut toiminnallisuudet saatiin valmiiksi Definition of Donen mukaisesti. Projektin demoamisesta selvittiin kunnialla. Joitakin teknisiä haasteita ilmeni Netbeansin kanssa mm. testipakettien kansion generoimisessa ja riippuvuuksien asentamisessa. Jälkiviisaina olisimme myös voineet määritellä seuraavissa sprinteissä muuttuneen käyttöliittymäarkkitehtuurin alussa paremmin.

Sprintti 2

Työn taso laski toisessa sprintissä. Lähdimme matkaan kenties liian itsevarmoina onnistuneen ensimmäisen sprintin jälkeen. Toinen sprintti oli selvästi heikoin sprinttimme. Suurin virhe oli aloittaa työnteko liian myöhään, mikä käy hyvin ilmi backlogimme burndown-käyrästä. Saimme kaikki toiminnallisuudet valmiiksi, mutta testauksessa emme saavuttaneet ideaalia laatutasoa. Aloimme toisen sprintin aikana tehdä pohjaa graafiselle käyttöliittymälle, vaikkemme vielä sitä demossamme esitelleet. Tiettyjen toimintojen toteuttaminen tekstikäyttöliittymään tuntui turhalta kun graafinen oli samaan aikaan työn alla. Aikatauluongelmien vuoksi sprintin branchia ei lopulta ehditty mergetä masteriin. Release jäi siis kokonaan tekemättä. Demokaan ei mennyt aivan putkeen. Yhden myöhään toteutetun ominaisuuden esittely jäi tekemättä, sillä demoaja ei ollut ehtinyt siihen tutustua. Sprintti oli kuitenkin jatkoon kannalta opettavainen kokemus.

Sprintti 3

Kolmannessa sprintissä opimme virheistämme ja saimme aikataulun toimimaan toista sprinttiä paremmin. Aikaa jäi hyvin sprintin branchin mergeämiseen ja releasen tekemiseen. Paremman aikataulutuksen ansiosta saimme myös suunniteltua demon paremmin etukäteen asiakastapaamista varten. Otimme myös vihdoin graafisen käyttöliittymän kokonaisuudessaan käyttöön, mikä vei runsaasti työaikaa. Emme saaneetkaan Java FX

-testejä toimimaan, joten käyttöliittymää testattiin vain tutkivaa testausta käyttäen. Tästä johtuen ohjelmaan jäi muutama bugi.

Sprintti 4

Neljäs sprintti lähti hyvin liikkeelle. Sprint Backlog ja User Storyt syntyivät sulassa sovussa asiakkaan kanssa. Valitsimme viimeiseen sprinttiin muita enemmän Storyja saadaksemme loppupalautuksen näyttämään mahdollisimman hyvältä. Aikataulutuksesta olimme jo oppineet aiemmilta sprinteiltä, mutta ominaisuuksien laajuudesta johtuen meille oli tulla kiire saada toiminnallisuudet valmiiksi täysin testattuina. Tiimin jäsenten työajat hipoivat ylityörajoja. Lopulta saimme kuitenkin sovelluksen valmiiksi, ja demotilaisuus sujui mallikkaasti pienistä kommelluksista huolimatta. Viimeinen sprintti opetti meille projektin loppuvaiheen kiireellisyydestä ja “asiakkaalle” demoamisesta.

Yhteenveto

Kaiken kaikkiaan tiimimme oli hyvin sitoutunut projektiin ja työskenteli tasaisesti. Työnjako pysyi tasapuolisena läpi projektin. Työskentelyssä esiintyi paikoitellen ns. sankarikoodausta, jossa featureita valmistui viime hetkellä ennen deadlinea, ja työaikakin saattoi venyä. Tätä pyrittiin kuitenkin projektin edetessä välttämään.

Etätyöskentely tuotti tiimille ajoittaisia haasteita. Huomattiin, että kommunikointi on moderneista viestintäpalveluista huolimatta sujuvinta kasvotusten. Tiimin olisikin varmasti optimaalisinta työskennellä samassa tilassa päivittäin, milloin keskustelu olisi tarvittaessa helppoa ja viiveetöntä.

Projekti opetti kaikkien ryhmäläisten mielestä merkittäviä työelämätaitoja ja erityisesti tiimityöskentelyä. Esimerkiksi versionhallinnan kanssa työskentely ryhmässä tuo mukanaan omat haasteensa, jonka suhteen opimme paljon. Myös isojen featureiden toteuttaminen ryhmätyönä on haasteellista, sillä User Storyn sisälle muodostuu väkisinkin teknisten taskien välisiä riippuvuuksia. Välillä jatkuvan workflown ylläpitäminen oli haastavaa ja syntyi turhaa odottelua muiden taskien valmistuessa.

Asiakastapaamiset koettiin hyödyllisinä, sillä kasvotusten saatavaa palautetta on harvoin opinnoissamme tarjolla. Lyhyessäkin ajassa saatu palaute auttoi paljon projektin suunnittelussa. Tiimimme piti palaverien yhteydessä aina retrospektiivin, jossa arvioitiin

edellistä sprinttiä. Retrospektiivit tuntuivat hyödyllisiltä ja auttoivat meitä oppimaan virheistämme; seuraavassa sprintissä yritettiin aina parantaa.

Tekijät:

Kuosmanen Markus

Leinonen Mikko

Lintulampi Anssi

Rousu Olli

Siipola Ossi

Vekkelä Pyry