

## D3 - Halvtidsutvärdering

Som det ser ut i dagsläget så har vi en fungerande server som kan användas för att köra plugins i simulatorn. Det går även att köra MOPEDen genom python-script, vilket är en lösning ifall servern inte vill samarbeta. Det går också att köra den med WirlessIno-applikationen och en egen app med mer funktionalitet är under konstruktion. Vad det gäller användandet av scrum så sker dagliga möten för att kolla hur man ligger till, och ett möte per sprint för att utvärdera den föregående och planera den kommande sprinten. Hur många poäng gruppen tar per sprint skiljer sig dock mycket från dess velocity. Det är även så att arbetsfördelningen inte varit optimal då vissa har mycket att göra medan andra inte kunnat göra något alls. Detta beror på att många user stories var beroende av ett och samma user story som handlar om att skapa en fungerande server, vilken nyligen blev avklarad. Därför har majoriteten av gruppen varit begränsad i hur mycket som går att göra, i kombination med att vissa av de som haft user stories som varit möjliga att utföra inte riktigt har haft kunskapen för att kunna genomföra dem.

Det optimala hade varit om vi hade blivit klara med server mycket tidigare än vi blev. Detta hade gett samtliga i gruppen något att göra, både eftersom många user stories är beroende av servern, men också för att det hade gett oss möjligheten att slutföra user stories. Utifrån våra förutsättningar så hade vi dock kunnat vara bättre på att dela upp uppgifterna i mindre bitar så att de blev mer lätthanterliga och även mer vertikala. Till exempel genom att skriva python-script tidigare, vilken är oberoende av server, och därför ge värde till produktägaren tidigare. Detta hade medfört att vi faktiskt hade kunnat ta poäng redan i första sprinten (bortsett från att vår MOPED var trasig). Hade vi haft mindre user stories så hade det även kunnat medföra att det blivit lättare att hitta saker som man kan göra så att arbetsbördan hade blivit jämnare fördelad i gruppen.

Inför framtiden ska vi tänka på att inte bli låsta bara för att det är en sak som inte fungerar. Istället är det viktigt att vi ser vad som faktiskt går att göra, kanske att man kan bryta ner vissa user stories ytterligare och därför kunna komma en bit på vägen i alla fall. En annan viktig del är kommunikation i kombination med att alla i gruppen har ett individuellt ansvar i att projektet går framåt. Det är med andra ord viktigt att man som individ säger till om man inte tror att man kommer hinna klart med sin user story i tid. På detta sätt kan man bidra till att någon annan i gruppen som inte har så mycket att göra kan hjälpa till. Om man istället är den som inte har något att göra kan gruppen i sådana fall hjälpa till att hitta en arbetsuppgift åt personen. Detta har än så länge fungerat lite halvdant, vi har varit bra på att uttrycka hur vi ligger till men däremot så har vi väntat till nästa sprintmöte med att ta ett beslut, kring arbetet, istället för att göra det på direkten så att vi faktiskt drar nytta av alla i gruppen hela tiden.

Om vi ska klara av att ta lika många poäng som vår velocity ligger på så är det viktigt att vi blir bättre på att estimerar hur pass svåra varje user story är. Detta ger oss en mer realistisk grund att stå på vilket gör det lättare för oss att både fördela arbetet jämnt mellan oss och att sätta en rimlig velocity per vecka så att vi lyckas prestera samma mängd som målet ligger på. Produktmässigt så är nästa steg att koppla MOPEDen till servern så att vi kan köra plugins på denna. Vi ska även bli klara med applikationen så vi kan testa all funktionalitet vi lägger

till i MOPEDen och skriva egna plugins så att vi kan få MOPEDen att utföra alla den funktionalitet som produktägaren efterfrågar.