**Kuva, joka sisältää kohteen teksti, kuvakaappaus, Fontti, viiva

Kuvaus luotu automaattisestiPoistoon ennen palautusta  
fontti Arial, otsikot 20, teksti 11, riviväli 1.15**

**!!!The Product Backlog is specific to the entire goal of the product. The Sprint Backlog is specific only to the Sprint goal in a particular Sprint.**

**Katsoo edellisestä mallia, parantelee, jos huomaa parannettavaa.**

**POHJAT**

**Palaveri muistio 0.2.2024**

**Paikalla: Jiska, Eveliina, Inka, Katja**

* +

**Sprint Backlog**

**Miksi tämä sprintti on arvokas?**

* +
* Tavoite on:
* ymmärtää ja opetella Scrum-järjestelmän toiminta.
* kirkastaa sidosryhmän tarpeet ohjelmiston kannalta.
* opetella ryhmädynamiikan toiminta.

**Mitä tässä sprintissä voidaan saada valmiiksi?**

* Alustavan pohjan luominen koodiin, vaatimusmäärittelyyn ja UML-mallinnukseen.

**Miten valittu työ saadaan valmiiksi?**

* +
* Sprintin työnjako
* Koodin luominen (2)
* Kirjausten tekeminen ja kuvaajat (1)
* Vaatimusmäärittely (1)
* Aikataulutus
* Dailyt/Review Whatsupissa
* Miten menee?
* Onko ongelmia?
* Ollaanko aikataulussa?
* Retro
* 23.2. klo 16
* 3. Sprintin aloitus

**Tiivistelmä:**

Tähän kirjataan kaikki ajatukset, jotka eivät soveltuneet suoraan annettuihin kysymyksiin. Ns. vapaa kirjaus.

**Retro & Review**

* Kirjataan eriteltynä review/pieni kooste daily:stä
* Saavutettiinko asetetut tavoitteet?
* Oliko työ tehokasta ja onko muutos tarpeita…

**++++++++++++++++++++++++++++++++++++++**

**Palaveri muistio 23.1.2024**

**Paikalla: Jiska, Eveliina, Inka, Katja**

* Käytiin mahdollisia ideoita läpi, vaihtoehtoina oli ohjelma, joka jakaisi koululaiset erilaisiin ryhmiin ja ampumapäiväkirja sovellus, johon päädyimme.
* Keskusteltiin jo ohjelman mahdollisista toiminnallisuuksista ja aikataulutuksesta

**Palaveri muistio 1.2.2024**

**Paikalla: Jiska, Eveliina, Inka, Katja**

* Työstettiin yhdessä GitHub – tunnukset kuntoon ja miten repositoryä kuuluisi päivittää. Kokouksen aika meni pitkälti siihen, että saimme GitHubin toimimaan kaikille.
* Tavoitteeseen ei aivan päästy kaikkien osalta ja asiaa joudutaan vielä työstämään. Ongelmia syntyi siinä, miten committaus tehdään oikeaoppisesti.
* Lisäksi käsiteltiin ja suunniteltiin asioita, joita ampumatulosten tallennussovellus vaatisi toimiakseen suunnitellun näkemyksen puolesta.

**Palaveri muistio 6.2.2024**

**Paikalla: Eveliina, Inka, Katja**

* Yritysesittely
* Githubin toiminnan selvittely – saatiin selvitettyä
* Aloituspalaverin sopiminen

**Palaveri muistio 9.2.2024**

**1. sprintti alkaa**

**Paikalla: Eveliina, Inka, Katja**

* Sprint backlog (Mitä kaikkea pitää tehdä?)
* 1. sprintin aloituspalaveri

**Miksi tämä sprintti on arvokas?**

* Ensimmäisen Sprintin aikana luomme suuntaviivat sille, miten projekti jatkossa etenee.
* Tavoite on:
* ymmärtää ja opetella Scrum-järjestelmän toimintaa.
* Selventää ohjelmiston käyttäjän tarpeet.
* opetella ryhmädynamiikan toiminta.

**Mitä tässä sprintissä voidaan saada valmiiksi?**

* Alustavan pohjan luominen koodiin, vaatimusmäärittelyyn ja UML-mallinnukseen.
* Opitaan ymmärtämään ryhmän jäsenten suorituskykyä ja sen mahdollisuuksia, joiden pohjalta seuraavassa Sprintissä on mahdollista ennustaa paremmin ryhmän toimintakyky.

**Miten valittu työ saadaan valmiiksi?**

* Luodaan vahvaa pohjaa työlle. Käytännössä aloitetaan luomalla koodin pohja, joka on ampumistulosten kirjaussovellus. Tehdään koodi, johon voi syöttää ampujien määrän, ammuttavien laukausten määrän per ammuntakierros. Näiden tietojen perusteella ohjelma laskisi tuloksen 1–10 pisteen taulussa ja tallentaisi ne arvoon, johon voisi myöhemmin palata.
* Vaatimusmäärittelyssä kirjoitetaan valmiiksi johdanto- ja yleiskuvaus -osiot.
* Perehtyä UML-mallinnukseen. Aloittaa kaavion tekeminen, mikä tukee projektia.
* Sprintin työnjako:
* Koodin luominen (2) Jiska ja Katja
* Kirjausten tekeminen ja kuvaajat (1) Inka
* Vaatimusmäärittely (1) Eveliina
* Aikataulutus:
* 3 vk kovaa työtä, 1 vk viimeistelyä
* Dailyt/Review Whatsupissa
* Miten menee?
* Onko ongelmia?
* Ollaanko aikataulussa?
* Retro
* 16.2. klo 16
* 2. sprintin aloitus
* Sovittavat käytänteet
* Koodissa, Git Bashissa ja GitHubissa lisätään etu- ja sukunimen alkukirjaimet

**Tiivistelmä:**

Alussa oli haasteita, sillä projekti-idean keksijä ei voinut osallistua tapaamisiin. Yritimme siitä huolimatta parhaan mukaan tehdä hyvän suunnitelman ja lähteä etenemään. Tässä vaiheessa meillä onneksi oli jo repository, ajankäytönseuranta, muistiodokumentti ja keskusteluryhmä luotuna, jotka helpottivat etenemistä.

**Palaveri muistio 15.2.2024**

**Paikalla: Jiska, Eveliina, Inka, Katja**

* Päädyimme pitämään palaverin ennen Retroa Jiskan paluun takia, jossa kävimme yhdessä ohjelman toimintaa läpi niin, että olemme kaikki yhteisymmärryksessä. Apuna käytimme mm. use case -diagrammia, joka auttoi selventämään toimintaa.
* Lähinnä tarkensimme toiminnan kohtia, jotka olivat vielä epäselviä.
* Tällä hetkellä ideana on, että sovelluksen käyttäjä valitsee, haluaako syöttää uutta tietoa vai tarkastella tuloksia. Jos käyttäjä syöttää uutta tietoa, ketju etenisi niin, että ohjelma näyttää päivämäärän, jonka jälkeen käyttäjä syöttää radan pituuden, laukausten määrän, ampujien määrän ja heidän nimensä. Kierros kohtaisesti syötettäisiin tulokset, jotka ohjelma laskisi lopuksi yhteen ja tallentaisi nimen perusteella. Tähän tietoon käyttäjä voisi palata valitessaan tuloksien tarkastelun. Tulokset tallentuisivat nimen perusteella ja lajittuisivat päivämäärän perusteella niin, että uusin päivämäärä on ensin.
* Kävimme läpi myös mitkä asiat tällä hetkellä toimii ja suunnittelimme tulevaa retroa.
* Lisäksi puhuimme ideoista, joita tulemme kirjaamaan retro/reviewhin ja sieltä myöhemmin vaatimusmäärittelyyn.

**Kuva, joka sisältää kohteen diagrammi, Suorakaide, Samansuuntainen, kuvakaappaus

Kuvaus luotu automaattisesti**Kuva 1

Kuva 1 oli hahmotelma palaverin aikana siitä miltä konsoli mahdollisesti näyttäisi.

**Retro & Review**

**1. sprintti loppuu**

* Kirjataan eriteltynä review/pieni kooste daily:stä
* Saavutettiinko asetetut tavoitteet?
* Oliko työ tehokasta ja onko muutos tarpeita…