Punkt 1. För och nackdelar med agila metoder inkludera även med webbshoppen.

**Fördelar:** Chans förändra/förbättra, Idéer välkomnas, lätt justerbart om kund anser att projektet går mot fel kurs, snabbt komma igång.

**Nackdelar:** Olika kunskapsnivå ökar risk till problem i samarbete, om grupp är oense tar de på tiden.

Summering: Webbshoppen fördel i vårt arbete:  Samarbetsvilja, högt i tak, effektiv kommunikation.

Nackdelar: Tidsuppfattning, flyttning i planering, för långa diskussioner.

Punkt 2. Beskriv moment du utfört under kursen/ beskriv upplevelse.

Jag gjorde ganska många UserStories, mob programmerade. Jag programmerade i varukorg . Min upplevelse var att lära sig nytt tänk kring programmering. Att vara delaktig och känna sig lite behövd. Jag har även sett till att förbindelser till zoom har sköts med skärmdelningför att (förenkla) så att alla ska känna sig inkluderade.

Punkt 3. Jämför vattenfallsmodellen samt scrum relatera till webbshoppen.

Vattenfall fördel: Om vi hade kört vattenfall så hade webbshoppen blivit klar visuellt snabbt. Vi hade bara behövt planera en gång och köra på det. Nackdel: Planeringen hade tagit mycket tid ifrån vår programmering vilket hade gjort att det skulle bli sent, Och om vi hitta förbättringar till webbshoppen så skulle de vara krångligt/omöjligt att fullfölja dessa för allt måste vara dokumenterat i detalj och du går bara ett steg åt gången .

Scrum Fördel: Enkel justerbar planering, vi körde struktur med (must have, should have, could have) enkelt att hitta en början, Kund fick resultat efter varje sprint och på så sätt alltid vara delaktig, Vi som grupp har kunna lägga alla våra tankar och idéer för förbättring.

Nackdel: Nackdel som man kan ha märkt av är hur lätt man kan göra miss vid implementation och trassla till koden. Många UserStories blev i slutändan “onödiga”  vilket då kan tyda på förlorad tid.

Punkt 4. För och Nackdelar mob-programmering ?

Fördel: Man kan snabbt lära sig att andra tänker helt olika, När en hjärna står still hoppar andras igång, Man anstränger ej sin hjärna konstant 8 timmar vilket bevarar energin i gruppen.

Nackdel: Känns oproduktivt, man blir lite låst till andras tider och förhållanden. obekväm känsla när man är ovan vilket leder mer till stress och slarv än lärdom.

Punkt 5 redogör agila processen med egna tankar och ord.

Att jobba agilt omfattar att konstant samarbeta och följa upp med varandra.

I vårt projekt har jag lärt mig att tillsammans  kommer vi längre. Vi har först skapat uppdraget som vi ska jobba emot, i detta fall (webbplats för köp av spel). Vi har använt oss av så kallade personas för att se utifrån olika människors perspektiv samt lagt user stories till dessa. Vi har använt user stories för att jobba emot ‘någonting’ alltså krav för webbplatsen.

Hela tiden har man sett en tydlighet i planeringen via trello. Från product backlog har vi alla våra idéer som passar webbplatsen (Dessa sorterade vi för överblick vad som va prio), efter det kom våran sprint backlog denna användes för att estimera vad vi ville bli klara med under en viss sprint. Vilket leder oss till “ongoing sprint”(sprint under arbete). Här tog vi ut en speciell grej vi ville jobba med och när den blev klar la vi den i färdig och hämtade nästa del ifrån sprint backlog.

När sprinten tar slut gör man en sprint review (check på vad som gick bra och dåligt samt vad som ska förbättras) sedan börjar nästa sprint planering