# 2021-12-15

**Sprint retrospective 1 (15 dec)**

Vad fungerade bra

* Arbeta i grupp
* Skapa personas
* Lära sig hur Trello fungerar
* Lära sig Figma

Vad fungerade mindre bra

* Mob-programmeringen
* Komma på user stories

Vad borde vi sluta göra

* Vi borde inte fortsätta göra design i Figma

Vad borde vi börja göra

* Vi behöver förbättra mobbprogrammering, få fler att testa sig på det. Samt att åskådarna har mer och säga.

# 2021-12-17

**Sprint review**

Vi har lagt till poäng på våra kort via pokersizing, det gör vi varje dag efter standupen vi har på morgnarna. De har fortsatt funkat bra. På Trellon tittar vi på om vi ska flytta över några kort från “backloggen” till “Doing” och vem som vill arbeta med det. När det gäller att arbeta så har vi kört mobprogrammering redan från första dagen. En skriver kod, de andra två hjälper till med att kolla igenom bootstrap om det behövs och så vidare.

Det har funkat bra med mobprogrammering, vi tidsestimerar också på ett bra vis men vi har ännu inte kunnat finna innebörd för poängen vi skriver med tanke på att vi blir klara inom likadana tidsramar även om vi sa 2 poäng eller 4 poäng.

Produktlistan (Startsidan), lagt till taggar och bläddringsfunktion.

På detalj-sidan lade vi till trailer, betyg från nyhetssajter samt ett fält och formulär för kundrecensioner.

Varukorg sidan är det nya vi har arbetat med, här visar vi till kunden vad de har i varukorgen samt en länk för att betala för produkterna.

Beställningssidan gjorde vi också klart idag på förmiddagen, vi bestämde oss för att även visa varukorgen här.

På eftermiddagen gjorde vi klart tacksidan och med det så är vi klara med alla sidor som skulle göras för uppgiften.

Det vi har kvar, är saker utöver uppgiften. Några av våra user stories behöver kanske lite uppmärksamhet.

**Sprint retrospective**

**Vad fungerade bra**

* Mobbprogrammering fungerade bra i instruktörs syfte, vi kanske inte är helt med på det annars. Men med tanke på att vi var 3 personer fungerade det bra, vi alla delade upp arbetet per task och gjorde det med mobbprogrammering.
* Trello fungerade bra också, för vi får en överblick på vad vi behöver göra och vad vi har hunnit med.

**Vad fungerade mindre bra**

* Att arbeta med mobbprogrammering blir inte kul i längre tid, för då kanske man inte får skriva mycket kod själv.
* Tidsestimering fungerar så-och-så, vi får fram poäng men vi har ännu inte förstått innebörden.

**Vad borde vi sluta göra**

* Sluta lägga till mer arbete än nödvändigt.

**Vad borde vi börja göra**

* **Bara få fram: MVP.**
* Tidsestimering med poäng baserat på en grund referens, exempelvis hur längre tid tar detta att göra jämfört med att lägga till en logga i navbaren.

# 2021-12-20

**Sprint review**

Kort “redovisning” av vad ni gjort. Nämn inte saker ni tänker bygga senare, eller saker som inte är klara.

Idag körde vi vår nya sätt att göra pokersizing, det med att jämföra det med hur svårare det är än att lägga till en logga på en navbar.

Vi gjorde admin sidan, vi hade tänkt att köra table men istället körde vi rows för att det var enklare att redigera och anpassa. Vi lade även till det på login knappen.

Alltså är vårt enkla CMS klart.

Ytterligare har vi lärt oss från vår tidigare sprint retrospective, vi lägger inte till mer arbete längre.

**Sprint retrospective**

**Vad fungerade bra?**

* Det var väldigt lite arbete, därför gick det bra. Men vi lade även inte mycket arbete på att det ska se bra ut vilket också gjorde arbetet snabbare.

**Vad fungerade mindre bra?**

* Inget.

**Vad borde vi sluta göra?**

* Inget.

**Vad borde vi börja göra?**

* Inget.

# Presentation

**//Karar**

**Total Sprint Review**

()

Innan vi börjar med presentationen vill jag bara säga att vi kommer försöka att göra presentationen med en röd tråd för att besvara alla punkter. Så häng med och avbryt oss gärna om ni har en fråga!

Välkommen till Blockbusters.se, vi fick för oss att Netflix gamla business-model var faktiskt inte så taskig - Därför bestämde vi oss att göra en sajt där man kan beställa hem filmer - Fysiska kopior! Tänka sig, så gammalmodigt… Och modiga var vi speciellt de första dagarna med den höga ambitionen!

De första dagarna gjorde vi personas och user stories på Trello. Det var inte svårt att komma på personas, det svåra var att skriva många user stories. Vi fick fram flera relevanta user stories till personerna men vi hade svårigheter i början att komma på dessa. Det blev lättare ju mer vi började jobba för vi märkte då att det kom fram ytterligare krav och då kunde vi skriva in det i en user story.

Sedan, efter att vi tyckte att vi hade gjort tillräckligt med user stories började vi med att göra mockupen på Figma, så ambitiösa var vi, detta höll vi på med i 2 dagar tills vi flyttade över all arbete till HTML & CSS med Bootstrap istället. Och detta för att anpassa oss till kundens krav (Det vill säga att utföra arbetet enligt uppgiften).

**typ av sida**

Nu när vi hade äntligen börjat med HTML & CSS dag 3 gjorde vi splash sidan först. Här har vi 2 knappar eftersom ett av user stories handlade om att göra en funktionalitet som gör webbsidan läsbar på äldre smartphones och det är något vi kallar för “Enkel”. Vad den ska göra är att ta bort alla bilder och bara presentera text för att göra sidan snabb. Denna funktionalitet var ett “nice to have” därför hann vi aldrig börja det arbetet. Vi har dessa lite där och där för att få vår kund som har efterfrågat webbsidan att kanske beställa mer arbete av oss, som ett slags lockbete.

**produktsida / index**

Trycker du på Standard kommer du fram till produktsidan, vilket också är vår indexsida. Vi tycker att en bläddrings-design är mer modern än att gå igenom flera kategorier för att komma fram till det man vill. I en senare sprint lade vi faktiskt till taggar och tanken var då att man ska ändå på något sätt komma fram till kategorier man är efter. Även också på produktsidan har vi ett sökfält, och om vi testar att skriva “lo” så får man alternativ på sökalternativ. Här ska man också kunna söka efter kategorierna, det vill säga taggarna på filmerna. Inte nog är det o-förväntat med tanke på ambitionen vi hade i början, men vi har en task i backloggen där slut-konsumenterna själv ska kunna lägga in taggar som de tycker är relevanta till filmen de har beställt och tittat på. Denna “nice to have” är inspirerad av spelplattformen “Steam” som aggregerar datan och tillåter söktaggar som admin själv inte hade tänkt på. Men men, detta är ännu ett lockbete för att få mer jobb av vår kund.

Trycker du på en produkt kommer du fram till detalj sidan, här har vi en större bild på produkten samt synopsis och mer information om filmen här på högra sidan och knappar för att köpa produkten.

**Sprint-retrospektiven** för dessa tre sidor (splash, produkt och detalj) handlade mest om att vi lärde oss en hel del om Trello, och hur man skrev user stories. Det som vi tyckte fungerade mindre bra under denna första sprint var att vi inte var helt nöjda med våra insatser under mob-programmeringen. Åskådarna var för tysta och för det mesta tittade på, dessutom var det så att någon inte fick tillfälle att vara den som skrev koden.

Nästa sprint gjorde vi 3 ytterligare user stories för detalj-sidan och den första handlade om att slut-kunderna ville ha ett recensions-fält. Den andra storien ville ha betyg från nyhetssajter, IMDb och Rotten Tomatoes på detalj-sidan. Och den 3e user storyn ville också ha en trailer för produkten.

()

Låt oss nu trycka på köp knappen och låta Dennis ta över.

//Dennis

**Varukorg**

När du trycker på köp DVD/Blu-Ray kommer du till varukorgen där vi visar filmen du valt, priset och antalet. Vi ser även totala priset för alla saker som valts exkl. frakt. Vi valde att ha en enkel första överblick över sakerna man lagt in i varukorgen. För att gå vidare till nästa sida där vi visar beställningen i mer omfattande information trycker man på “fortsätt till betalning” knappen.

**Beställning**

Under beställningssidan kan vi välja leveranssätt genom att mata in postnumret för att få fram det fraktalternativ som finns. Här visar vi 3 alternativ, där det valda alternativet “Postnord” visas i en blå färg.

Utöver fraktleverantör kan kunden välja att få hem paketet under en standardleverans som är på 1-5 arbetsdagar, en express som är på 1-2 arbetsdagar och en riktig snabb leverans “Blockbusterleverans” på 1-8 timmar. Alla leveranser går direkt hem till brevlådan, om det förmodan inte skulle kunna ske går det till närmaste postombud.

För betalning har vi Klarna, Swish och kreditkort.

När alla val är valda ser vi den totala summan igen med alla saker vi har i varukorgen till höger om sidan, denna gång inkl. frakt.

Beställningssidan var nog den svåraste att utföra och vi hade också tidsestimerat fel här, det problem vi hade var att vi ville ha med många saker och Bootstrap ville inte vara hjälpsam men vi löste det efter 2, 30 minuters pauser.

**Tacksidan**

När vi trycker på betala kommer vi till en tacksida, där vi även lagt till en knapp så att du kan ta dig tillbaka till produktsidan för att förenkla för kunderna som inte är allt för van med datorer. Vi har även en länk där du kan gå vidare till en FAQ-sida där vanliga frågor finns besvarade och där man även kan ställa egna frågor. Detta har vi dock inte skapat.

**Sprint-retrospective** för dessa tre sidor (varukorgen, beställningsidan och tacksidan) hade vi diskuterat hur det var att lägga till pokersizing points på våra kort, att våra standups kanske var överflödiga eftersom vi ändå arbetade med mobprogrammering hela dagarna men att de fungerade som en planering för vad vi skulle göra under dagen. Vi tyckte också att det gick bättre att utföra mobprogrammering denna gång då alla fick tillfälle att skriva kod och åskådarna denna gång var mer aktiva och hejade på så mycket som möjligt. Något vi tyckte fungerade mindre bra denna sprint var just det nya vi blev introducerade till - Att lägga till poäng på våra user stories och tasks. Vi var för det mesta oense om poängen men vi visste inte riktigt vad de betydde och hade problem att relatera dem till något och då bestämde vi oss att då köra lite annorlunda till vår nästa sprint. Vi kom också på under denna sprint-retrospective att vi inte behövde utföra extra arbete utöver det vi hade skrivit på under “Doing” kolumnen i Trello.

**Admin**

När man trycker på logga in så kommer man till adminsidan där vi visar produkterna som är tillgängliga för försäljning i en enkel tabell. Istället för att göra en onödig procedurer med knapptryckningar har vi valt att man överst av tabellen kan lägga in produkter. Vi kan även ändra eller ta bort nuvarande produkter via listan och checka i om filmen ska vara utvald och synas på ett mer speciellt sätt på produktsidan.

Denna sida är den enda nya sedan vi sist visade upp vår webbsida. Och den är väldigt enkel eftersom vi här tänker oss att vi har Klarna som en dependency, alltså är vi beroende av Klarnas tjänster. Vad vi förstår så går det att se alla beställningar på Klarnas hemsida och på så sätt löser vi det problemet åt kunden. No need to reinvent the wheel.

Den sista sprint-retrospective för admin sidan kom vi fram till att mobprogrammering är bra, men att vi kanske var lite för trötta på det och ville ha lite mer självstyre under dagen än att sitta i ett samtal i timmar. Som tur så var vi bara 3 i gruppen så vi fick ändå alla skriva en hel del kod individuellt under mobprogrammeringen men mer hade självklart varit schysst. Något som gick bättre denna sprint var att vi bestämde oss att jämföra pokersizing poängen till något fundamentalt och då bestämde vi oss att köra med “Hur svårare är detta jämfört med att lägga till en logga i navbaren?”. Pokersizing poängen kunde vi nu förstå lite bättre. Vi kom också fram till att Trello är otroligt smidigt att arbeta med för man får en snabb överblick på vad vi behövde göra och vad vi hade hunnit med.

**//Viktor**

**Trello**

På vår trello-sida hittar vi 8 st listor, med bland annat länk till vår github, personas, users-stories, sprints, doing osv.

Vi har använt oss utav färger, samt delat upp sprintarna i olika tasks för de delar som vi tyckte kunde slås ihop. Detta för att lättare kunna överskåda vilket jobb som hör till vad. Vi har även använt oss utav pokersizing för att få fram en siffra för att kunna se hur stort ett kort är ungefär

Under “Blocked” har vi lagt arbetsdelar som vi inte riktigt kan lägga in först vi har andra delar färdigt på sidan.

Vi har även en “nice to have” kategori i kanban tavlan som kan vara bra att ha med om vi har tid över i sprinten eller om vi vill utföra det i ett senare skede i utvecklingen av tasken.

* Startdatum när vi började med sprinten.

I början av presentationen nämnde vi lockbete, och det är faktiskt allt det som är över i “backloggen”, där har vi mer saker som kunden kan kanske nappa till om de tyckte om vårt arbete eller också om de vill utöka webbsidan senare. Vi har dessa med i presentationen till kunden för att förklara att vi har gjort klart all arbete som vi kom överens om men att vi har mer idéer och försöka sälja in de idéerna till kunden.

Github fungerade också bra för oss, efter varje avslutat task skickade personen in en commit vilket betyder att det är lätt och se när och vem som utförde tasken genom att bara titta på commit historyn.