

1: Den svåraste sprinten för mig personligen var sprint 4. Detta var för att det känns som jag hittills har haft problem med att implementera kod som får mina program att kommunicera med externa delar, till exempel API saker. Den lättaste sprinten var definitivt den första, då vi bara skapade grundkoden för 4-i rad spelet, det var för att den gav väldigt mycket frihet i hur man kunde lägga upp koden.

2: I de delarna som jag fokuserade på mer manuella tester så var det ju större fokus på att dokumentera hur jag testade saker i jämförelse med de automatiserade testerna där fokus var mer så på att få ut de resultaten som man sökte, då stora delar av dokumentationen redan i del finns i koden.

3: Vissa saker går lättare att testa än andra, detta kan vi se då det är ganska svårt att få bra tester för visuella saker som hur UI design av någonting är en av de svårare sakerna att testa om hur bra de kommer att fungera då man låter andra personer testa det. Även om man använder de typiska stilarna för att få saker att fungera så som folk förväntar sig. Då detta är en stor del av UI design, att saker fungerar som folk förväntar sig. Det var också att visa sprint delar behövde mer testning än andra (till exempel AI delen i sprint 3) för att se att den faktiskt gör vad man vill att den ska göra. Vissa av de olika sprinterna var lättare att bara testa manuellt, då det var så lite som behövde testas (Sprint 1)

4: Då jag arbetade ensam under hela projektet så kan jag inte riktigt svara på denna fråga, men jag tror att det skulle ha varit snabbare och smidigare om jag skulle ha haft en grupp.

5: Personligen så gillade jag Github projects mest då det redan är implementerat i github som vi använder för nästan allt inom projektet. Detta gör så att det är lättare att ha allting samlat på ett ställe så man inte behöver komma ihåg extra ställen att kolla in på för att se hur projektet ligger till. Trello känns som det är det mest enkla av de tre olika alternativen. Detta är för att den är väldigt visuell, enkel i design och låter dig få en snabb blick över hur det står till i projektet. Det är också väldigt lätt att dela dina trellobräddor med andra när man jämför det med JIRA eller GitHub projects, speciellt när trello är väldigt lätt att förstå och läsa igenom. Dock så är Trello lite för enkelt för mer detaljerade rapporter och liknande. JIRA kändes mer som att det kanske var lite för komplext om man inte hade någon grundmall att börja med, men det känns som att det skulle vara det mest flexibla programmet att arbeta med om man vill skapa någonting specifikt och mer komplicerat.