

Reflektion 3

Tiden rinner så himla fort och det kändes som vi har precis satt i gång på vårt projekt. Men vårt arbete i den andra sprinten har gått över nu och det är dags att vi alla i gruppen ska redovisa våra produkter inför alla kurskamrater. Det kändes spännande att se kurskamraters demo eftersom vi kommer lära oss mycket om deras produkter. I denna rapport kommer jag fortsatt att reflektera över vad jag har gjort i den andra sprinten och vad jag har lärt oss om hela projekt. Jag anser att detta är enormt viktigt eftersom vi förmodligen kommer göra samma saker i framtiden, såsom att samarbeta med någon annan i ett nytt krus eller i ett nytt projekt. En god reflektion på det man har gjort, kan hjälpa till att man förbättrar samarbetsförmågor i kommande uppgifter. Det är precis mening till varför reflektion i slutet av arbetet är vital.

I den första sprinten har vi lyckats att färdiggöra vår produkt enligt produktorderstock och att leverera den produkten i tid åt kunden. Men vår produkt inte har lyckats att uppfylla kundens behov eftersom kunden vill gärna ha antal val på evenemangsidan i stället, vilket detta är precis som vår produkt har saknats. Då har vi satt oss i systemrummet för att diskutera lösningen till detta och att ge feedback av sprinten efter redovisningen. Dessutom vi har även planerat alla uppgifter som finns på sprinten 2. Under diskussionen lyfter vi fram våra tankar och åsikter kring sprinten 1 och dessa tankar, dessa tankar och åsikter underlättar våra uppgifter på sprinten 2. Innan vi påbörjar vår andra sprint, har vi ändrat funktionalitet på antal val i evenemangsidan. Sedan har vi uppgifter såsom att skapa funktionen på antal bokningar i evenemang, funktionen på returbokningar från Mars, funktionen på att fylla på resenärens uppgifter och funktionen på betalkort i resenärens hälsoförsäkring i sprinten 2. Dessutom vi har lagt till en bekräftelse som kan visa upp alla bokningar som resenären har valt på resan. Uppgifterna låter som svåra men egentligen det är inte lika svårt som den första sprinten eftersom vi redan har anpassat oss bra på verktygen såsom Java FX, Scene builder och MySQLWorkbench. Vi även har tillräckligt erfarenheter på att skapa vyer på olika funktionaliteter. Allt kändes som kan fungera bra på börjande, men vi har tappat bort en arbetskraft i ett kort tag. En medlem har blivit sjuk och kan tyvärr inte delta arbete vilket minskar en del av vår produktivt. Några har däremot tentaplugget och annat kursseminarium vilket också minskar en del av vår produktivt. Tur att alla risker som finns i gruppen inte har påverkat så mycket på vårt projekt eftersom utför bra lösningar enligt vår riskanalys på sprinten 2. Gruppmedlem meddelar snabbt att han har blivit sjuk via discord, så att vi alla andra medlemmar bättre strukturerar vårt arbete. Vi lämnade en liten del uppgifter åt den medlemmen som blivit sjuk så att han kan vara med på uppgifterna. Risken på sprinten 2 har vi inte toppat mycket arbetskraften utan vi har ökat möjlighet att utveckla våra kompetenser. Vi får mer chanser att prova de uppgifterna som vi inte har gjort i sprinten 1. Jag själv har dock provat att koda litet på sprinten 2 i alla fall.

Vi jobbar främst par programmering i sprinten 2 eftersom vi upplever att det är effektivare med par programmering än individuellt arbete. Det hjälper till att varje medlem kunde lära känna tillsammans bättre och samtidigt underlättar att dela kunskaper inom hela grupp. Jag sysslar med olika uppgifter i hela projekt, jag lär mig att skapa vyer och databas i den första sprinten och lär mig även att koda litet med Java FX i den andra sprinten. Jag sysslar på olika områden på olika arbetsdagar, vilket utvecklar min kompetens mycket i hela projekt. Utöver detta projekt, vi behöver syssla många andra uppgifter från annat ämne också, det vill säga

att arbetsdagen på varje projekt är enormt viktigt för att klara oss på uppgifterna. Samtidigt har sprinten 2 lika begränsad tid som sprinten 1 vilket gör att vi fortfarande känner stressigt med uppgifterna. Alla i gruppen vågar inte slösa sin tid på varje arbetsdag och vi hårt följer med det kontraktet som vi har skapat innan inom gruppen. När jag har satt mig fastna på koder, be jag om hjälp fort och löser problemen i tid. Jag har inte satt mig ensam för att hitta lösningar på nätet länge eftersom jag anser att det slösar mycket tid och energi. Genom att fråga om medlemmars tolkningar av koder, kan jag tydligt förstå villkor i koder. När jag färdiggör med mina delar, säger jag till en medlem att jag behöver pusha mina uppgifter. Vi säger alltid pulla och pusha innan vi ska dela våra uppgifter eftersom vi tror att det kan på en viss att undvika vissa fel i IntelliJ.

Jag skapar vy på resenärs uppgifter och på betalkort i hälsoförsäkring den gången och detta ökar mer mina kunskaper. Som jag nämnde ovan har jag kodat litet för att koppla den vy i Scene builder till Java FX i IntelliJ. Jag säger till Serum Master att jag vill lära mig om hur man kopplar vyer åt Java FX eftersom jag anser sådan funktion för att dyka upp fönstret automatiskt är riktigt kul. Jag själv är verkligen intresserad av detta, då frågar jag honom om uppgiften av kodning. Han be mig att kolla och jobba koder först. När jag har fastnat på koder av någon pop upp rutan, förklarar han koder åt mig steg för steg. Detta gör att jag kan enkelt att förstå de koder som jag har skrivit i villkor. Jag är nöjda med de funktionerna som vi har i sprinten 2, men det är litet synd att vi inte har tillräckligt tid att utveckla en till räknafunktion för att räkna med beloppet summan av alla bokningar från och till resan. Om vi har sprinten 3 i framtiden då blir sådan funktion i målet. Jag har lärt mig mycket hur gruppdynamik påverkar och fungerar bra i ett riktigt projekt. Inom gruppen är vi alla beroende av varandra, vi planerar alla uppgifter ihop, lösa alla utmaningar, fattar beslut och följer upp på framsteg ihop. Jag lärt mig mycket hur jag som en person att samarbeta med de andra medlemmarna och att bidra till en stor framgång i slutet. Genom att samarbeta med mina gruppmedlemmar, vågar jag att be om hjälpen för att öka mina kompetenser. Jag lär mig mycket kunskaper om att använda Scene builder för både att skapa vyer och att koppla vyer i hela projekt. Samtidigt förstår jag bättre hur verktygen Git hjälper till att effektivisera vårt arbete. Dessutom jag har även tagit med mig om inkrementell design och att dela upp varje uppgift åt olika task så att jag bättre utför varje uppgift i framtiden.