

Team reflection #1

2021-04-19

DAT257 - IBM System/360

Customer Value and Scope

Under sprint #1 valde gruppen att börja med tre mindre user stories. I och med detta var Project scope för sprint 1: att göra klart huvudmenyn, visa tillgängliga sporter samt att bestämma designen för applikationen. Anledningen var att det skulle ta tid att komma igång, och det var därför rimligt att börja med några mindre. Samtidigt prioriterades dessa enligt de stories som var tvungna att vara klara för att andra stories skulle kunna påbörjas.

Tillsammans med vår externa aktör och product owner så kommer vi fram till gemensamma acceptanskriterier. Detta görs för att garantera att aktuellt värde skapas under projektets gång. Acceptanskriterier är ganska konkreta med lite utrymme för egna tolkningar.

Tester av acceptanskriterier genomförs tillsammans med product owner som får bedöma om den levererade produkten/prototypen uppfyller krav som ställdes för utvecklare. Testerna hålls internt eftersom det ger möjlighet till snabb korrigerings om fel upptäcks. Efter lyckade tester presenteras produkten/prototypen för vår externa aktör.

För att kunna bedöma effektivitet och kvalitet av arbete, samt stämningen intern i gruppen har KPIs uppdaterats några gånger i veckan. Detta görs för att kunna se hur gruppen ligger till arbetsmässigt. Dessutom när man reflekterar så kan man diskutera varför vissa medlemmar har mått som de har gjort och om det behövs någon anpassning till nästa sprint. Kvalité är också viktigt att kunna följa upp och därför gör alla gruppmedlemmar individuell bedömning av kodens kvalitet och ger feedback för andra. Detta diskuteras även gemensamt och lärdomar förs med till nästa sprint.

Goals for next sprint

Inför nästa sprint (sprint #2) vill gruppen uppnå ett större scope av stories för att kunna komma längre fram i utvecklingsprocessen. För att lyckas med detta krävs att fler och större user stories planeras in i sprinten. Det är rimligt att öka mängden och takten eftersom första sprinten hade ett avsiktligt litet omfång på grund av osäkerheter med utvecklingsmiljön och scrum. Detta kan åstadkommas genom att programmera mer individuellt så att arbetet blir mer effektivt.

Social Contract and Effort

Sparas till kommande sprintar.

Design decisions and product structure

Under första sprinten lades mindre vikt vid teknisk dokumentation, utan fokus låg istället på att skapa en första enkel och delvis hårdkodad prototyp av applikationen. Gruppen använde sig däremot av en mockup som tydligt beskriver hur applikationen ska fungera så att det fanns en tydlig bild av vad som förväntas. För att försäkra att koden håller hög kvalitet finns kriterier i DoD angående att koden ska dokumenteras, men också att minst en annan gruppmedlem ska kolla på arbetet för att ge feedback.

Under denna sprint har vi satt upp och börjat att använda vår GitHub. Utifrån vår main-branch har vi skapat en sprint1-branch där hela denna sprint utgick ifrån. Vi delade upp de user stories som skulle programmeras i olika branches från sprint1-branchen (2 olika denna sprint). I slutet av sprinten merge:ade vi ihop de olika grenarna i sprint1 och pushade den till main. Tanken är då att i slutet av varje sprint ska den pushas till main; detta är för att få en översiktligt titt på hur arbetet har gått.

Goals for next sprint

Inför nästa sprint (sprint #2) vill gruppen uppnå att all kod är mergad till sprint-branchen innan måndagen så att det finns tidsmarginaler under helgen att fixa fel. För att lyckas med detta krävs att vi har kortare möten där gruppmedlemmar som har varit ansvariga för olika delar av koden träffas och ser till att deras kod är kompatibel med varandras.

Framöver önskade CIS att de kunde använda Google Kalender eller liknande för att lägga in information om nya aktiviteter i applikationen, vilket är något vi kommer utforska mer i kommande sprintar.

Application of Scrum

Under sprint #1 har gruppen valt scrum master (Mantas Trakanavicius) och product owner (Simon Schuster). Product owner valdes internt i gruppen för att underlätta kontakten med vår externa aktör (CIS). Dessutom har CIS begränsat med tid och är inte lika insatt i "scrum-practices" vilket gör valet av en intern product owner lämpligare. En scrum master valdes för att säkerställa att gruppen följer ramverket. Rollen exploreras under de inledande sprintarna för att hitta ett optimalt arbetssätt för gruppen.

Sprintarna sträcker sig från måndag till måndag. Måndagarna ägnas mer eller mindre endast åt administrativt arbete. Detta eftersom föregående veckas sprint utvärderas samtidigt som planeringen av den kommande sprinten görs. I utvärderingen ingår bl.a. att gå igenom scrum-boarden och definiera vad som är gjort, gå igenom KPI:er och skriva reflektioner. Frågor tas till mötet med handledaren. Under måndagarna har vi även möte med CIS där framstegen under sprinten presenteras samtidigt som nya user stories väljs tillsammans. Därefter bryter gruppen ner dessa user stories i tasks som utgör grunden för programmeringsarbetet under veckans sprint.

Inför denna första sprint skapades en Scrumboard i Trello. Gruppen definierade epics och user stories. Dessa user stories diskuteras även med CIS för att skapa en prioriteringsordning och för att välja ut user stories för sprinten vilka senare bröts ner i tasks. I samband med detta lades acceptance criteria och effort estimation till för respektive user story. Som effort estimation använder sig gruppen av en s.k. Fibonacci Agile Estimation.

Dessutom utforskar teamet att ha korta uppdatering möten, som är ungefär 5-10 min långa, under veckan. Detta ger möjlighet för teamet att agera mer agilt då utmaningar och problem kan identifieras tidigare och lösas utan att förhindra arbete.

Goals for next sprint

Inför nästa sprint (sprint #2) vill gruppen jobba mer kontinuerligt med KPI:erna under veckans gång. Då underlättas estimering av tidsåtgång och KPI:erna ger en bättre representation av verkligheten. Gruppen önskar även konkretisera acceptance criteria för respektive user story ytterligare så att det blir glasklart vad som ska göras för att definiera en user story som "done". Särskild hänsyn bör tas till närbesläktade user stories där arbetet i en story påverkar det i en annan.