Loppuraportti

# Ongelmat

Oikeastaan kaikki projektin aikana vastaan tulleet ongelmat ilmenivät jo ensimmäisen sprintin aikana. Ongelmat kuitenkin korjaantuivat pikkuhiljaa projektin etenemisen myötä.

Heti alkuun ongelmia tuli projektia suunniteltaessa. Tapaamiseen, jossa suunnittelimme ohjelman rakennetta ja käytettäviä työkaluja, eivät kaikki ryhmämme jäsenet päässeet osallistumaan, jonka johdosta aluksi oli hieman risteneviä käsityksiä mm. siitä, miten ohjelma rakennettaisiin. Turhaa työtäkin tuli tämän johdosta tehtyä hieman, mutta asiat selvenivät kuitenkin IRC:n välityksellä ja loppujen lopuksi pääsimme kaikki samalle aaltopituudelle.

Ensimmäisen sprintin työskentelyä hidasti myös se, että käyttämämme työkalut eivät olleet kaikille tuttuja (Git, Trello, Travis ja Jenkins). Projekti olikin oikein hyvä tapa saada rutiinia näiden käyttöön. Ne, joille työkalut olivat tuttuja, auttoivat muita tarpeen vaatiessa ja näin tämäkin ongelma selätettiin suhteellisen nopeasti. Varsinkin alussa scrum-käytänteitä joutui opettelemaan, ja oli vaikea muistaa esimerkiksi päivittää sprintin backlogia ja burndownia tai kertoa IRC:n välityksellä muille, kun ryhtyi tekemään jotain taskia.

Testaukseen liittyviä ongelmia ilmeni ensimmäisessä sprintissä parikin kappaletta. Ensinnäkin, kaikkien storyjen testaus tehtiin hyvin pitkälti sprintin lopuksi, kun kaikki toiminnallisuus oltiin saatu jo tehtyä. Toisekseen, testaus vei aluksi todella paljon aikaa uusien tekniikoiden (mockito, easyb) vuoksi. Projektin loppua kohti testien tekeminen helpottui ja niitä tehtiinkin tasaisemmin melkein joka päivä. Viimeisen sprintin lopussa kuitenkin törmäsimme taas testauksessa uusiin ongelmiin, jotka kuitenkin hyvällä ryhmätyöskentelyllä saatiin ratkaistuksi.

Etätyöskentely osoittautui hieman haastavaksi, sillä neuvojen saanti juuri silloin kuin kukin niitä olisi tarvinnut, ei aina onnistunut. Yleensä kuitenkin IRC:ssä oli aina joku hereillä kenen kanssa pystyi juttelemaan ongelmista. Keskustelut ohjelman rakenteesta ja uusista ideoista olisivat kuitenkin mitä luultavimmin tuottaneet enemmän hyötyä, jos ne oltaisiin käyty kasvotusten ja avattu esimerkiksi piirrustusten avulla.

Sprinttien suunnittelussa taskeittaisten aika-arvioiden tekeminen oli hieman vaikeaa, sillä ryhmän henkilöiden nopeus töiden tekemisessä vaihteli hyvin paljon. Usein kävi niin että taski, jolle oli alustavasti varattu aikaa esimerkiksi 20 minuuttia, veikin toista tuntia, tai päinvastoin. Ryhmäämme iski projektin aikana flunssa-aalto, ja oikeastaan koko projektin aikana joka viikko joku meistä oli sairaana. Myös tämä hankaloitti työskentelyä, sillä töiden jakaminen ja tekeminen jäi muiden harteille.

# Mikä sujui hyvin, missä parannettavaa

Saimme projektissa tuotantoputken (git, travis, jenkins) melko kivuttomasti toimimaan, ilman sen suurempia ongelmia. Olemme myös tyytyväisiä tekniikan valintaamme - varsinkin kun demotilaisuudessa kuuli muiden ryhmien kankeahkoista ensimmäisestä sprintistä Springiä asennellessa tai vastaavasta. Myös meillä oli aluksi suunnitelmissa web-sovellus, mutta totesimme että aikaa menee liikaa hukkaan, kun puolet ryhmästä opettelee uutta tekniikkaa sen sijaan että tekisi jotain tuottavaa mitä voi asiakasdemossa esitellä.

Aluksi etätyöskentely tuntui osasta hieman hankalalta, ja se toi välillä ehkä joitain ongelmiakin, mutta loppujen lopuksi ongelmat saatiin aina ratkaistua ja etätyöskentelykin toimi. Kuitenkin jotkut asiat, kuten sprinttien suunnittelu ja laajemmista toiminnallisuuksista sopiminen olisi ehkä ollut parempi tehdä niin että kaikki ovat fyysisesti läsnä, jolloin kommunikointi on nopeampaa ja on mahdollista tehdä tarkentavia kysymyksiä sekä tarjota niihin vastauksia.

Parannettavaa olisi scrumin käytänteiden seuraamisessa joka osaltaan johtui etätyöskentelystä. Jos olisimme olleet joka kerta läsnä työskentelyn aikana todennäköisyys käytänteiden parempaan käyttöön olisi ollut suurempi. Myös mahdollinen scrum masterin tuoma tuki olisi todennäköisesti ollut hyvin positiivinen asia näiden käytäntöjen kannalta.

Parantamista olisi myös kaikkien tekijöiden tietojen ja taitojen paremmalla esille tuomisella ennen projektin aloittamista ja selvittämällä kuka kaipaa minkäkin tapaista apua tai mitkä asiat ovat ongelmallisia tai vaikeita. Tämä auttaisi mm. varsinaisten tehtävien jakamisessa sekä helpottaisi myös sitä että kaikki tietäisivät kenen tai keiden puoleen kääntyä tietynlaisten asioiden tai ongelmien kanssa.

# Mitä opimme

Projektin aikana opimme scrumin käytänteitä vaikkakaan kaikkia ei ihan muistettu käyttää. Opimme myös etätyöskentelyä ryhmänä ja kommunikoinnin tarpeellisuutta yleensä sekä erityisesti etätyöskentelystä johtuen. Tuli myös opittua, että testaus vie oikeasti aikaa, jos sen tekee kunnolla ja huolellisesti sekä opimme myös uusia testaustapoja.

Olisimme halunneet oppia enemmän suunnitelumalleista ja niiden käytöstä ohjelmoinnissa. Vasta kun laskareissa tehtiin refaktorointeja näitä malleja käyttäen niin ne alkoivat avautua konkreettisemmin. Tosin vasta perustasolla joten niiden hyödyntäminen ei välttämättä ole ihan luontevaa kun niitä ensimmäisen kerran tarvitsee. Myös Java 8 myötä tulleita ominaisuuksia, kuten lambda rakennetta, olisimme halunneet oppia, mutta käytännössä nekin olivat tulleet niin lyhyesti tutuksi ettei käyttäminen ollut jouhevaa tai järkevää tällä aikataululla. Parikoodauskin vaikutti kiinnostavalta tavalta tehdä ohjelmaa joten sen kokeileminen käytännössä olisi ollut mielenkiintoista.

Turhalta oikeastaan tuntui tuon ohjelman teko sillä kun etukäteen tietää, että ohjelmaa ei tulla käyttämään niin se ei motivoi samalla tavalla kuin jos se mahdollisesti jatkaisi elämää miniprojektin jälkeen.

Tekijät: Teemu Ijäs, Pauli Niva, Sonja Somero, Anna Luhtakanta, Esa Harju