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, minkä takia meillä oli aluksi hieman risteneviä käsityksiä mm. siitä, miten ohjelma rakennettaisiin. Turhaa työtäkin tuli tästä syystä 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 niiden käytössä. Ne, joille työkalut olivat tuttuja, auttoivat muita tarpeen vaatiessa ja näin selätimme tämänkin ongelman suhteellisen nopeasti. Varsinkin alussa jouduimme opettelemaan scrum-käytänteitä, ja oli vaikea muistaa esimerkiksi päivittää sprintin backlogia ja burndownia tai kertoa IRC:n välityksellä muille, jos ryhtyi tekemään jotain taskia.

Testaukseen liittyviä ongelmia ilmeni ensimmäisessä sprintissä parikin kappaletta. Ensinnäkin, teimme kaikkien storyjen testauksen pitkälti sprintin lopuksi, kun olimme saaneet kaiken toiminnallisuuden jo tehtyä. Toiseksi, testaus vei aluksi todella paljon aikaa uusien tekniikoiden (mockito, easyb) vuoksi. Projektin loppua kohti testien tekeminen helpottui ja teimmekin niitä tasaisemmin melkein joka päivä. Viimeisen sprintin lopussa törmäsimme taas testauksessa uusiin ongelmiin, jotka kuitenkin hyvällä ryhmätyöskentelyllä saatiin ratkaistuksi.

Etätyöskentely osoittautui hieman haastavaksi, sillä neuvojen saanti juuri silloin kuin itse kukin niitä olisi tarvinnut, ei aina onnistunut. Yleensä kuitenkin IRC:ssä oli aina joku, jonka kanssa pystyi keskustelemaan ongelmista. Keskustelut ohjelman rakenteesta ja uusista ideoista olisivat kuitenkin mitä luultavimmin tuottaneet enemmän hyötyä, jos olisimme käyneet ne kasvotusten ja ne olisi avattu esimerkiksi piirustusten avulla.

Sprinttien suunnittelussa taskeittaisten aika-arvioiden tekeminen oli hieman vaikeaa, sillä ryhmän jäsenten nopeus töiden tekemisessä vaihteli hyvin paljon. Usein kävi niin että taski, johon 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 kuulimme muiden ryhmien kankeahkoista ensimmäisestä sprintistä Springiä asennellessa tai muusta vastaavasta. Myös meillä oli aluksi suunnitelmissa web-sovellus, mutta totesimme, että aikaa menisi liikaa hukkaan, jos puolet ryhmästä opettelisi uutta tekniikkaa sen sijaan, että tekisi jotakin tuottavaa, mitä asiakasdemossa voi esitellä.

Aluksi etätyöskentely tuntui osasta ryhmää hieman hankalalta, ja se toi välillä ehkä joitakin 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 paremmassa esille tuomisessa ennen projektin aloittamista ja sen selvittämisessä kuka kaipaa mitäkin apua tai mitkä asiat ovat ongelmallisia tai vaikeita. Tämä auttaisi mm. varsinaisten tehtävien jakamisessa sekä helpottaisi tietämistä kenen tai keiden puoleen kääntyä tietynlaisten asioiden tai ongelmien kanssa.

Mitä opimme

Projektin aikana opimme scrumin käytänteitä, joskin ihan kaikkia emme muistaneet käyttää. Opimme myös etätyöskentelyä ryhmänä ja kommunikoinnin tarpeellisuudesta yleensä, erityisesti juutri etätyöskentelystä johtuen. Opimme myös, että testaus vie oikeasti paljon aikaa, jos sen tekee kunnolla ja huolellisesti. Lisäksi opimme uusia testaustapoja.

Olisimme halunneet oppia enemmän suunnitelumalleista ja niiden käytöstä ohjelmoinnissa. Vasta kun laskareissa tehtiin refaktorointeja näitä malleja käyttäen, alkoivat ne avautua konkreettisemmin. Tämä tapahtui tosin vasta perustasolla, joten niiden hyödyntäminen ei välttämättä ole ihan luontevaa silloin, kun niitä ensimmäisen kerran tarvitsee. Myös Java 8:n 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, se ei motivoi samalla tavalla kuin jos se mahdollisesti jatkaisi elämää miniprojektin jälkeenkin.

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