**Groep 3 Scrum documentaite**

**Gemaakt door:**

**Renas Khalil (S1149006)**

**Sam Maijher (S1199941)**

**Daniel Pustjens (S1173932)**

**Sadek Al Mousawi (S1192769)**

**Versie: 1.0**

**Datum: 12-04-2024**

**Inhoudsopgave**

- User stories

- Scrum

- Definition of Done

- Unit test

- Gebruikershandleiding

- Nawoord

- Reflectie

**User-Stories**

A screenshot of a computer

Description automatically generatedVoor de **user-stories** hebben wij gekozen om Trello te gebruiken als onze scrumboard. Dit is een vorbeeld van de scrumboard van **13-06-2024.**

A screenshot of a test

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

**De EPICS van de SL2B Dierentuin applicatie zijn als volgende:**

**EPIC: 1.Desing-Document en de bijhordende tickets:**

1. Wireframes
2. Mock-up
3. Definiton of done
4. Way of Working
5. Scrum documentaite
6. Entity relationship Datamodel (ERD)

**EPIC: 2.Dieren-aanmaken en de bijhordende tickets:**

1. Scaffolden van de database
2. Testen van de scaffolding
3. Data van de requirtments toevoegen
4. Front end styling van de animals
5. Routing
6. Front end styling van de formulier
7. Search function op naam
8. Search function op meerdere velden
9. Search op filter
10. Pagination

**EPIC: 3.Hok-aanmaken en de bijhordende tickets:**

1. Hok scaffolden
2. Hok unit test
3. Hok create
4. Crud hok in de applicatie
5. Front end styling
6. Connectie naar animal
7. Dieren aan hok toevoegen

**EPIC: 4.Hok-aanmaken en de bijhordende tickets:**

1. Sleeping time Animal
2. Feeding time Animal
3. Routing van de nav bar
4. Footer
5. Documentatie – ERD
6. Documentatie – mock up
7. Documentatie wireframe
8. Documentatie scrum

**EPIC: 5. Dev-Ops en de bijhordende tickets:**

1. Github runner
2. Github test runner
3. Docker build
4. Kubernetes setup
5. Docker auto-build
6. Kubernetes auto-deploy
7. Read me badges

**EPIC: 6. Seeder en de bijhordende tickets:**

1. Bogus seeder toevoegen
2. Bogus faker opzetten
3. Dieren seeden
4. Hokken seeden
5. Dieren in de hokken seeden

**Scrum**

De planning , userstories, backlog hebben we uitgewerkt in **Trello**.

Voor communicatie hebben gekozen voor Discord en op school tijdens onze colleges.

**Backlogbeheer:**

Aan het begin van de dag gaan we in Discord, of op school onze daily stand up doen, hierbij houden we bij waar idereen mee bezig is of als ze tegen iets aan lopen.

**Voorbeeld van onze Backlog:**

Screens screenshot of a chat

Description automatically generated

**Sprint Oplevering/ Sprintplanning:**

Elke 2 weeken hebben wij een **sprintreview** waarin we bespreken wat we hebben gedaan, wat er goed ging, en wat nog aandag nodig heeft. Hierna volgt ook direct the **sprintreview** op hier bespreken we waar we tegen aan liepen en wat beter kan en hoe we dit gaan aanpakken.

**Definiton of Done**

**Stap 1:** Code voldoet aan de eisen van de userstorie.

**Stap 2:** Code is duidelijk gecomment.

**Stap 3:** Code is getest en heeft geen bugs in de branch.

**Stap 4:** Er worden unit tests geschreven voor de gemaakte code.

**Stap 5:** Code review gehouden in de pull request.

**Stap 6:** Code mag gepushed worden naar de main branch

**Stap 7:** Ticket word verplaats naar Done op de trello bord

**Stap 8:** Vertel de team dat de ticket klaar is en ga over de veranderingen met de team zodat iedereen up to date is.

**Unit Test**

Wij hebben ervoor gekozen om de unit tests tijdens onze productie te doen, We gebruiken hiervoor XUNIT. Een voorbeeld hiervan is, de day / night cycle die getest word:

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Hier testen de dag en nacht cycle en of de toggle ook echt werkt.

**Gebruikershandleiding**

**Nawoord**

**Reflectie’s**

**Reflectie Renas Khalil (S1149006)**

**Inleiding:**

Deze reflectie gaat over het Dierentuin project dat ik samen met mijn team bij SL2B heb gerealiseerd. Ik wil de lezer meer inzicht geven in mijn ervaringen en de uitdagingen die ik ben tegengekomen tijdens het project.

**Reflectie op het proces:**

In de eerste weken van het project hebben we als team wireframes en mock-ups gemaakt, en zijn we samen gaan nadenken over de structuur van het project. Dit zorgde ervoor dat iedereen goed op de hoogte was van de verwachtingen en de taakverdeling. We hadden echter enkele problemen door een late start, deels omdat we nog andere lopende projecten hadden. Ondanks deze vertraging verliep de samenwerking goed; we ondersteunden elkaar direct bij problemen, wat bijdroeg aan een positieve en productieve werkomgeving.

**Reflectie op het leren:**

Eigelijk is vrijwel het eerste wat ik had opgemerkt is dat .net en Laravel best wel veel op elkaar lijken. Hierdoor snapte ik veel concepten al en was het leren van nieuwe concepten zoals services en lamda expressie niet zo moelijk. Dit gecobineerd met het volgen van de lessen en het maken van de opdrachten zelf heeft ervoor gezord dat ik eigelijk nooit ergens vast zat tijdens het maken van de dierentuin project.

**Kritische zelfreflectie:**

**Sterkte punten:** Mijn kennis van Laravel gaf me veel zelfvertrouwen bij het maken van de user stories. Het opzetten van de services, faker en searchfunctie ging vrijwel soepel. Ik liep wel tegen wat kleinere problemen maar deze waren door goede communicatie met mijn medeprojectsgenoten vaak heel snel opgelost.

**Verbeter punten:**

Ik wil meer tijd besteden aan het verdiepen in concepten die ik moeilijk vind, zoals lambda-expressies. Ik wil mezelf uitdagen om deze concepten ook buiten het project toe te passen. Over het algemeen ben ik tevreden met mijn prestaties, maar er is ruimte voor verbetering in mijn kennis en gebruik van meer geavanceerde technieken.

**Conclusie / Feedback:**

Het project was een leuke en leerzame uitdaging. Ik heb niet alleen veel nieuwe dingen geleerd, maar ik kon ook mijn medestudenten helpen en zij hielpen mij wat het een fijne ervaring maakte.

**Verbeterpunten:**

Wat beter kon was het plannen van waneer ik iets zou doen en eerder beginnen, heb momenten gehad dat ik tot veelste laat bezig was. Dit zou vermijden kunnen worden met het eerder beginnen.