Spint

This document is a template for students at PRO1000 USN to report their activities and reflections when conducting a Sprint, according to Agile software development approach. The document has four sections:

**Section 1 - Meta information**

Team: [Gruppe 9: USNStart Landing Page]

Sprint number: [1]

Schedule: [01.03.2024 – 15.03.2024]

**Section 2 – Sprint planning note**

**2.1. Sprint goals**

Sprint:

* Utvikle mockups for design av landingssiden.
* Sette opp Figma for prototype
* Implementer grunnleggende HTML/CSS-struktur for landingssideoppsettet.
* Implementer en navigasjonsmeny.
* Lage innhold og bilder for landingssiden.

**2.2. Definition of done**

* **Todo List Fullført**: Alle oppgaver og elementer på prosjektets gjøremålsliste er fullført, inkludert design, utvikling og innholdsrelaterte oppgaver.
* **Bug fix**: Eventuelle bugs eller problemer funnet under testing er blitt løst.
* **Testet funksjonalitet**: Utført testing for å sikre at nettstedets funksjoner fungerer som forventet.
* **Oppdatert product backlog**.
* **Cross-Browser Compatibility**: Nettstedet har blitt testet og bekreftet å fungere korrekt på tvers av forskjellige nettlesere.

**2.3. Sprint backlog items**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item Id** | **Item description** | **Size Estimation** | **Customer value** |
| U01 | Utvikle mockups for design av landingssiden. | 5 | High |
| U02 | Sette opp Figma for prototype | 10 | Medium |
| U03 | Implementer en navigasjonsmeny. | 10 | High |
| U04 | Lage innhold og bilder for landingssiden. | 6 | High |

**2.4. Kanban management board**

A screenshot of a computer

Description automatically generated

**Section 3 – Sprint Review note**

**3.1. Reflective summary**

**Deltagere:**

* Joakim Rauhala Aaen
* Robert Strand
* Fereidoun Taheri
* Bahaa Mahmoud Yahya
* Truls Fabian Østlie

Møte via discord, 3 timer.

Under Sprint 1 fokuserte vi på å fullføre oppgaver fra sprintbacklog og Todo. Hvert medlem hadde spesifikke roller: Joakim Rauhala Aaen implementerte HTML/CSS, og sørget for justering sammen med Robert Strand. Bahaa Mahmoud Yahya samarbeidet med Truls Fabian Østlie om innholdsskaping og navigasjonsmeny. Fereidoun Taheri sørget for å finne bilder og innhold for landingssiden. I tillegg satte teamet opp Figma for prototypeutvikling, og forbedret samarbeidet.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Item Id** | **Item description** | **Estimation** | **Status** | **Demo** |
| **U01** | Utvikle mockups for design av landingssiden. | 5 | Finished | Yes |
| **U02** | Sette opp Figma for prototype | 10 | Finished | Yes |
| **U03** | Implementer en navigasjonsmeny. | 10 | Finished | No |
| **U04** | Lage innhold og bilder for landingssiden. | 6 | Finished | No |

**3.2. Customer feedback**

* Samlet sett ble målene for sprinten vellykket oppnådd. Nettsidens landingssidedesign og funksjonalitet møtte prosjektets krav på en tilfredsstillende måte.
* Kundens tilbakemelding på de implementerte funksjonene var positiv. Spesielt ble responsiviteten og brukervennligheten til designet verdsatt.
* Spesifikke brukerhistorier, som implementeringen av HTML/CSS-strukturen og oppsettet av Figma for prototyputvikling, ble gjennomført i henhold til planen og ble godt mottatt av kunden.
* Kunden uttrykte tilfredshet med fremdriften i sprinten og verdsatte det samarbeidende arbeidet til Scrum-teamet.
* Mindre justeringer ble foreslått for å forbedre klarheten i innholdet og den visuelle estetikken. Disse forslagene vil bli tatt hensyn til i kommende sprinter.

**Section 4 - Retrospective meeting note**

**Deltagere:**

* Joakim Rauhala Aaen
* Robert Strand
* Fereidoun Taheri
* Bahaa Mahmoud Yahya
* Truls Fabian Østlie

Møte via discord, 2 timer.

Sammendrag:

Begynn å gjøre:

* Implementer regelmessige tilbakemeldingsøkter: Start med ukentlige tilbakemeldingsøkter med interessenter for å samle innspill om prosjektets fremgang og identifisere områder for forbedring.
* Integrer brukertesting tidlig: Begynn å inkludere brukertesting i utviklingsprosessen for å samle tilbakemeldinger om brukervennlighet og funksjonalitet.
* Dokumenter tiltak fra retrospektive møter: Start med å dokumentere tiltak fra retrospektive møter og spore fremdriften på implementasjonen for kontinuerlig forbedring.

Slutt å gjøre:

* Ignorer kodeanmeldelser: Slutt å hoppe over kodeanmeldelser, da de er essensielle for å opprettholde kodekvaliteten og identifisere potensielle problemer tidlig.
* Forsinkelse av feilretting: Slutt å utsette feilretting og adresser dem raskt for å forhindre at de akkumuleres og forårsaker større problemer i fremtiden.
* Forsømmelse av dokumentasjon: Slutt å forsømme dokumentasjonsoppgaver, da tydelig dokumentasjon er avgjørende for å forstå prosjektets arkitektur og lette fremtidig utvikling.

Fortsett å gjøre:

* Regelmessige stand-up-møter: Fortsett med daglige stand-up-møter for å holde teammedlemmer informert om prosjektstatus og identifisere eventuelle hindringer.
* Samarbeidsbeslutningstaking: Oppretthold praksisen med samarbeidsbeslutningstaking, der alle teammedlemmer har en stemme i prosjektdiskusjoner og planlegging.
* Iterativ utvikling: Fortsett den iterative utviklingsmetoden, som tillater gradvise forbedringer og fleksibilitet i å svare på endrede krav.