

Half-time evaluation Grupp: get_rect(+3)

Efter den första sprinten stod gruppen med en väldigt fin skiva elefant i vertikalt led; funktionaliteten var minimal och enkel, men trots allt fungerande, vilket innebar att vi har lyckats att leverera värde för våra användare. Vägen dit har dock inte varit självklar, då vi stött på flera både tekniska problem och missbedömt svårighetsgraden på exempelvis kamera-funktionaliteten.

Ett problem som upplevdes var att våra "user stories" och uppgifter inte var tillräckligt tydliga innan kodning påbörjades vilket medförde att det blev oklart om vilka krav som faktiskt behövdes uppfyllas. Detta gjorde sig tydligt efter första sprinten då vi insåg att vi egentligen inte var nöjda med resultatet, även om vi rent formellt hade uppnått beskrivningen av vad användaren ska kunna att utföra. Lösningen på detta är att förtydliga "user stories" med tydliga krav, exempelvis att våra "favoriserade ord" ska sparas permanent och inte bara i applikationens minne, alternativt att detta skapas som ytterligare en "user story" för detta om kraven blir för stora. Ytterligare en bieffekt från avsaknaden av tydliga krav var att det blev svårt att veta vad som behövde testas, vilket kommer lösas genom att i förväg specificera vad som faktiskt ska uppnås för att en "user story" ska anses vara klar. Dessa krav kan sedan mer eller mindre omvandlas till automatiserade tester.

Att arbeta iterativt där varje sprint är en vecka blir stressigt. Att ha längre sprint-perioder hade varit att föredra, dock valde vi sprint-perioder på en vecka på grund av projektets mindre storlek. Under första sprinten prioriterades inte design alls då samarbetet med "Interaction Design"-programmet inte hade kommit igång ordentligt. Under "Half-time review" visualiserades vår applikation och dess flöden, vilket gav oss alla en mycket bättre, gemensam bild av vad det var vi försökte utveckla. Med facit i hand hade detta behövt göras i ett mycket tidigare stadie, innan första sprinten startade ty gruppens medlemmar satt med olika visioner och tankar kring utvecklandet av applikationen. Detta medförde även en del problematik mellan gruppens medlemmar då olika visioner kolliderade i utvecklingen vilket medförde att kod ändrades och förvirring uppstod. En underliggande orsak till detta problem var att vi inte kommunicerade tillräckligt. Inledningsvis försökte vi ha dagliga scrum-möten, men då vi ännu inte såg behovet av dessa glömde vi snabbt bort dem. Efter att sedan ha upplevt symptomen av bristfällig kommunikation beslutade vi oss för att återinföra dessa för kommande sprintar, vilket vi hoppas kommer underlätta för samarbetet inom gruppen.

Sammanfattningsvis så har vi trots allt klarat av att leverera en acceptabel första version som eftersträvar vår vision. Vi har också identifierat problem i vår process, som vi nu tror oss kunna eliminera eller åtminstone förminska. Dessa insikter, i kombination med att vi nu börjar vänja oss vid Android-miljön, gör att resterande sprintar bör bli mer effektiva och fungera bättre.