

# Team reflection 3 - Week 5

## Customer Value and Scope

- the chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value

Ingen förändring i scope denna sprinten.

- the success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)

Tidigare veckor har vi pratat om hur vi varje vecka ska producera något konkret till PO. Denna veckan har vi tyvärr inte kunnat bidra med lika mycket som vi hade velat. Vi har kommit en bra bit på vägen till en färdig produkt i sin helhet och vill upprätthålla tempot vi haft tidigare sprints. Vi anser helt enkelt i gruppen att detta är på grund av brist på tid att arbeta. Som lag vill vi lära oss mer om alla delar av projektet och har därför föreslagit att vi ska ha work shops nästa vecka där folk får presentera och lära andra vad dom kan.

- your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value

Denna sprinten har våra user stories varit mer oberoende än förut vilket betyder att vi har blivit bättre på INVEST-modellen. För kommande sprints vill vi fokusera på att skapa user stories som skivlar "tårtan" vertikalt och som är mindre eftersom vi har märkt att det kan vara svårt att dela upp user stories i vissa fall. Våra nuvarande user stories upplevs ofta för stora och tar ibland en hel sprint. Ytterligare märks det att vi inte får ut features snabbt, i med att vi har arbetat i lager för mycket. Denna sprinten överskattade vi vår velocity då det visade sig att vi inte kunde göra mycket arbete pga arbetsbelastning från andra kurser.

För att uppnå detta avser vi ha planeringsmöten som mer noggrant tar vertikal uppskärning i åtanke. Vi skall även bryta ner user stories så fort vi identifier ett "och" i dess beskrivning istället för att enbart bryta ner user stories som vi estimerar att ha hög effort (>8). Under mötet tänker vi ta lärdomen från historiska sprints för att bättre uppskatta velocity och effort.

- your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders

Acceptance tests sker likt tidigare med pull requests på github. Vår DoD uppdaterades förra sprinten för att inkludera detta och att den som reviewar pull request även kollar så att dokumentationen är tillräcklig och ren. Ytterligare har vi lagt till ett krav att testa frontendkod på

en mobiltelefon eftersom det är vår målplattform. Detta har medfört att vi enklare kan hitta buggar som enbart syns på ett mobilt gränssnitt.

Allmänt har vi blivit bättre att kritiskt granska andras kod och att föra en diskussion genom Github om hur koden bör ändras eller förbättras innan den mergas. För att förenkla processen har vi även lagt in scripts som kompilerar och testar kod på Github. Vi märkte dock att vissa pull requests tog för lång tid att bli lösta efter kommentarer från den som granskade.

I framtiden vill vi bli bättre på att minimera user stories som släpar efter på grund av pull requests. Vi vill dessutom bli bättre på att pull requests granskas och godkänns fortare för att minska risken för att det samlas för många pull requests. För att uppnå detta kommer vi göra det möjligt för granskaren att skapa en ny branch som hen kan implementera förslaget på. Om pull requestet från granskarens förslagsbranch inte får en kommentar inom 1-2 dagar har granskaren rätt till att godkänna sin pull request. Dessutom kommer vi i kommande sprints förbättra våra kommunikationskanaler för att se till att gruppmedlemmar är medvetna om att en user story behöver granskas.

- the three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

Som vi nämnde i sprint 1 ville vi undersöka nya KPIer eftersom vi var osäkra på om våra fungerade bra. Vi valde 3 st nya och har nu stressnivå, den faktiska effort som vi upplevde user stories till gentemot den velocity som vi satt, andel av våra user stories som blir klara varje vecka av de vi valde, och pending pull requests.

Stress-KPI har ökat på grund av mestadels externa faktorer. Det vi ser med detta värde är att vi måste bli bättre på att estimerar vår velocity med tanke på vad som behöver göras på annat håll.

## Social Contract and Effort

Veckan har som helhet varit ganska oproduktiv, vilket är något vi inte hanterar i vårt kontrakt eller någon annanstans. De ändringar vi föreslår till KPI är till för att mäta just produktivitet på ett bättre sätt. Alla håller sig fortfarande till det sociala kontraktet som vi skrivit annars.