

Team reflection #3

Group Charmander

Customer Value and Scope

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

A:

Denna veckan har vi prioriterat user stories i olika delar av appen för att ge skapa så mycket värde som möjligt för Blomsterlandet. Vi har arbetat med 'Notifikationer', 'Mina växter', 'Profilsidan' samt med att skapa en backend som kan hantera data lite bättre. Vi har gjort en bedömning att det är mer värt att ha de olika sidorna med grundläggande funktionalitet än att bara ha en av dem fast noggrann. Vi har tänkt utifrån 'Värdekurvan' när vi har valt vilka user stories vi ska prioritera.

B:

Vi vill denna sprinten bli klara med den centrala funktionaliteten i appen som vi specificerat i vårt acceptansflöde. Målet är att ha i princip en fullt funktionerande app så att vi kan använda sista sprinten för att arbeta med design, korrigering av funktionalitet samt med att fixa eventuella buggar. Målet är att skapa så mycket värde för Blomsterlandet som möjligt.

A → B:

För att klara av detta så är det viktigt att vi håller oss till de user stories som vi har valt och ser till att vi gör klart den funktionaliteten innan vi börjar med något annat. Det är ganska mycket som behöver göras och eventuellt behöver vi lägga mer än 20 timmar per person denna veckan för att ge oss goda förutsättningar inför vår sista sprint.

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):

A:

Vi har delvis uppnått vårt mål om att alla ska kunna koppla samman olika delar av appen. Alla har en grundläggande förståelse, men vi har valt att inte lägga ytterligare tid på detta då vi anser att alla inte behöver kunna allting lika bra. Vi tror att vi kommer att kunna skapa mer värde om vi specialiserar oss på olika saker. Vidare har inte fokus legat på designen i den utsträckning som vi trodde, vi har uppgifter som vi har valt att prioritera före. Vi har också insett att det antagligen är lämpligare att göra appen enhetlig när alla delar är på plats. Vi har fokuserat en del på teambuilding då vi tror att en bra gruppdynamik är nyckeln till produktivitet.

B:

Vi vill ha en i princip fungerande app. Vi vill därför att all navigation och grundläggande funktionalitet ska vara på plats. Då det finns en risk att vi stöter på problem i slutskedet av utvecklingen vill vi avsätta tid för att hantera detta innan deadline. Vidare vill vi alla känna att vi har uppnått kursens lärandemål.

A → B:

Vi ska välja ut de mest värdeskapande user storiesen och dela upp dem mellan våra 4 parprogrammeringsgrupper. Vi ska börja med att skapa en grund för kommunikation av data i appen med hjälp av redux som kommer att underlätta implementeringen av funktionalitet i appen. Vi ska utnyttja de olika spetskompetenser som vi utvecklat inom arbetets gång och hjälpa varandra framåt.

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:

A:

Vi har fortsatt arbeta med att omvandla våra user stories till vertikala slices och har lyckats till stor del. Vi stötte på en del problem gällande en formulering av en user story, implementeringen av en databas till appen. Förutom detta så har vi arbetat med vertikala user stories som har gett värde till produktägaren. Vi har inte helt lyckats med att estimerat vår velocity och vi måste arbeta vidare med detta. Att vi inte känner oss nöjda med våra uppskattningar kan bero på att vi har drabbats av diverse sjukdomar under sprinten, vilket har gjort att uppskattningarna har blivit felaktiga. Vidare är vi inte heller helt nöjda med strukturen på våra user stories. De varierar fortfarande en del.

B:

Vi vill nästa nästa vecka fortsätta arbeta med vertikala user stories. Vi har till stor del skrivit de user stories som vi själva tagit på oss att utveckla vilket har lett till variationer i språket och precisionen. Vi vill även lägga större vikt vid att skapa korrekta estimat för våra user stories. Tidigare har våra estimat varit för låga, framförallt då vi underskattat tiden det tar att implementera nya "teknologier" till koden. På samma sätt har vissa estimat varit för höga vid de tillfällen då inga större problem uppstått.

A → B:

Vi måste utveckla en tydlig struktur för hur vi skriver våra user stories. Vi måste därför avsätta tid för att diskutera hur denna struktur ska se ut. För att på ett bättre sätt uppskatta vår velocity tänker vi pröva metoden 'planning poker', och med hjälp av att definiera tasks för våra user stories identifiera de som medför större tekniska utmaningar och därmed kräver mer tid.

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

A:

Vi har skapat ett acceptansflöde som kontrollerar att appen följer det planerade flödet. Dock testar inte detta på dynamiska delar av appen utan endast de statiska och visuella. Resterande delar har endast testats visuellt då de är väldigt svåra att testa på annat sätt.

B:

Vi ska koppla acceptanskriterierna med acceptansflödet tydligare. Vi ska fortsätta använda oss utav acceptansflödet och uppdatera förändringar kontinuerligt.

A → B:

För att uppnå detta behöver vi använda oss av acceptansflödet för att fylla på acceptanskriterier på de user stories som berörs så att man ska slippa kolla acceptansflödet hela tiden.

The three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process:

A:

De individuella KPI:er presenteras med sitt medelvärde. De KPI:er som vi har valt och dess resultat från första sprinten är följande:

- Upplevd arbetsbelastning på individnivå: 3,44
- Hur väl varje individ upplever att de uppfyllt sprintens krav: 4,25
- Avklarad Velocity: 192
- Värdelevererande velocity: 180

Vid förra team reflection hade det varit lov vilket innebär ett lägre tempo och färre uppgifter. Denna sprint la vi mer tid vilket syns på avklarad velocity. Vi känner oss nöjda med sprintens mätning och vill arbeta för att förbättra värdena ännu mer.

Anledningen till att alla individer inte upplever att de uppfyllde sprintens krav fullt ut beror på sjukdom och integrering av olika delar av appen.

Den höga arbetsbelastningen beror troligtvis på att det är slutspurt i kandidatarbetet för de som läser Industriell ekonomi.

B:

Kommande sprint aspirerar vi att ha levererat ännu mer kod och vi har tanken att slutmålet snart ska nås. Detta för att alla ska fokusera den sista veckan på att finslipa och färdigställa appen samt påbörja rapportskrivande.

Vårt mål är fortsatt att en så stor del som möjligt av vår nedlagda tid är värdeskapande, att arbetsbelastningen känns rimlig för gruppmedlemmarna och att samtliga mår bra.

A → B:

Vi ska fortsätta försöka säkerställa att en ökning av arbetsbelastningen inte sker på bekostnad av gruppens välmående. Detta görs genom att alla är överens kring hur mycket

tid som ska läggas. Vi ska fortsätta hålla en balans mellan våra KPI:er och diskutera öppet om hur vi ska hantera olika målkonflikter.

Social Contract and Effort

Your social contract, i.e., the rules that define how you work together as a team, how it influenced your work, and how it evolved during the project (this means, of course, you should create one in the first week and continuously update it when the need arrives):

A:

Vårt social contract har fungerat lika bra denna veckan som tidigare. Vi har fortsatt med parprogrammeringen och den fungerar bra. Arbetsfördelningen var jämnare denna vecka.

Alla par har inte hunnit bli klara med alla user stories de antagit sig pga sjukdom och integration med andra par.

Resten av kontraktet har följts, och mycket framfart har gjorts, vilket visar att kontraktet fungerar bra.

B:

Vi vill att vårt social contract ska fungera lika bra som det gör just nu. Vi aspirerar att alla delar av gruppen ska känna att de har tiden att bli klara innan deadline utan att behöva sitta i crunch.

A → B:

För att kunna utveckla vårt sociala kontrakt så är det viktigt att vi tar upp inom gruppen när saker inte fungerar som vi vill och sätter oss ner och diskuterar hur vi vill att det ska fungera, varav vi därefter uppdaterar vårt kontrakt. Vi måste därmed aktivt avsätta tid till detta, när det behövs.

The time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation):

A:

Tidsloggans användande har förbättrats men är fortfarande inte 100%. Även fast man inte tidsloggat allt så är vi överens om att gruppen har lagt den nödvändiga tiden som krävs av projektet. Detta har resulterat i att vi har fått mycket värde producerat, men att vi föll aningen kort på att få hela sprinten avklarad. Detta kan delvis bero på att man "Kör fast", och måste lägga mycket tid på att få en liten andel kod att fungera. Fokus för gruppen ligger på vilket värde vi skapar, inte endast hur mycket tid man lägger.

B:

Vi anser att vi är mer eller mindre i fas med projektet i nuläget. De kommande två veckorna

kommer vi dock vilja lägga ned mycket tid för att färdigställa alla delar så att vi blir färdiga med god marginal. Vi ska även börja se över rapporten.

A → B:

För att uppnå detta behöver gruppen vara överens om hur mycket tid som skall läggas samt vad som skall prioriteras.

Design decisions and product structure

How your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value:

A:

Vi har denna sprint fortsatt följa den struktur vi satte vid förra sprinten. Vi har gjort återanvändbara komponenter så att designen är enhetlig över hela applikationen.

Vi har även börjat använda Redux samt olika APIs med animeringar.

B:

Vi aspirerar att följa samma design som tidigare bestämts.

A→B:

Återanvändbara komponenter ska läggas in i mappen "common". Man ska även följa den fastställda designen när nya skärmar tas fram.

Which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents):

A:

Vi har gjort ett interaktionsdiagram i form av ett acceptansflöde för att se interaktionen mellan de olika funktionerna samt enklare bekräfta att appen och navigationen fungerar samt ser ut som den ska. Vi har även blivit lite bättre på att kommentera vår kod, detta görs eftersom att det då blir enklare att se tillbaka på koden och förstå för resterande gruppmedlemmar.

B:

Under nästa sprint ska vi bli ännu bättre på att kommentera vår kod för att underlätta förståelsen. Vi aspirerar även att dokumentera vår Scrum-board kontinuerligt så man enkelt kan urskilja förändring.

A→B:

Alla måste kommentera sin kod när den skrivs, trots att det känns onödigt. Ett sätt att dokumentera vår Scrum-board är att ta printscreens vid varje reflektionstillfälle.

How you use and update your documentation throughout the sprints:

A:

En majoritet av koden är nu kommenterad vilket har gjort att den är mer överskådlig och lättare att förstå för utomstående..

B:

Vi vill förbättra vår grafiska dokumentation. Vi har en gammal Trello-board sparad som tydligt visar hur vi arbetade vid den tidpunkten, dock visar den inte utvecklingen vecka för vecka. Vi vill därmed bli bättre på att dokumentera vår process. Vi vill använda vårt 'Acceptansflöde' för att visa vad som gjorts samt vad som måste göras.

A→B:

Vi måste ta 'screenshots' på vår Trello-board och app kontinuerligt. Vi måste uppdatera statusen på vårt 'Acceptansflöde' efter att sprinten är färdig.

How you ensure code quality and enforce coding standards:

A:

Vi använder oss fortfarande av eslint, alla med samma regelverk, för att vår kod ska uppehålla kvalitet och kodstandarder.

Återanvändningen av komponenter har blivit bättre. Mergandet till master-branchen har underlättats men vissa svårigheter finns fortfarande.

B:

Vi vill fortsätta på samma spår som nu samt lösa konflikterna gällande mergande till master-branchen.

A→B:

Vi ska fortsätta göra återanvändbara komponenter som går enligt samma struktur som resterande. Vid merge-konflikter så behöver vi hjälpas åt från de olika konflikerande delarna.

Application of Scrum

The roles you have used within the team and their impact on your work:

A:

Vi har fortsatt med samma personer på rollen som produktägare. Efter att vi försökte implementera en Scrum Master nådde vi slutsatsen att det i vårt fall inte är applicerbart på ett praktiskt sätt. Det är svårt för en individ i gruppen att fylla rollen, och för våra syften räcker det att istället ha en daily Scrum-moderator som styr diskussionen i rätt riktning och på så vis inte avviker från Scrum. Vi har alltså inte en Scrum Master i det traditionella avseendet trots att man kan betrakta vår mötesmoderator som det.

B:

Till nästa sprint vill vi ha den optimala rollstrukturen för vår grupp och vårt arbete.

A→B:

För att uppnå detta vill vi utgå från den nuvarande rollstrukturen och kontinuerligt revidera våra roller inom laget så att arbetet blir så effektivt som möjligt.

The agile practices you have used and their impact on your work:

A:

För att uppnå bättre acceptance testing har vi utvecklat acceptansflöden som vi följt då vi implementerat ny funktionalitet i programmet. Acceptansflödena ser till att vi uppnår den funktionaliteten som vi ämnat under sprinten, och det finns milstolpar i flödena för vad vi vill uppnå för varje sprint.

Under denna sprint har vi fortsatt med vår användning av Scrum och versionshantering med hjälp av git. Detta har gjort att vi kan arbeta effektivt med parallella påbyggnader av koden. Vårt mål från förra sprinten var att arbeta vidare med parprogrammering vilket vi har gjort och har lett till att vi har lärt oss av varandra och enkelt kunnat få hjälp när det blivit fel. Det vi inte har gjort som vi sade är att omprioritera project backlog. Vilket gjort att vi kanske inte har arbetat med de mest värdeadderande funktionerna direkt.

B:

Vi vill fortsätta arbeta med parprogrammering då det enligt oss leder till mer effektivt arbete och en mer samstämmig kod och objektivt innehåll. Till nästa sprint vill vi ha en ännu högre grad av synkronisering mellan parprogrammeringsparen så att det sker mindre konflikter i koden och så att det blir tydligare hur de olika ansvarsområdena skall kommunicera med varandra. Dessutom vill vi att våra estimates är mer precisa för att lättare dela upp arbetet på en bra nivå.

A→B:

För att uppnå ett mer synkroniserat arbete ska vi fortsätta arbeta i samma par men tydligare hålla de andra paren uppdaterade om hur det går, detta både genom våra daily scrums men också denna sprint genom att sitta lite tillsammans och arbeta över pargränserna. För att tydliggöra våra estimates ska vi testa planning poker för att se ifall det är ett effektivare och mer precist sätt än de diskussioner vi tidigare använt oss av för att sätta estimates.

The sprint review and how it relates to your scope and customer value (in the first weeks in terms of the outcome of the current week's exercise; in later weeks in terms of your meetings with the product owner):

A:

Denna sprinten har vi jobbat mycket med saker som förbättrar vår applikation rent tekniskt men som inte realiserar vårt valda scope. Detta arbetet levererar dock indirekt värde till kunden då det blir enklare att sedan utveckla de funktioner som kunden vill ha. Vi har märkt att vi har varit dåliga på att få med detta arbetet i vår project backlog, då vi har haft problem med att formulera User Stories för det. Trots detta har laget levererat mycket kundvärde, då ungefär halva laget jobbat med saker som levererar direkt värde till kunden, och andra

halvan med uppgifter av teknisk karaktär. Förra sprinten hade vi som mål att utföra sprint reviews på ett mer strukturerat sätt. Detta har delvis uppnåtts genom att vi denna sprint har fört protokoll över våra reviews vilket har gjort att det varit enklare att återkoppla mellan reviewsen.

B:

Till nästa sprint vill vi ha en tätare koppling mellan våra acceptanskriterier, acceptansflöde och värde, så att det vi lägger tid på att leverera syns i backloggen. Vi vill även ha stories som representerar värde för apputvecklingen.

A→B

För att uppnå detta ska vi revidera de kriterier som hör till de aktuella User Stories och formulera dessa efter det värde som finns kopplade till dem. Vi ska skapa User Stories som berättar vilka tekniska värden vi ska leverera under sprinten, till exempel applicering av Redux.

Best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them):

A:

Vi har lärt oss av föregående sprintar att estimerar våra user stories bättre på vår scrum board. Vi vet nu att man bör räkna med att man kan stöta på buggar, och att man därför bör lägga sig i överkant på en estimering. Vi har varit noggranna med att under sprintens gång uppdatera vår scrum board efter vad vi åstadkommit och vad vi behövt ändra. Vi har, som vi planerade att göra sedan förra sprinten, skrivit ett ramverk för hur pull requests ska genomföras. Vi har dock upptäckt att ramverket har rum för förbättring och förtydning.

Om några i gruppen har bra koll på hur ett bibliotek fungerar så har vi, förutom att förklara så bra vi kan, även refererat till bra kod som vi har skrivit så att de som vill lära sig ska kunna ha ett exempel att utgå ifrån. Detta har visat sig mycket användbart då det ofta är det första inlärandet som är det svåraste då man på något sätt måste hitta "rätt väg".

B:

Under nästa sprint vill vi fortsätta med att parallellt lära oss individuellt och tillsammans då vi anser detta som mest effektivt.

Vi vill få bättre koll på att processen att sätta estimates. Projektet börjar gå mot sitt slut men det är ändå en viktig erfarenhet att ha med sig.

A→B:

Detta vill vi åstadkomma genom att börja med att köra planning poker för att få bättre koll på estimates. Vi vill också förbättra vårt ramverk för pull requests och göra det mer användarvänligt och de som inte har gått igenom Redux-delen av Udemy-kursen ska gå igenom den. De som har gjort det ska kontinuerligt svara på frågor och använda sina kunskaper för att lära de andra.

Relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?):

A:

Sedan förra sprinten har vi fortsatt använda oss av erfarenhet och kunskaper inom Scrum som Mikael Ramström försåg oss med och fortsatt använda oss av det tankesättet när vi lagt till och analyserat nya user stories på vår trello-board. Vi har använt våra handledare för att lära oss och diskutera hur vi använder oss av t.ex. acceptanstest och utefter det har vi skapat ett acceptansflöde som stöd för detta. Acceptansflödet har underlättat utvärderingen av produktens uppfyllnad av acceptanskriterierna.

Några av oss har använt oss av kursen "the complete react-native and redux course" på Udemy för att utöka våra kunskaper om t.ex. Redux vilket vi börjat applicerat i vår applikation. Vidare har vi också tittat på Redux api för att lära oss mer om det, speciellt ordboks-delen (Glossary). Detta har underlättat utvecklingen då man genom kursen utvecklat exempel och med redux ordbok utvecklat förståelse för biblioteket.

För många bibliotek, som exempelvis firebase och react-native-firebase, har vi huvudsakligen använt den officiella dokumentationen för detta för att försäkra oss om att vi lär oss att göra rätt från början. I fall där det vi söker inte står med i dokumentationen så används oftast stackoverflow och githubs forum, där vi undersöker många lösningar för att försöka sälla fram den som verkar smidigast att använda.

B:

Till nästa sprint vill fortsätta lära oss från Udemy-kursen för att öka våra kunskaper inom Redux.

Vi vill lära oss mer om acceptanstester kopplat till acceptanskriterier och acceptansflöde.

A→B:

För att lära oss mer om acceptanstester ska vi ställa de frågor som kommer upp under handledningstillfällena och söka efter relevanta artiklar på internet.

Detta ska vi uppnå genom att fortsätta att ställa frågor till och diskutera med våra handledare, samt diskutera med andra grupper om hur de tänker och gör. Vi ska fortsätta att utgå från Udemy-kursen