

Detta är en liten sammanfattning på de olika frågeställningarna.

What do I want to learn or understand better?

A:

Jag har lärt mig mycket om javascript och react-native. Jag fick också bra insikter om hur firebase och JSON-filer fungerar. Allt detta är erfarenheter som är mycket attraktiva på arbetsmarknaden, och jag är glad att vi valde att skriva programmet i react native istället för android studio, som vi (iallafall på IT) redan kunde. Detta förberedde mig bra inför framtiden om man skulle behöva jobba med exempelvis ett nytt programspråk. Nu vet jag att jag är kapabel till att lära mig en ny erfarenhet ganska snabbt.

Jag har fått tydligare koll på hur man lägger upp arbetet för att skapa så mycket värde för kunden som möjligt, och hur man jobbar vertikalt. Det är lätt att springa iväg i backend och koda alldeles för avancerade lösningar, som egentligen inte skapar extra värde för kunden i nuet. Jag har därför lärt mig att arbeta ut lösningen till en nivå som skapar mest värde för min tid investerad. Ett exempel som handledarna använde var att inte göra ett system skalbart till 100 miljoner användare från början, då detta kräver väldigt mycket mer tid än till att göra det skalbart för exempelvis 10000 användare.

Jag har också insett den viktiga betydelsen att ta pauser i sitt arbete. Sitter man fast i ett problem utan att komma någonvar tjänar man på att gå iväg från datorn och göra något annat. Jag har exempelvis själv kommit på många lösningar på mina problem på väg hem från skolan.

B:

Jag hade velat lära mig testning bättre. Vi började att kolla på det i början av projektet, och jag skrev några få själv. Vi gav dock upp lite på det då det är en hel vetenskap att testa sina grejjer.

A->B:

Testning är en såpass stor del av mjukvaruutveckling att det finns kurser i det och till och med hela utbildningar. Jag funderar på att läsa en sådan kurs i läsperiod 3 nästa år för att lära mig mer.

how can I help someone else, or the entire team, to learn something new?

A:

Vi har främst använt oss av gemensamma medier på nätet, så som läroplattformen Udemy. Jag tycker att det har fungerat bra. Att rekommendera en video som fungerat bra är en mycket bra lösning som gör att man kan sitta i lugn och ro och lära sig. Det gör också att

man kan referera till platser i kursen / videon för någon när man förklarar för dem.

Utöver detta så har jag försökt hjälpa till så mycket jag har kunnat när det behövts, men det har inte varit några större problem som jag har behövt sätta mig in i och hjälpa till med. När vi har par programmerat så har jag försökt förklara hur jag tänker när jag kodar, samt fråga om det är något i koden som är oklart, detta på grund av att jag innehar mer information om just kodning än min medpartner.

B:

Jag tycker som sagt att det har fungerat bra i projektet och har inga riktiga förändringar till framtida projekt som jag kan komma på.

what is my contribution towards the team's use of Scrum?

A:

Jag tycker att vår användning av scrum har fungerat bra. Jag har närvarat på alla möten, samt hjälp till med att hålla daily scrums med laget. Men det finns saker som jag tycker att vi skulle kunna gjort bättre. Det har fungerat bra i den meningen att vi fått väldigt mycket producerat. Vår scrumboard på trello har varit väldigt användbar. Jag har investerat tid i att överse pull requests (ganska) noga, så att jag får en bra överblick över appens nuvarande status. Utöver detta så har jag försökt att skriva bra och frekventa commit messages så det är enkelt att gå tillbaka i historiken för att se vad som gjordes vid vilken tidpunkt.

B:

Jag skulle vilja att vi testat på rollerna lite mer som berör scrum. I just det här projektet är jag inte riktigt nöjd över hur vi behandlade produktägare / scrummaster rollen. Jag skulle även vilja utforska mer alternativ / versioner av scrum boarden.

Att problem som jag upptäckte i slutet av detta projekt var att vi satt och programmerade på samma sak, utan att vi upptäckte det.

A->B

I nästa projekt vill jag ta rollerna på större allvar. Exempelvis ha en scrummaster som tar sig tiden att utföra scrummaster rollen. Detta är en roll jag själv gärna skulle vilja testa på i framtiden. Vi var inne på den banan att alla i gruppen skulle "lära sig allt", men det går inte riktigt att åstadkomma. Att ge de olika rollerna större befogenheter hade givit oss en bättre insikt i det verkliga arbetsflödet. Sen är det givetvis svårt att ha en produktägare i en kurs som bossar över hur allt ska se ut.

Jag tycker vi gjorde lite för lite research inom scrum. De sätten vi byggde upp vår scrumboard och våra user stories på fungerade väldigt bra för oss, och vi fick mycket producerat. Vilket ledde till att vi inte gjorde större ändringar på dem. Jag tycker dock att vi borde ha kollat på hur olika företag lägger upp sin scrum, och vägt / testat deras metoder. Hade vi gjort detta så hade vi kanske kunnat hitta ännu bättre lösningar.

Att lösa problemet med att man inte jobbar med samma sak så måste man givetvis

fråga sig för innan man börjar på något. Man skulle kunna lösa detta i framtiden genom att lägga issues för allt som är under utveckling just nu, eller givetvis bara vara bättre på att skapa user stories för allt, även mindre saker som en lättare "restyling" av en komponent.

what is my contribution towards the team's deliveries?

A:

Jag har över projektets gång främst fokuserat på backend. Detta är något som jag tycker är roligare än front end då jag inte är så mycket för design. Jag har givetvis också behövt lägga mycket tid på frontend, vilket gjort att jag lärt mig lite mer om det.

Mina största deliveries i detta projekt inkluderar involvering i notisstystemet, databashantering (lokalt och på firebase), shoppen, och webbsidan. Webbsidan valde jag att ta på mig för att lära mig mer om webbappar och React.

Jag har ofta kört parprogrammering för att leverera kod. Detta har fungerat hyfsat bra, men jag känner personligen inte att det har gynnat mig så mycket. Jag gillar personligen att sitta själv och knäcka kod, då jag lätt blir stressad av att sitta tillsammans med någon, och skapar därför ibland lata lösningar. Jag tror att det är bättre med parprogrammering om man huvudsakligen sitter och knäcker frontend och design, då designval ofta är svåra att göra helt själv.

Vidare så har jag skapat UML diagram för denna kursen, men jag tycker att det kunde gjorts bättre.

B:

I framtida projekt så vill jag skapa mer teknisk dokumentation, samt bli bättre på att skapa denna dokumentation. Det kanske inte alltid är så roligt att göra, men det underlättar för fortsatt utveckling av applikationer. Jag vill i framtida projekt bli bra på att testa så att appen fungerar på flera olika devices / operativsystem. Just i detta projektet så var det inte prioritet, då blomsterlandet endast sökte "inspiration" till en app, men för andra projekt kan det vara en viktig sak att göra. Utöver detta är jag nöjd över det jag har gjort.

A->B

Jag skulle vilja kolla på hur olika företag använder olika dokumentation, och vad de värderar att ha med som dokumentation. Jag funderar även på att läsa en kortare kurs på udeemy om ämnet. Angående devices så finns det många att välja bland hos android studio.