

Grupp 3

Agil Metodik - Projektrapport Yatzy

Projektets mål är att göra ett fungerande Yatzy spel som vi skulle ge oss mer kunskap om programmering. Samt fördjupa oss i webbapplikationer och att arbeta agilt. Vi har genomfört detta genom att använda oss av parprogrammering och ta uppgifter som vi inte var så bekväma med så vi skulle få en större bredd och fördjupning i vårt lärande. Inom det agila har vi gjort vårt bästa genom att följa alla delmomenten inom agilt, så som scrum, pokerplaning och standup möten.

Vi har försökt hålla en öppen diskussions nivå där alla kan komma med förslag och tillge förståelse inför uppgifternas innebörd, samt delge eventuella efterforskningar som har gjorts. Vi har använt scrum metodiken ex user stories, tasks och stretch.

Vi nådde våra mål med projektet och fick in många dylika företagande som vi hade bestämt i förväg. Vi hade underplanering i bägge sprintarna, där det slutat med att vi i slutet la till nya tasks. För att vi inte hade förstått en funktion, user case eller helt enkelt för att vi hade tid över att lägga på någon ny task.

Genom daily standup har vi fått en bra insikt över vad alla i gruppen håller på med och vad de ska göra för att kunna fortgå genom planeringen mer flytande.

Genom bra närvaro har vi minskat slitningen i gruppen, ökat produktiviteten, kommunikationen, gemenskapen och lärdomarna har flödat bättre.

Vi har haft högt i tak vilket har resulterat i att vi har lätt kunnat be varandra om hjälpt. Vi har haft en tendens till att ha underplanerat våra sprintar, med tasks som ibland inte har varit tillräckligt detaljerade eller tillräckligt utvecklade. Vi har inte brutit ut user storys tillräckligt, vilket medfört att gruppen inte fått full förståelse för helheten.

De främsta erfarenheterna vi tagit med oss är att stötta och hjälpa varandra så som genom ex parprogrammering, att det är viktigt att alla i gruppen har full förståelse så att man kan börja på samma nivå.

Vi har lärt oss att agil programmering gör att man har bättre översikt genom standup möten och att vi kan lättare slappna av då man inte får/kan lägga till uppgifter i oändlighet. Agilt gör även att man lättare har koll på om någon i gruppen har fastnat och behöver hjälp. Standup uppmuntrar människor till att säga vad de har problem med. Hjälper en att orientera sig till vem som man ska vända sig till för att lättare förstå vem som har gjort vad, så man sen kan fråga rätt person. Genom agilt har man även bättre överblick över vad som tillhör en task och vad en user story innehåller.

Yatzy Rapport

Till projektet har jag bidragit med min kunskap, positiv energi och ett glatt humör. Det jag hade kunnat göra bättre till nästa gång är att jag lägger mig i mer i vad de andra håller på med ex, om jag är sysslös så hade jag kunnat sitta och observerat och lärt mig ännu mer medan de andra programmerar.

Det största jag tar med mig ifrån projektet är nyttan med parprogrammering. Innan var jag riktigt obekväm med att sitta med någon och programmera, men nu känner jag nyttan och obehaget är borta, jag tycker till och med att det är kul. I övrigt har jag blivit bättre på javascript och lärt mig ännu en läxa i att tona ned saker som jag vill lägga till i programmet ex, animationen på tärningarna. En viktig sak jag även har lärt mig tack vare min grupp är push och pull i programmet kraken.

Jag känner inte att det finns något mer jag hade behövt/saknat, jag hade en väldigt stöttande och hjälpsam grupp som inte hade något emot att ta sig tid till att visa mig hur saker funkade eller hur man gjorde det om jag behövde.

Det finns alltid massa saker jag kan/vill bli bättre på. Ex, jag vill bli bättre överlag på javascript, jag vill bli bättre på samarbetet man har när man gör parprogrammering och jag vill bli bättre på design.

Vad har jag bidragit med i projektarbetet?

Jag har varit med och planerat yatzy projektet och jag har även varit tillgänglig när någon av mina arbetskolligor har behövt hjälp, så har jag försökt hjälpa i den mån jag kan. Jag har även varit flexibel när det kommer till att lösa problem, om det var någon som hadde bättre lösning än vad jag hade så var det inga problem.

Vad skulle jag kunna göra bättre nästa gång?

Det jag kan göra bättre till nästa gång är att ta task som jag inte riktigt är säker på hur jag ska utföra den. Jag tycker inte om att ta risker, men om jag tar risken att ta en task som jag inte är bra på så vet jag att jag lär mig jättemycket på vägen.

Vilka lärdomar tar du med dig ifrån projektarbetet?

Det jag kommer ta med mig är att skriva så semantisk kod så möjligt för att mina arbetskolligor ska förstå koden bättre som jag har skrivit. Jag kommer även ta med mig att gruppens lösning oftast är bättre än individens lösning.

Vad hade du behövt / vad har du saknat? • Vad kan du bli bättre på?

Jag ska försöka bli bättre på att sätta mig in i andras tankesätt vilket jag kan ha svårt för ibland. Och verkligen förstå hur de menar när det förklarar en lösning till ett problem. Det jag även kan bli bättre på är att kanske erbjuda min hjälp till andra när jag kanske har lite mindre att göra och de andra kanske känner sig stressade.

Hampus Karlsson

Individuell reflektion Andreas Vettefors

För varje projektarbete vi har så blir jag mer och mer övertygad att man som grupp får ett bättre resultat än om jag skulle suttit själv. Detta på grund av alla olika kompetenser och erfarenheter som man har i gruppen. Man kan ha diskussioner om problem och få många olika lösningar.

- **Vad har jag bidragit med i projektarbetet? Vad skulle jag kunna göra bättre nästa gång?**
I gruppen valde vi att parprogrammera för att lära oss mer och få en djupare kunskap inom frontend-programmering. Detta medförde att jag har suttit en del som navigator. Vilket har varit otroligt utvecklande för mig att försöka förklara i ord det som snurrar runt i huvudet. Jag tror också att jag bidragit med en positiv energi och ett driv framåt. Det jag kan bli bättre på är att fråga om hjälp om jag har problem istället för att bli helt galen innan jag löser det.
- **Vilka lärdomar tar du med dig ifrån projektarbetet?**
 - Att parprogrammering är utvecklande och ger olika synvinklar på samma problem.
 - Att SCRUM-metodik är en spännande metodik som hjälper ett projekt i många lägen. T ex tanken med daily standup där man berättar vad man gjort dagen innan och vad man ska göra under dagen. Det ger hela teamet en större kunskap om projektets helhet. Dessa stand ups uppmuntrar också till att säga vad man haft problem med. Vilket för mig känns som en bra sak.
 - Att man aldrig kan vara nog för tydlig i sin kommunikation
- **Vad hade du behövt / vad har du saknat?**
Jag har saknat att alla i gruppen hela tiden ska känna sig delaktiga i projektet och inte bara sitta och rulla tummarna för att vi som grupp har missat lite i planeringen vilket har gjort att ibland finns det inget att göra. Då hade jag eller någon annan i gruppen behövt säga att nu får vi köra en ny planeringsfas så vi vet vad alla ska göra.
- **Vad kan du bli bättre på?**
Att fråga om hjälp när jag har problem. Detta skulle kunna ge mig nya infallsvinklar.

Individuell bilaga Conrad Letelier

• I detta projektarbete har jag bidragit med ett trevligt arbetsklimat med god närvaro. Jag har tyckt att projektet har varit riktigt roligt, vilket jag tror gruppen har kunnat känna och blivit smittade av.

- Jag kan vara mer kommunikativ på ett sätt där jag inkluderar mina kamrater ännu mer i mina arbetsuppgifter/ansvarsområden, istället för att enbart ägna mig åt det på egen hand.
- Först och främst har jag lärt mig att närvaro och ”daily standup” är grundpelarna till ett gott samarbete. Jag har även utvecklat min samspelsförmåga, samt min kompetens inom ämnet genom ett kollegialt lärande i projektarbetet.
- Jag har saknat att ha en tydlig ledarroll i vår grupp då detta är något jag känner ett behov av för en tydligare arbetsbild. I vår grupp pendlade ledarrollen och vi har haft medlemmar med extrem hög kompetens inom delar av ämnet som har hjälpt gruppen med frågor och haft planer gällande struktur. Det har fungerat bra, men det känns som det ibland hade behövts någon som kunde styra upp och delegera arbetsuppgifter på ett tydligt sätt så att alla medlemmar bidrog till lika mycket.
- Man kan alltid bli bättre på allt, då man aldrig slutar utvecklas. Jag känner dock främst att jag kan bli bättre på styling och design, samt på att ta mig an arbetsuppgifter som ligger utanför min bekvämlighetszon och som jag behöver utvecklas inom.

Ramona Chantaf

Mitt mål under projektarbetet var att lära mig så mycket som möjligt om Javascript eftersom det är just det ämnet jag har lite svårt för och som jag behöver öva mer på. Jag har fått arbeta mycket med Javascript, Html och Css vilket var det jag ville. Att arbeta både i grupp/parvis och självständigt var väldigt effektivt och lärorikt. När vi skulle göra t.ex. Online Multiplayer uppgiften, upplevde gruppen att det var en stor och komplicerad uppgift därför valde vi att tre av gruppmedlemmarna skulle arbeta med den och resten skulle arbeta med andra uppgifter, vilket var ett smart beslut. Att vi arbetade med den stora uppgiften tillsammans kändes mindre omöjligt eftersom vi senare kunde lista ut vilka steg som behövde göras, vilket ledde till att vi arbetade stegvis och detta resulterade i att vi blev klara tidigare med den uppgiften. Fördelen med att arbeta i grupp eller i par är att man hinner göra mycket mer och samtidigt som man lär sig av andra mer än om man hade suttit och arbetat själv. Nu kände jag att jag fick mycket ut av att arbeta i grupp med online multiplayer uppgiften även om det inte var jag som satt och skrev allt. Under arbetet har jag även fått arbeta i par där jag fick uppleva hur den andra personen tänker, vilken metodik han/hon använder och på vilket sätt han/hon arbetar.

Det jag har bidragit med under projektet är bl.a. designen av sidan, arbetat med Online Multiplayer, gjort några funktioner som t.ex. funktionen kasta tärningar, spara användarnamn och highscore så att vi senare kunde ta fram statistik, jag har gjort så att man kan lägga till flera fält när man matar in användarnamnet på sidan m.m. Det jag hade kunnat göra bättre är att fokusera mer på de prioriterade uppgifterna än på mindre viktiga uppgifter, bli bättre på att ge feedback till gruppmedlemmarna och kommentera min kod. Det jag har lärt mig under kursen är att det är nyttigt och viktigt med dagliga stand up möten för att där får jag reda på vad varje gruppmedlem har gjort och hur det har gått för de. Har någon i gruppen fastnat och behöver hjälp så var det det första man gjorde efter mötet. Detta gjorde att den personen kunde sedan gå vidare och arbeta med nästa problem. Jag har lärt mig att man ska tänka länge och planera noggrannare, även om vi la ner mycket tid på planeringen från början, upptäckte vi att vi ändå hade behövt planera mer och dela upp stora task till mindre task.

Under projektet hade jag behövt mer feedback från gruppmedlemmarna på t.ex. hur jag kan skriva om min kod så att den kan bli bättre eller hur jag kan skriva den på ett mer förenklat sätt. Det hade varit väldigt lärorikt om vi som grupp hade försökt refaktorera vår kod parvis så hade jag lärt mig mer hur man kan göra om och göra koden mer förstålig och enklare att underhålla. Som gruppmedlem kan jag bli bättre på att vara mer fokuserad under grupparbetet och inte komma bort från ämnet för ofta. Våga utmana mig själv mer genom att arbeta med ännu svårare uppgifter. Genom att t.ex. tänka på nyckelordet Muda från LEAN production så hade det hjälpt mig att komma ihåg att inte lägga en mängd arbete på onödiga saker och istället fokusera på viktigare punkter som gör vårt program/lösning bättre.