

## Joc simulador sprints

### Iteració 1:

#### Cartes de decisió:

Afegir un sistema CI: Sí. Ens interessa que els clients tinguin noves actualitzacions del sistema.

Canviar llenguatge de programació: No. Ens interessa fer-ho en un llenguatge únic per tal d'evitar confusions a l'hora de programar.

Integració d'una API fer Spike: No. Integrem dues APIs però no fem cap tasca de recerca. Invertir en una nova tecnologia.

#### Cartes de resultat:

Nova tech: La nova tecnologia no ofereix res de nou, i a més necessitem 1 dia més de tot l'equip per arreglar-la. No hi ha més remei que canviar la tecnologia i adaptar-nos per continuar a les següents iteracions.

#### Carta de pèrdua:

Ha marxat el corrent i a conseqüència perdem el 50% del dia.

### Iteració 2:

#### Cartes de decisió:

Anar a una conferència. No. Decidim no anar-hi ja que el projecte està en la seva fase inicial.

#### Cartes de resultat:

Resultat **eXtreme**: la velocitat s'incrementa un 20%.

TDD: Tira un dau de 6, 1-3 res. 4-6 a partir d'ara guanyeu 1 punt extra de treball a l'sprint: ens surt el nombre 5, per tant, guanyem 1 punt extra de treball a l'sprint.

#### Cartes de pèrdua:

L'última release té un bug que impedeix als usuaris fer res, com a conseqüència perdem un dia tot l'equip.

Resultat extreme, l'equip no ha finalitzat l'aprenentatge. El proper cost d'aprendre serà d'un 50%.

### **Iteració 3:**

#### Cartes de decisió:

Adopteu TDD? Si, ja que ens assegura fer codi més ràpid i comprovar que funciona correctament. Degut a això el cost d'aprenentatge és 1 punt d'esforç per membre del equip.

#### Cartes de resultat:

Spike: la recerca us ajuda a reduir a la meitat el cost de la història més grossa de l'sprint  
Scrum: Tira un dau de 6, 1-2 aconseguí una millora del 20% en el rendiment. 3-6 res. Tirem el dau i ens surt el nombre 1, per tant aconseguim una millora del 20% en el rendiment.

#### Cartes de pèrdua: -

### **Iteració 4:**

Nou becari

#### Cartes de decisió:

Podeu aprendre eXtreme programing, cost mig sprint: No. Ja que ens pot costar molt de temps que podem emprar en continuar el desenvolupament tal i com estem fent.

#### Cartes de resultat:

Llibreria obsoleta: Heu canviat la llibreria o no? La llibreria antiga genera un problema. Perdeu 2 dies i 2 membres de l'equip per arreglar-ho.

#### Cartes de pèrdua:

Coneixeu "l'efecte demo"? Doncs això la demo ha fallat. Perds la tasca amb menys punts de l'sprint.

### **Iteració 5:**

#### Cartes de decisió:

Canvieu una llibreria obsoleta per una de nova? Cost: 2 dies d'una persona. No. Decidim treballar amb la mateixa ja que, de moment, ens serveix per totes les funcionalitats que volem implementar.

#### Cartes de resultat:

git: tireu un dau, 1-4 ja éreu uns masters de git, no apreneu gaire. 5-6 els trucs milloren la productivitat global un 10%. Tirem el dau i ens surt un 5, per tant la nostra productivitat global millora un 10%.

#### Cartes de pèrdua:

El grooming no ha anat bé, la reunió s'allarga i perdeu 1 punt de sprint.  
Hem perdut les claus del servidor... una persona ha perdut mig dia d'esforç en restaurar-les.

## **Reflexions Joc simulador sprints**

En aquest joc de simulador de sprints hem après com es treballa per iteracions i hem vist que a cada una d'elles tot no surt com ens ho havíem plantejat, si no que quasi sempre ens surten inconvenients que ens fan perdre temps o ens fan tornar endarrere.

Un altre aspecte que ens ha semblat interessant és el fet que a cada iteració ens han fet plantejar múltiples decisions (si queiem a les caselles de carta de decisió), i moltes de les decisions que hem acabat prenent depenien molt de si estavem en una iteració molt inicial o no. És a dir, hi ha decisions que si ens haguessin sortit en una iteració més cap al final haguéssim decidit tot el contrari, ja que no estàvem en una fase tan inicial del desenvolupament.

A més a més, ens ha servit per donar-nos una idea de com es desenvolupen els projectes de software a les empreses i com realment, d'una manera pràctica, s'utilitza la metodologia.