Fördelar med agila metoder är bland annat den kontinuerliga uppdateringen mellan oss utvecklare, som i detta projekt då vi haft både sprint reviews, där vi alla varit delaktiga och pratat om vad vi har gjort, vad vi har kvar och vad vi kommer hinna med i nästa sprint och sprint retrospectives, där vi pratat om vad som gått bra, vad som kan bli bättre och liknande frågor. Agila metoder är ett väldigt flexibelt alternativ och jag kände att det var bra att vi kunde påverka resultatet under hela processen. Detta gav oss chansen att forma en produkt som lämpar sig bra på arbetsmarknaden. Hade vi t.ex. släppt denna julshop som vi valde att göra, på sommaren, hade det inte passat in på marknaden. Vid vattenfallsmodellen sker ofta förseningar vilket ofta bidrar till just en produkt som inte längre lämpar sig på arbetsmarknaden.

Nackdelarna jag la märke till i detta projekt var bland annat att det kan vara svårt att få en exakt överblick om hur långt projektet har kommit, vart man ska vara “nöjd” med resultatet och när man känner sig klar. Det var även svårt i början med tidsestimeringen och att kunna uppskatta hur lång tid vissa delar av projektet skulle ta, men det tycker jag vi blev bättre på efter varje sprint. Det tar ett tag att komma in i det och kunna tidsestimera bättre.

De olika momenten vi genomförde var alla lärorika och några moment fungerade bättre än andra. För mig var det en bra metod att arbeta i sprintar. Detta på grund av den kontinuerliga uppdateringen inom gruppen och alla visste vad som ska göras och vad som är klart. Det var bra att se att alla hängde med och att alla visste vad som kommer härnäst. Detta gav en bra överblick som ledde till en tydligare bild av slutresultatet, efter varje möte.

Inom samma kategori använde vi oss av så kallade sprint retrospectives efter de olika sprintarna, där vi pratade om vad som gick bra i denna sprint och vad som kan förbättras nästa sprint. Även detta moment tyckte jag fungerade bra, så att alla fick göra sin röst hörd angående vad som fungerat bra och mindre bra. Detta för att bibehålla en bra stämning i gruppen och kunna förbättra det som kändes mindre bra.

Vi använde oss även av Trello, där vi kunde skapa en kanban tavla. Denna var ett smidigt verktyg som bidrog med många fördelar till vårt arbete. Dels kunde vi lägga alla olika aspekter av projektet i egna kolumner, där vi även kunde skriva med närmare information, vem som hade ansvar för den etc. När vi var klara med de flyttade vi över de till “done”-kategorin. Vi hade även fler kategorier som “sprint backlog” där vi la allt vi förväntades hinna denna sprint och vad som var pågående i en annan. Detta gav en bra överblick över projektet och bidrog till positiv stämning när vi slutförde något och fick flytta den delen till “done”.

Vattenfallsmodellen ger en bra överblick av hur långt man har kommit i ett projekt, då det inte är några hopp fram och tillbaka som det kan vara inom SCRUM då nya idéer alltid är tillåtna. Det som också är bra med vattenfallsmodellen är att kunden kan bestämma efter varje steg ifall projektet ska starta, fortsättas, avslutas eller läggas på is. Därefter kan projektet återupptas från samma plats senare.

Vattenfallsmodellen är en arbetsmetod som är väldigt enkel att förstå, vilket sparar mycket tid ifall man arbetar i en grupp, då processen inte behöver förklaras lite ingående som i t.ex. SCRUM. Till skillnad från vattenfallsmodellen är SCRUM lite mer komplicerad att förstå, men passar garanterat bättre till denna uppgift än vattenfallsmodellen. Vattenfallsmodellen fungerar bättre där det handlar om att bygga t.ex. ett hus, där fungerar det inte att hoppa fram och tillbaka i processen och komma med idéer angående husets grund, när man redan bygger taket. Det hade också varit negativt för våran process då allt behöver bestämmas i förväg för att kunna planera, vilket är ett svårt sätt att bygga mjukvara.   
 Vi gjorde en julshop. Hade vi påbörjat den processen och använt oss av vattenfallsmodellen, så hade det varit ett bra exempel på hur produkter man använt sig av vattenfallsmodellen ofta inte längre passar in på marknaden när det är klart.

Vi arbetar bra ihop som ett team och alla fick komma med idéer och förslag, så alla fick göra sin röst hörd. Inom vattenfallsmodellen får utvecklingsteamet inte vara delaktig i det. Vilket hade gjort det svårt för oss att slutföra uppgiften webshop som ett grupparbete.

Vi testade även oss av mob-programmering, vilket jag tycker fungerade bra. Vi arbetade bra som ett team, där alla fick komma med input. Detta gjorde att vi arbetade snabbare eftersom att alla kunde hjälpa varandra vid exakt samma ställe. Däremot, av de instruktioner vi fick som var baserade på SCRUM, skulle den som kodade(dvs. drivern) inte komma med någon input. Det hade varit intressant att prova mob-programmering med kanban, då det är lite mindre förutbestämda roller och eventuellt alla får komma med input.

Nackdelarna med mob-programmering anser jag vara att ibland kan det vara tidskrävande när alla ska arbeta på ett och samma ställe. Detta kan jag tänka mig vara mindre bra i större grupper då det tar mycket arbetskraft, men för små grupper som våran, fungerade det bra.

**Tack för en fantastiskt bra kurs med intressanta och lärorika föreläsningar!**