

# Miniprojektin raportti

Viherkettu

## Osallistujat

- Reetta Puska
- Minna Rönkä
- Matias Wargelin
- Lauri Väänänen

## Sprinttien aikana kohdatut ongelmat

### Sprintti 1

User storyjen ja backlogien laatiminen oli melko työlästä ja vaati opettelua. Projektin alussa olisi ollut hyvä käyttää hieman enemmän yhteistä aikaa ohjelman suunnitteluun. Vaikka arkkitehtuuria ei ollut tarkoitus lyödä heti alussa lukkoon, tehtävien määrittely ja koodaamaan ryhtyminen olisi ollut helpompaa, jos ryhmällä olisi ollut hieman yhtenäisempi alustava käsitys esimerkiksi käyttöliittymästä, tiedon tallennustavasta ja luokkarakenteesta.

### Sprintti 2

Toinen sprintti oli melko työläs, ja sprintin backlogiin valittiin hieman enemmän tehtävää kuin mitä lopulta ehdittiin tehdä. Aikaa kului esimerkiksi tietokannan suunnitteluun, toteutukseen ja tietokannan huomioivien testien tekemiseen.

### Sprintti 3

Myös tässä sprintissä oli paljon tehtävää, mutta nyt backlogiin oli osattu valita vähän varoivaisemmin storyja, joten kaikki saatiin valmiiksi.

### Sprintti 4

Viimeisellä viikolla ei pystytty enää toteuttamaan niin paljoa uusia toiminnallisuuksia, koska aikaa piti varata koodin laadun parantamiseen ja muihin lopputoimenpiteisiin. Kaikki asiakkaan esittämät toivomukset saatiin silti toteutettua.

## Parantamisen kohteita

Prosessi sujui siltä osin hyvin, että jokaisessa sprintissä saatiin toteutettua kokonaan tai lähes kokonaan sprinttiin valitut user storyt. Ainoastaan projektin alkupuolella jotain kesken jääneitä toiminnallisuuksia jouduttiin siirtämään seuraavaan sprinttiin.

Retrospektiiveille olisi voinut antaa enemmän aikaa. Nyt pidimme yhden retrospektiivin ensimmäisen sprintin lopussa, mutta sekään ei ollut kovin strukturoitu eikä kovin konkreettisia parannusehdotuksia työskentelyyn syntynyt. Olisi muutenkin ollut hyvä nähdä enemmän kasvokkain, mutta tiukan tuntirajoituksen takia oli hankalaa järjestää enempää tapaamisia. Tiiviimmistä yhteydenpidosta olisi kuitenkin ollut hyötyä.

Olisimme voineet noudattaa tarkemmin eri ohjelmointiperiaatteita kuten DRY (don't repeat yourself) ja YAGNI (You aren't gonna need it). Ohjelmaan jäi nyt jonkin verran toistokoodia sekä ohjelma sisältää ominaisuuksia, jotka eivät ole käyttäjän käytössä sillä niitä ei saatu valmiiksi.

## Mitä opimme

Miniprojektin avulla saimme heti käytännön kokemusta erilaisista Scrumille ja ketterälle kehitykselle ominaisista asioista, kuten backlogista, asiakastapaamisista ja sprinteistä. Muutkin asiat, joita projektissamme ei varsinaisesti ollut, kuten scrum master, product owner ja daily scrum, on nyt helpompi hahmottaa kun ainakin osa kuviosta on paremmin selvillä. Ilman käytännön harjoitusta termit olisivat varmasti jääneet melko etäisiksi.

Opimme myös, että Scrum-viitekehyksen määrittelemään projektin hallinnointiin kuluu yllättävän paljon aikaa. Käytetty aika on kuitenkin hyvä investointi ja halpa hinta toimivasta projektinhallinnasta. Hallinnointiin kulunut aika tietysti korostui, kun henkilökohtainen työaika oli sprinttiä kohden niin lyhyt. Hyvän backlogin ja tarkkojen hyväksymäkriteerien ansiosta ohjelmiston tuottaminen oli hyvin suoraviivaista ja oli helppo seurata missä vaiheessa ohjelma on.

Cucumber-testit ovat melko raskaita kirjoittaa, ja muuttuneen ohjelman jälkeen niiden korjaaminen vie paljon aikaa. Olisi voinut olla kätevämpää antaa käyttöliittymän elää vielä projektin alussa vapaammin, ja vasta muodon löydyttyä kirjoittaa testejä. Tosin tällöin sprinttien aikana olisi saatu vähemmän toiminnallisuuksia toteutettua Definition of Donen mukaisella tasolla. Nyt tuntui, että cucumber-testisavotan pelossa saattoi jäädä hyviä muokkauksia käyttöliittymään tekemättä.