

Individuell reflektionsrapport: utförandefas,
grupp 5

Max Danielsson

17 januari 2014

Introduktion

Detta dokument är en rapport konstruerad runt fyra huvudsakliga frågor gällande pågående projekt:

- Hur följer ni er metod idag, vad har ni med och vad har ni problem med att följa ?
- På vilket sätt kan ni bevisa att ni är en effektiv grupp?
- Kommer ni att lyckas nå målen som ni satta för ert projekt?
- Hur kan ni bevisa att ert projekt har den kvalitet som ni sa att ni skulle ha i början av ert projekt?

Frågorna bearbetas efter listad ordning med en sektion per fråga.

Metod

Vår metod som sattes upp tidigt under projektets gång har inte modifierats något märkvärt. Vi jobbar fortfarande med en väldigt fysisk variant av scrum där allt arbete planeras upp och följs upp med hjälp av en scrumboard och en burndown chart. Vi har i snitt hittills lagt ned ungefär en dag per sprint att planera upp sprinten vilken tar en märkbar mängd med tid, speciellt med tanke på att alla inom arbetsgruppen för med mesta är närvarande och deltagande i planeringen. Ett alternativ som effektiviserar och möjliggör mindre deltagande med samma resultat har hittills inte föreslagits eller utvecklats.

Under sprintets gång så jobbar folk till stor del individuellt med den planering som satts upp för att göra klart alla scrumboard tasks. Många aspekter av projektet kräver dock ofta frekvent samarbete och där har den obligatoriska närvaron (kl. 9-17 mån-fre) hjälpt med att miniera den tid som krävs för att genomföra dessa kollaborationer.

På vår scrumboard så har vi ett ”kanbantillägg, en pipeline med flera steg där var steg skall ge utvecklaren en kontext för vilka aspekter som bör bearbetas i ordning. Personligen så har jag på programmeringssidan märkt att denna pipeline inte har följts. Detta har mestadels påverkat utvecklingen av unit test som har stagnerat under de senaste 3-4 veckorna, men även delvis dokumentation och kommentering av kodbasen. Denna avvikning från satt standard beror troligen på att vi utvecklare lätt fallit in i våra gamla arbetsvanor så fort någonting skall göras och det inte finns något större utrymme för att misslyckas eller fördröja utvecklingen, för mycket har planerat med för lite tid, vilket märks i att vi inte fullständigt uppnått ett enda sprintmål hittills. Detta har fungerat väl och vi har hittills varit effektiva i att leverera funktion. Men oron är att kvalitén på produkten och arbetet kan lida i längden, om man extrapolerar ut utanför detta projektets ramar. Detta innebär att för vad vi försöker tillverka, inom de ramar vi har givits så tror jag att den faktiska metoden som har resulterat har givit mer värde i produkten än vad som annars skulle uppnåtts, men är inte lämplig för ett större projekt.

Effektivitet

Vi har under var sprint dagligen mätt upp hur mycket arbete som genomförts och har jämfört denna siffran med vad som har planerats. Detta ger oss en velocity som underlättar när vi vidare skall planera in nästa sprints arbetsbörda. Med hjälp av detta mått så kan vi även få lite mer koll på eventuella avvikelser i vår arbetsprestation. Vi kan även se om arbetsgruppen erhar en ökad arbetsförmåga allteftersom tiden skrider framåt och mängden arbete som utförs ökar.

Vidare, att kunna bevisa eller visa upp någon form av effektivitet är ett problematiskt uppdrag på grund av dess relativa betydelse i en arbetsform som är ytters ung och konstant förändrande. Sedan så kan frågan besvaras på minst två nivåer, primärt hur vi presterar inom vår personliga förmåga och för det andra hur vi presterar jämfört ett globalt markandsideal. Mest logiskt är dock att jämföra oss med liknande projekt som genomförts inom samma kurs.

Mål

Tidigt i vecka tre så spenderades två dagar på att titta frammåt i tiden och planerat upp de kommande sex veckorna för att kunna få en bättre känsla för hurvida vi kan uppnå de mål vi har med projektet. Så som planeringen nu är upplagd så satsar vi på att uppnå ett feature komplett spel i slutet av feburari vilket ger oss 3 veckors marginal att titta på den produkt som utvecklats för att framhäva och polera de aspekter som tros kunna ge mest värde till spelet.

Vi känner oss positiva när det kommer till att uppnå målet, men det finns inte mycket marginal för större förhinder. Det finns en risk att vissa aspekter, speciellt AI'n i projektet, kan komma att ta längre tid än väntat vilket direkt påverkar spelets grundläggande funktion och kvalitet. Det kan bli så att vi är tvugna att ta bort vissa aspekter av spelet. Med hjälp av den nya långående planeringen så kommer behovet av dess förändringar förhoppningsvis göra sig tydliga tidigare än vad de annars skulle varit, vilket ger oss en möjlighet att rädda spelet som helhet genom att justera slutmålet. Vår feature ladder" hjälper även till att prioritera features som kan tas bort innan andra utan att det får det spelmekaniska att kollapsa.

Visa uppnåd förväntad kvalitet

Tydliga kvalitativa mål sattes aldrig upp i början av projektet. Detta till stor del för att det inte finns något tidigare arbete utfört av den sammansatta gruppen som man eventuellt kan använda som måttstock vilket försvårar processen. Den kvalitet som istället förväntas kommer från individers åsikter, synpunkter och förmåga igenom projektets gång. Jag hoppas att spelets underliggande kvalitet är tillräckligt stor så att spelet kan utvärderas primärt på sina spelmekaniska aspekter istället för eventuella tekniska brister.

För ett användbart mått av kvalitet i spelet så måste spelet speltestas av en målgrupp som utvärderar spelet subjektivt så vi kan få en marknadsundersökning på potentiell försäljning, vilket i grund och botten är den enda kvalitativa aspekten som är relevant från ett marknadsperspektiv.