Post Mortem Report

# 1. Processer och rutiner under arbetets gång

Då mjukvaruutveckling av större system i grunden är relativt komplext i och med att det lätt kan bli ett flertal komponenter och tekniker som behöver samverka med varandra är det därför även viktigt med struktur och regler för utvecklingsprocessen. Genom att använda sig av olika processer och rutiner inom utvecklingsteamet kan man på så vis ge sken för projektmedlemmarna att processen är mindre komplex och därför även förenkla arbetet med mjukvaran.

Hur bör man då gå till väga för att på bästa sätt kunna hantera projektprocessen? Detta är givetvis beroende på projektets omfattning och komplexitet, och i just vårt fall har projektet varit tvunget att vara anpassningsbart. Detta tack vare att samtliga projektmedlemmar har varit nya inom hur man hanterar teknologierna som har använts i projektet, men även hur det är att, på ett effektivt sätt, att jobba i ett projektteam. Då projektprocessen har haft kravet på sig att vara anpassningsbart är har det tack vare detta varit lämpligt att tillämpa en empirisk processtyrning (agil processutveckling). I förhållande till en fördefinierad processtyrning (vattenfall) lämnar det agila arbetssättet mer utrymme för anpassning under hela projektets levnadscykel, och kräver inte heller allt för tung förundersökning innan man ger sig på skapandeprocessen. Detta har i vårt fall varit en mycket bra metodik då

Som förväntat av oss har vi under projektets gång använt oss av ett agilt arbetssätt med huvudinspiration hämtad från SCRUM-metodiken. Trots att ingen av de inblandade i projektet hade någon större kunskap sedan tidigare kring hur man jobbar agilt har det ändå fungerat bra, och det går definitivt att finna flertalet fördelar med att jobba agilt kontra att jobba med en klassisk vattenfallsmodell.

## 1.1. Scrum med extreme programming (XP)

Även fast

# Tidsåtgång