

what do i want to learn or understand better?

A

I den här projektet har jag lärt mig hur man implementera software engineering, dvs hur ett grupp project bör utföras så att man kan nå en bra resultat som möjligt. Det jag tyckte mest spännande var att man hade Scrum som arbetssätt, för mig som älskar att skjuta fram saker var Scrum en hjälpmedel, där vi hade sprintar varje vecka som man kunde redogöra det man har jobbat med under hela sprinten men även tvinga sig själv att göra klart det man har påbörjat. Att använda sig av Scrum Board var en hjälpande medel, där man vet vad man kan göra, vad som är taget och vad som finns att göra. Att skriva user stories och skära de till små task eller Vertical slices hjälpte mig att inse att man kan tänka på annorlunda sätt och kunna koda på effektivare sätt. Att man har andra krav i Agile än datum som Definition of Done har det underlättat för mig att koda utan att stressa. Till sist men inte minst har jag lärt mig att alltid tänka på INVEST Criteria när man implementera software engineering, där min team under projektet försökt att dela upp arbetet så oberoendet som möjligt, att vi kunde kommunicera med product ägarna från Volvo etc.

Under projektet har jag även utvecklat mig i Android studio, Github, samt att sätta emulatorn och simulatorn, men det viktigaste delen som jag tar från kursen är implementering av Scrum och Agile.

B

Under Projektets gång, när vårt team delade upp user stories och gjorde de till vertical slices, fick jag ta slices jag ville/blev tilldelad. De user Stories som de andra i teamet blev tilldelad hade jag ingen koll på. Ett exempel är, att en av i gruppen tilldelades att identifiera bältsenor till bilen vilket jag än idag inte förstår hur den koden fungerar, vilket innebär även att jag har gått miste om kännedom till Android Car APIs. Till framtiden vill jag förstå vad de andra i teamet gör och även kunna byta på arbetsuppgifter för att kunna utvecklas. Ett annat problem som jag tror är att vi inte hade skrivit några någon Definition of Done där det var otydligt för mig, vad gruppen förväntade sig av mig. Till kommande projekt vill jag veta i detalj teamets Definition of Done. Min användning av github, har jag inte varit nöjd med, där jag skapade en egen bransch och kodade en massa utan att pusha så oftast som möjlig till master. I framtida projekt vill jag koda och pusha i jämna mellanrum till master.

A -> B

För att kunna implementera scrum på bästa sättet och kunna skifta på arbetsuppgifter mellan gruppen samt att ha Definition of Done, måste jag själv kunna kommunicera och ta upp problemet med gruppen för att hitta en åtgärd. Att från början som programmerare måste jag förvänta mig och ta ansvar att kunna ta andras task, I värsta fall så ska jag kunna gå in på koden och se hur lösningen av tasken har varit eller skriva Definition of Done själv om det inte finns. För att lösa problemet med Github så bör jag vara modig och pusha koden. för att undvika bugg som kan uppstå av Git-repot så bör jag även lära mig hur github fungerar i detalj.

how can I help someone else, or the whole team, to learn something new?

A

Under Projektet har det förekommit flera gånger att jag har hjälpt mina gruppmedlemmar på direkt eller indirekt sätt. Vi i gruppen hade samlingar varje onsdag där vi kunde planera och diskutera problemen som hade förekommit under sprintens gång, Vissa i gruppen hade större problem som vi i gruppen inklusive jag kunde diskutera och lära oss av. Det bästa jag tyckte var värt, är att vår grupp hade stand up meetings varje onsdag, där enligt mig kunde vi få fart på hela arbetet och ge hjälp till de som behövde det. Online mötena vi hade gav tyvärr inte lika mycket resultat som onsdagsmötet. När jag hjälpte mina gruppmedlemmar tycker jag har fått bättre förståelse varje gång jag hjälper någon.

B

Under Projektet har jag som jag nämnde ovan att jag inte hade kolla andra medlemmarnas task/uppgifter, Det var lite lite svårt att kunna hjälpa just den gruppmedlemman som hade den tasken/uppgifter, med tanke att jag inte var påläst till Android Car API. För att kunna hjälpa i framtiden så ska jag vara påläst samt ha översiktlig koll på olika API:er. Som nämndes ovan, det bästa medel att kunna hjälpa andra är att ha Standup meeting, Vi hade endast en dag där vi kunde mötas. I framtiden vill jag uppmana mina gruppmedlemmar att ha Stand Up meetings flera gånger.

A -> B

För att kunna hjälpa alla gruppmedlemmar och inte enstaka så har jag lärt mig vikten att ha koll och förståelser till API:er som har kopplingar till arbetet, det kan underlätta både för mig och för den som jobbar med just den tasken. För att se till att ha fler stand up meetings så bör man forma en grupp som verkligen gillar att sitta och koda tillsammans. eller uppmuntra gruppen och berätta att det har hjälpt oss i detta project.

what is my contribution towards the team's application of Scrum?

A

Min bidrag till implementering av scrum har varit att endast vara en del av teamet . jag hade en roll som en utvecklare av applikation, där jag deltog i alla gruppmöten samt alla sprintar vi hade med product ägarna. Troligt som gruppen arbetade med hade jag lagt några förslag på och utförde mina Tasks i god tid så att gruppen kunde bearbeta och testa min kod innan teamets deadline. Som en del av scrum medlem har jag varit tillgänglig för att kunna bidra till hjälp när det behövdes.

B

I framtida projekt vill jag ta mer ansvar och kunna prova rollen som Scrum master.

A -> B

Från att vara en utvecklare i dagsläget till att vara Scrum master i framtida projekt, behöver jag engagera mig mer, ta mer ansvar och även inte vara konflikträdd.

What is my contribution to the team's deliveries?

A

Mina bidrag till teamet har varit att skapa en sida i appen där föraren kan se poängen och även kunna köpa produkter föraren önskar.

Jag tycker att min bidrag har varit helt acceptabelt. där jag levererade det jag lovade i tid samt att jag har varit engagerad under hela kursens gång.

Dessa bidrag har jag tillfört:

- ett fält där man kan se aktuell poäng.
- sett till att skapa en aktivitet som heter "Store" för att kunna se och köpa produkter
- produkten är i form av bilder, vilket jag använde Paint För att Croppa
- Om man trycker på produkten och erhåller tillräcklig poäng så ska man gå till annan aktivitet samtidigt som man uppdaterar poängen.
- hjälpt till att skapa till "qr_activity" sidan.

B

Utseende och designen på den sidan/aktivitet som jag skapat kan göras på mycket finare sätt. För att kunna låta produkterna stå så som de gör nu har jag använt mig av grid layout. Man kanske skulle använda sig av annan layout för att ha finare utseende, med hjälp av andra APlar. Bilderna som finns på store är inte heller så jätte fina. man kunde göra finare bilder. Kvaliteten på koden är inte heller så professionellt även om klasserna jag har skrivit tillämpar objektorienterat .

A -> B

För att göra ett bättre jobb i framtiden så bör jag redan börja med projektet i god tid, detta för att hinna förfinas de smådetaljer som kan vara så värdefulla för product ägarna. För att bidra med kod av god kvalite så måste jag som sagt planera och påbörja i arbetet i god tid.