

Scrum-report for Portfolio Visualizer

CS-C2130 - Ohjelmistoprojekti 1

Team 6

Scrum master

Developer team 8 henkilöä

Nico Liljestrand, *Scrum master*

Harjumäki Jari, *developer*

Heijari Niklas, *developer*

Iiro Koivulehto, *developer*

Kekkonen Kaarlo, *developer*

Köhler Castor, *developer*

Miili Halkka, *developer*

Ryhänen Rodellas Marcos, *developer*

Voipio Lauri, *developer*

Yhteensä 9 henkilöä

Asiakas: Codento

Yleistä

Projekti toteutetaan noudattaen scrum-työskentelymenetelmää. Projektissa on varattu kehitykselle aikaa noin 20 viikkoa ja päätimme ennen projektin aloitusta pitää noin kahden viikon mittaisia sprinttejä, jolloin kokonaissprinttien määrä olisi noin 10. Tosiasiassa tenttiviikot sotkevat sprinttejä sen verran, että mahdollista on toteuttaa noin 9 sprinttiä.

Työskentelymenetelmät ja teknologiat

Kyseessä on avoimen lähdekoodin projekti ja käytämme projektissa ainakin seuraavia teknologioita:

- Django database
- HTML 5
- Javascript
- CSS

Versionhallintana käytämme Gittiä, keskustelussa käytämme Slackia, sekä epäviralliseen viestintään ryhmän sisällä Telegramia. Pyrimme sopimaan joka viikolle yhden ajankohdan, jolloin pidämme scrum-tapaamiset. Tuoksi ajankohdaksi on toisessa periodissa valikoitunut perjantai iltapäivä. Aluksi hoidimme tapaamiset Doodlen avulla, ja hyödynnämme sitä, mikäli perjantai ei kelpaa monelle ryhmäläiselle. Työajanseurantaa sekä projektien ja sprinttien backlogien suunnittelua, priorisointia ja seuraamista varten käytämme Agilefanttia.

Sprintit

Google hangouts:

Ennen varsinaisia sprinttejä pidimme Google Hangouts palaverin asiakkaan ja tiimin välillä. Sovimme tuossa palaverissa peruskäytänteistä, kuten kommunikointikanavista, työskentelymetodeista Codentolla, sekä projektin visiosta.

26.10.2016

Sprint 0:

Planning/start:

Sprint 0 tarkoituksena oli tarpeellisten ympäristöjen pystyttäminen. Puhuimme projektin omistajan kanssa tarvittavista työkaluista, jonka perusteella muodostimme sprint 0 backlogin. Otimme sprintille tarkoituksella paljon tekemistä ja emme olleet varmoja arvioiden paikkansapitävyydestä tai työmäärästä, jonka kukin ryhmäläinen ehtii sprintin aikana työskennellä projektin parissa. Lopulta sprintille saatiin yhteensä arviolta 60 tunnin edestä työtä, joka vastaa kultakin tiimiläiseltä noin 7,5 tunnin työpanosta sprintin aikana. Backlogiin valittiin lopulta 7 tikettiä: Tietokannan luonti, Versionhallinnan pystytys, Palvelimen ja CI:n pystytys, Definition of done sekä product vision dokumenttien luonti, yleinen projektipuuhaastelu sekä scrum tapaamiset.

4.11.2016

Daily scrum: Suurin osa ajasta kului scrum tapaamisissa, jonka lisäksi uusien teknologioiden opettelu, sekä järjestelmien yhteensopivuuden varmistaminen vei kohtalaisen paljon aikaa. Daily scrum palaverissa kukin esitteli omia aikaansaannoksiaan ja ratkoimme yhdessä tiimiläisten kohtaamia ongelmia

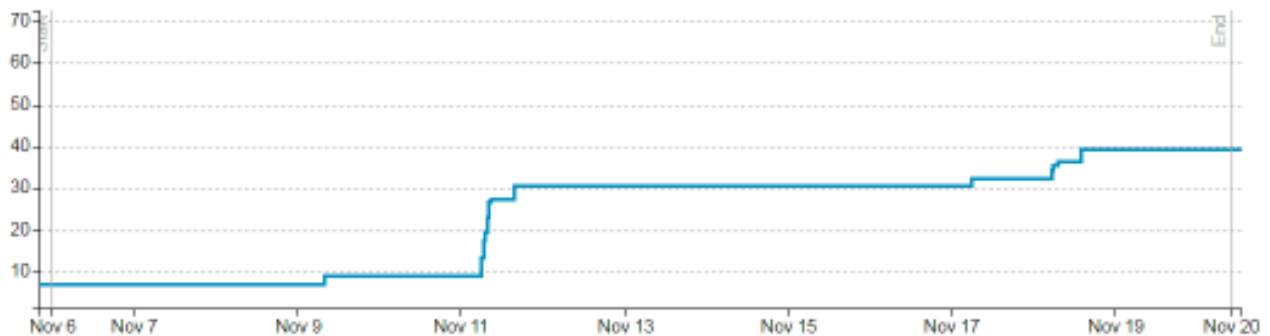
11.11.2016

Demo/Retro:

Kukin sai demota omia aikaansaannoksiaan ja lopulta saimme kehitysympäristöt sopivalle tasolle, jotta varsinainen projektin kehitys voitiin aloittaa seuraavassa sprintissä.

18.11.2016

Valitettavasti burndown chart ei toimi agilefantissa jostakin syystä, joten tästä sprintistä näytämme tällä kertaa spent-effort käyrän. Jotkin tiketit puuttuvat tästä sprintistä tällä hetkellä, sillä osa tiketeistä siirtyi seuraavalle sprintille ja en osannut käyttää agilefanttia oikein.



Kuvasta huolimatta saimme kaiken tarpeellisen valmiiksi sprintin aikana ja sprint 0 raportti korjataan vielä.

Sprint 1:

Planning:

Tuotteen omistaja, Codento oli ennen sprint 1 planningia lisännyt product backlogiin tikettejä. Palaverissa priorisoimme ja tarkensimme tikettejä, jonka jälkeen valitsimme sprintille tikettejä työmääräarvioinnin jälkeen. Sprintin teemaksi muodostui projektin vision muodostaminen sekä yksinkertainen datan vienti ja hakeminen järjestelmästä.

Tälle sprintille otettiin melko paljon työmäärää. Ideana oli ottaa töitä mieluummin hieman liikaa kuin liian vähän, jotta näkisimme suurinpiirtein, kuinka paljon sisältöä ohjelmaan tiimi pystyy tuottamaan sprintin aikana. Sprintille otettiin lopulta 4 päätikettiä, joista 3 jakautui pienempiin kokonaisuuksiin: olemassa olevien portfoliohallintatyökalujen kartoitus,

Uuden projektin luominen ja tilannetietojen syöttö, sekä projektien esittäminen per organisaatio. Aluksi sprintille otettiin 95 tuntia työtä ja projektin omistajalle oli hyväksyttävää, pudottaa jotakin pois sprintin edetessä. Lopulta sprintiltä pudotettiin pois noin 20 tuntia, eri tikkettien alitiketeiltä, jotka priorisoitiin seuraavalle sprintille.

18.11.2016

Daily scrum:

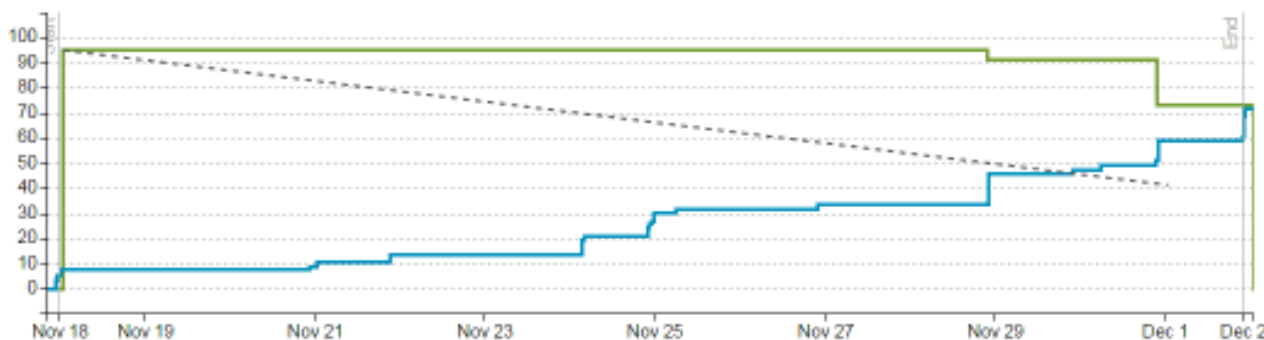
Palaverissa ratkottiin vastaan tulleita ongelmia ja kukin kertoi omasta panoksestaan projektin parissa. Suuremmimmat ongelmat on saatu ratkaistua ja Codenton konsultit ovat auttaneet ongelmien ratkaisemisessa.

25.11.2016

Demo/Retro:

Palaverissa demottiin koodatut asiat tuotteen omistajalle ja tehdyt tiketit hyväksytettiin tuotteen omistajan toimesta, jolloin ne voitiin merkitä valmiiksi.

Sprint 1 Burndown chart:



Alitikkettien pudottaminen sprintiltä sai burndown-chartin näyttämään kohtalaisen hyvältä.

2.12.2016

Sprint 2:

Planning:

Ennen varsinaista sprint planning palaveria scrum master, yksi kehitystiimin jäsen sekä tuotteen omistaja kävivät läpi product backlogia ja priorisoivat tikettejä tulevaa sprinttiä ajatellen. Lopulta itse palaverissa valitsimme yhteensä 70 tuntia työtä jonka lisäksi yleisiä tunteja projektin parissa työskentelyyn ja scrum palavereihin voi merkitä niille varatuille tiketeille. Sprintin teemana on lokitietojen kerääminen järjestelmästä, sekä projektien tietojen muokkaaminen.

2.12.2016

Daily scrum:

Palaverissa kävimme läpi kunkin tiketin tilanteen ja kaikki vaikuttivat olevan aikataulussa. Lisäksi keskustelimme tehdyn tutkimuksen pohjalta olemassa olevien portfolionhallinta työkalujen hyvistä ja huonoista ominaisuuksista silmällä pitäen product vision dokumentin päivittämisen.

9.11.2016

Tämä sprintti on vielä kesken ja se päätetään noin 19.12.2016, joka tarkentuu vielä myöhemmin.