Sprint 0

# Team Leet

## Definition of Success

* Als de PO tevreden is. Dit wordt aangegeven met een smiley bij het scrumboard.
* De PO kan het product in gebruik nemen.
* Bij elke sprint review kan er een werkend product getoond worden.
* Goede heartbeat onderhouden. Hieronder verstaan we:
  + Dagelijks slagen alle tests.
  + Het project buildt.
  + Geen static code analysis errors.
* De testcoverage van Info Support wordt aangehouden: 60% voor de frontend services, en 80% voor de overige services.
* Harmonieuze samenwerking, aangename werksfeer tijdens het project.
* Minimaal een 7,5 als cijfer.
* Alle sprinttargets behaald.

## Projectafspraken

1. **Hoe gaan we om met Git/TFS?**  
   We gebruiken Git. Per user story wordt er een nieuwe branch aangemaakt. De master branch is de branch die in productie draait. We maken gebruik van 1 repo voor alle CI’s. Commit berichten worden in het Nederlands getypt.
2. **Hoe kunnen we de Product Owner tevreden maken/houden?**  
   Onze beloftes nakomen aan de PO volgens de 80/20 regel.   
   Halverwege een sprint doen we een refinement sessie voor de volgende sprint. Bij een review opmerkingen van de PO vastleggen. Tijdens de volgende sprintplanningen wordt beoordeelt of deze opmerkingen opgepakt worden in de volgende sprint.  
     
   Als een product owner een droevig gezicht tekent vragen waarom hij teleurgesteld is.
3. **Gaan we verder nog taken/verantwoordelijkheden verdelen?**  
   Bas is de notulist.  
   Dylan is verantwoordelijk voor de documentatie.   
   De gespreksleider (degene die primair met de PO praat) rouleert per gesprek. Deze wordt voordat een gesprek begint aangewezen en is verantwoordelijk voor het soepel verlopen van een gesprek.
4. **Wie is de Scrum Master?**  
   Bram.
5. **Hoe gaan we om met een scrum-bord?**We gebruiken alleen een fysiek scrumboard. We gebruiken de kolommen To Do, In Progress, To Verify, Done. Hiernaast worden taken horizontaal gegroepeerd op user story.
6. **Hoe voorkomen we dat we de ‘verkeerde’ applicatie bouwen?**Refinement sessies, reviews, planningen, alleen dat bouwen waar we met de PO over eens zijn. Bij elke twijfel meteen contactmoment aanvragen.
7. **Te hanteren groepsregels.**- Niet te laat komen. Bij te laat komen moet de tijd worden ingehaald.   
   - Werktijden van 09:00 tot 16:00.   
   - Pauzes van 12:00 tot 13:00. Pauzes zijn minimaal 30 minuten.   
   - Communicatie buiten werkuren via Whatsapp.   
   - Belangrijke keuzes meteen aan de groep voorleggen.  
   - Snel om hulp vragen als iets niet lukt, niet te lang ergens mee bezig zijn. Desnoods pair programming.
8. **Wat moet er allemaal ingericht worden om te kunnen beginnen?**- Git repo opzetten.  
   - Build server opzetten.  
   - Skelet projecten met de juiste namespaces. Dit is niet het walking skeleton.  
   - Deze projecten meteen voorzien van een strong key, dictionary en static code analysis aanzetten.
9. **Welke frameworks gaan we gebruiken?**   
   - MoQ  
   - WCF  
   - Entity Framework
10. **Hoe gaat onze technische architectuur eruit zien?**We hebben een bestaande SOA gekregen van de PO.
11. **Hoe zorgen we dat we niet overcommitten?**Planning poker gebruiken, en voor de eerste sprint de 60/40 regel gebruiken om niet te veel items op te pakken.
12. **Hoe garanderen we kwaliteit (en hoog cijfer)?**- Test Driven Development gebruiken  
    - Streng zijn bij de code review  
    - Alle public classes en methods van commentaar voorzien  
    - Duidelijke namen van (test)classes, variabelen en (test)methods  
    - De static code analysis regels aanhouden indien van toepassing
13. **Hoeveel tijd trekken we uit voor sprint 0?**2 dagen.
14. **Hoe lang duren onze sprints?**2 dagen.