* 1. Utfordringer som scrum
     1. 2 møter i uka. Mandag og Torsdag. Møtene tas før eller etter en arbeidsøkt samtidig som møtene.

* 1. Oppdeling sprint
     1. Delt opp i 6 sprinter, vi er på nr 3 nå.
        1. Lista med Use-caser har vi gått gjennom og satt opp naturlige sprinter etter hvor mye tid vi tror vi trenger
        2. [Insert aktivitetsdiagram]
        3. Vi har spilt planning-poker for å estimere hvor mye tid vi skal bruke per arbeidsoppgave i sprintene

* 1. Oppdeling backlog
     1. Vi gikk gjennom oppgaven og lagde en liste ut fra de use-casene som sto der.

* 1. Arbeidsmetode
     1. Vi har økter hvor vi jobber med oppgavene våre sammen. Vi bruker hverandre hvis det trengs, og noen ganger har vi parprogrammering.

* 1. Arbeidsoppgaver
     1. Oppgavefordeling:
        1. Scrum master(Fredrik)
           1. Oppgaver: Satt seg inn i google-rammeverket tidlig for å kunne hjelpe andre i gang når det trengs.
           2. Jobbet også med maps.java

* 1. Databaseansvarlig(Edgar)
     1. Jobbe med database, og en generell parprogrammeringsresurs.
  2. Designansvarlig(Said)
     1. Grafisk design av logo/ikoner og diagrammer. Har erfaring med grafisk design, og har vært gruppas ressursperson på dette.
  3. Diagram- og referatansvarlig(Hanne Marie)
     1. Har erfaring med diagramtypene fra før. Har kodet en del på oppgaven for sauebehandling. Refererer på møtene.
  4. Dokumentasjon/rapportansvarlig(Jim)
     1. Har skrevet en del på hovedrapporten. Har brukt tid på å prøve å skjønne generell arkitektur, og sett litt på gamle rapporter. Har sett litt på LaTeX, og vurderer å gå over fra docx til LaTeX.
  5. Har delt inn oppgavene for å utnytte ferdighetene til den enkelte

* 1. Scrum-verktøy

* 1. Startet med å sette opp Scrumwise, gikk bort fra dette tidlig i første sprint fordi det kostet penger å bruke utover 1 mnd. Vi ville også bruke mer tid på å lære oss android framfor å lære oss scrumwise. Vi var heller ikke tilfreds med vår egen bruk av scrumwise i starten av sprint 1.

* 1. Planning poker
  2. Trello
  3. Produktbacklogg
  4. Sprint planleggingsmøte
  5. Sprint backlogg
  6. Scrum-møter(2 i uken)
  7. Sprint
  8. Sprint demonstrasjon
  9. Sprint evalueringsmøte

* 1. Kundens påvirkning på gruppa
     1. Kunden:
        1. Han likte tanken på å ha programmet tilgjengelig på mobilen.
     2. Veilederen:
        1. Det å velge android var lettere etter å ha forhørt oss med veileder.