

# Team reflection - Sprint 2

## Xzibit

### 1 Customer value and Scope

#### 1.1 Project scope

Under denna sprint låg fokus ligga på att fixa en databas vilket ger värde till både utvecklare och användare. Exempelvis kommer databasen att användas för att logga in (påbörjad under denna sprinten), skapa annonser där blandat annat böcker kan hämtas från databasen. Att slippa fylla i många detaljer annan information är något som uppskattas väldigt mycket av vår stakeholder Anton Harrie. Vi har även jobbat med kodmiljön vilket är av värde för utvecklare (test av kodkvalitet och format). En landingpage har tagits fram där alla features ännu inte är helt klara. Just nu ger den främst värde för utvecklare men i framtiden kommer den även att vara av värde för användare. Vissa features för vår landingpage har inte blivit klara på grund av att andra delar såsom databasen inte ha blivit klar. Vi har alltså haft lite felprioriteringar av delarna. Exempelvis bör fokus ha varit på att bli klara med databaser först. Detta är något vi kommer att ta med oss i framtida planeringar.

#### 1.1 Success criteria

De success kriterierna som gruppen har är främst att kod ska gå igenom kodmiljön samt att gruppen ska följa och genomföra de olika user stories som vi satt upp. När det gäller teamwork så har det fungerat med den uppdelningen vi haft. Under sprinten har vi lärt oss att föregående velocity uppskattningen var underskattad, alla hade uppskattade för lite.

#### 1.2 User stories

Under denna sprint har gruppen blivit bättre på att sätta upp acceptance criteria då vi satt upp miljön. Dessutom har vi blivit bättre på task breakdown och effort estimation har vi blivit därav har user stories även blivit bättre. Effort estimation ska försökas överskattas denna vecka för att pejla.

#### 1.3 Acceptance tests

Gjordes med stakeholder Anton. Gav oss feedback på vår landingpage där han tyckte att den var enkel att använda och att de framtida features som är planerade är av värde för honom.

#### 1.4 KPIs

De tre KPIs som gruppen kommer att använda är:

- Time spent/predicted time spent - här mäter vi effektiviteten av den velocity uppskattning som gruppen gör. Att ha en så nära 1 som möjligt är målet då en överskattning kan bidra med onödig stress och underskattningar inte alltid är optimal för effektiviteten även om

- Sprint goals delivery - mäter hur mycket att sprintens
- Customer satisfaction (NPS) - mäter kundnöjdheten. Vi använder att använda oss av Net promoter score där vår stakeholder kommer att betygsätta delar av tjänsten som: kommer att rekommendera till andra (1); kommer inte att göra nåt (0); kommer att rekommendera mot tjänsten (-1).

Från sprint 1 har vi TS/PTS på runt 50%, sprint goal delivery på 60% och NPS på 1. De två förstnämnda KPIs:en bör bli bättre. detta främst genom bättre uppskattningar av velocity.

För denna veckan har

## 2 Social contract and effort

-

## 3 Design decisions and product structure

### 3.1 Design decisions

API för chalmers böcker är bra för Chalmersstudenter då de känner igen böckerna som säljs, Anton (stakeholder) är positiv inställd till detta.

### 3.2 Technical documentation

För den tekniska dokumentationen har vi främst kommenterat kring kodstycken, etableeat en domänmodell som vi följer samt text dokumentation.

### 3.3 Documentation throughout the sprint

Utöver det som skrivits i Sprint 1 reflections, använder gruppen även en domänmodell som guidance genom projektets gång.

### 3.4 Code quality and code standards

För att försäkra kodkvalitet och etablera kodstandarder har vi använt oss av ESLint, prettier, Airbnb code style. Vi ha även använt oss av Woof Husky, github actions för att automatisk testa koder innan commit.

## 4 Application of scrum

-