

## D4 - Halvtidsutvärdering - Lag Filip

### Process

Gruppen har försökt jobba efter den agila mjukvaruutvecklingsprocessen Scrum. Gruppen är uppdelad i rollerna Scrum master, tre stycken front end utvecklare och två stycken back end utvecklare. Motiveringen till vem som fick vilken roll var baserat på individens kunskapsnivå inom det området samt grad av intresse. Dock gör det att vår bussfaktor är väldigt hög inom de olika områdena. Scrum master har den övergripande kollen och har skapat en projektplan som gruppen förhåller sig till. Även viktiga datum har visualiserats. Front end utvecklarna har haft ett bra teamwork och sitter ofta ihop när de gör sina uppgifter. De designar, utformar GUI tillsammans och parprogrammerar. Back end utvecklarna har fram till Sprint #2 jobbat individuellt men har under Sprint #3 börjat jobba mer tillsammans, men fortfarande mycket individuellt testande. Parprogrammering har inte hittills initierats i back end men vi vill testa.

Det sociala kontrakten har gruppen följt men en förändring har gjorts och det är att kommunikation inte längre sker primärt via Facebook-chatten utan nu sker alla kommunikation via Slack. Gruppen måste dock bli bättre på att skapa och fördela uppgifter även till den gruppmedlem som är frånvarande från ett möte.

Metoder som har använts i processen är Daily Scrum Meetings. De sker varje dag klockan 10.00 via Slack med de tre frågorna: "1. Vad har du gjort igår? (Sedan förra Scrum-mötet). 2. Vad ska du göra idag? (Fram till nästa Scrum-möte). 3. Har du stött på några hinder?". På grund av att det är digitalt har längden på mötena varit icke konstanta och ankomsttiderna för svaren har varierat, men överseende finns eftersom vi värderar att mötena är viktiga. I början av processen var det mindre rutiner kring Daily Scrum mötet men rutiner har standardiserats och utvecklats under processens gång och idag flyter de på bra. Vi har möten torsdag, fredag, måndag, tisdag och onsdag. Varje onsdag träffas hela teamet och utvärderar sprinten med metoderna Sprint Retrospective och Sprint Review. I slutet av arbetsdagen på onsdagar görs även en planering av nästa sprint där nya user stories tas fram. Under mötet med produktägaren samlar vi in data till våra KPI:er, som vi sedan sammanställer. Vi överestimerade vår Velocity-KPI i första Sprinten på grund av feltolkning och därför fick den 100 %. Vi lärde oss från vårt misstag och värderar nu vår Velocity mer realistiskt. Blivit bättre på att splittra upp user stories inför sprint #3. Ytterligare metod som vi använt oss av är Scrum Task board och till hjälp har vi Trello som ett digitalt verktyg, men användningen av Trello bör öka.

### Produkt

Vår initiala uppfattning av produkten innefattade en enkel visualisering av fartygs aktuella position och ankomsttid. I detta skede hade kunden endast efterfrågat möjligheten för lotsen att tillhandahålla skeppets ankomst i hamnen så att arbetet med att matcha lotsens påstigning på skeppet kunde underlättas. Baserat på skeppets position och dess hastighet kunde en preliminär ETA då räknas ut. Detta diskuterades fram med en kundrepresentant under det första kundmötet.

Under det andra mötet kommenterade kundrepresentanten den första iterationen av GUIt som vid det stadiet endast var en icke-interaktiv version. Eftersom att GUIt var i ett så tidigt efterfrågade kundrepresentanten en del ändringar i vilken funktionalitet som skulle erbjudas som till exempel en procentsats av hur långt ett fartygs lastningsprocesserna kommit så de enklare kunde hålla koll på eventuella förseningar i avgångstider. Denna funktionalitet adderades i GUIt under andra sprinten.

Tredje mötet hölls med en annan kundrepresentant. Vår initiala uppfattning kring funktionaliteten visade sig vara otillräcklig för slutprodukten men ett bra första steg i

utvecklingens fortskridning. Under tredje sprinten utvecklades funktionaliteten efter det som efterfrågades vid tredje kundmötet. De mest kritiska faktorer som då behövde ändras var översikten i produktens visualisering av anlöpande fartyg. Utöver det efterfrågade kunden möjligheten att jämföra den preliminärt bokade tiden med en framtagen ETA. På så sätt underlättas arbetet i att säkerställa att starttiden för lotsens uppdrag är korrekt. Vi fick även en lista som innehöll "*minimal send requirements*" som vi inte visste om innan vilket utöver önskemålen ovan ligger som grund för den nyutvecklade funktionaliteten i applikationen.

### Kunskapsutbyte

Från ett samtal med gruppen "Tug Life" så tog vi upp och diskuterade hur processen sett ut för dem hittills och hur det kan förbättra vår process (och vice versa).

Daily Scrum är något som även den gruppen uppskattat som ett sätt att hålla gruppen informerad om vad som händer på alla olika delar samtidigt som den fungerar som en motivator då det inte är kul att komma till ett möte och säga att ingenting har gjorts.

"Tug Life" hade gjort en satsning och byggde sin applikation i ett programmeringspråk som de inte alla hade någon erfarenhet av och som inte heller hade något givet backend-API. Det var ett riskabelt drag men lönade sig i slutändan tyckte dem.