Reflektion Sprint No.4

Sprint Retrospective No. 4

* Application of Scrum
  + Roles, teamwork and social contract

Som följd av att utvecklingen av programmet tagit en vändning där kontakten med PortCDM visat sig svårare än väntat har rollerna tvingats vara de samma som de tidigare varit. Om vi i det här skedet skulle byta roller hade det tagit för lång tid för medlemmar att sätta sig in i de mer komplexa aspekterna av back-end KPIer och liknande.

Samarbetet har dock varit mycket bra under den fjärde sprinten som följd av att utvecklingen av applikationen nått något av ett krisstadium. Alla medlemmar som inte direkt varit inblandade med de mer komplexa delarna av back-end har istället lagt sin tid på att börja på den dokumentation som ska lämnas in vid projektets slut.

* + Used practices (pair programming, stand-up meetings, etc.
    - Den här veckan har vi inte haft så många daily scrum. Anledningen till frånvaron av möten beror på misslyckad kommunikation inom gruppen.
  + Time distribution (person / role / tasks etc.)
    - Under sprinten har tiden spenderats mindre kontrollerat än vanligtvis. Anledningen är att vissa delar av det slutliga programmet gått snabbare att utveckla medan andra delar tagit längre. Mer specifikt har utvecklingen av GUIt tagit kortare tid och är till stor del redan klart efter 4e sprinten. Back-end och kopplingen till PortCDM har dessvärre tagit mer tid att få at funka. De medlemmar som blivit klara med GUIt har därför startat processen med reflektionsrapporten.
    - Eftersom att vissa gruppmedlemmar startat på reflektionsrapporten utan att det stått med som user story har poängantalet för sprint 4 blivit aningen missledande.
* What went well during this sprint cycle?
  + We managed to connect the GUI with the back-end. This has resulted in that all our buttons except two works as they should against the virtuell box. As a result we can now create or own info and “mock” run the application.
* What went wrong during this sprint cycle?

Unfortunately we have had trouble with the version of the new server which has taken a lot of time and has still not been fixed. This means that we at the moment cannot connect with the other actors and be a part of the demonstration. We have also had trouble with connecting the buttons related to the mooring to the back-end.

* What could we do differently to improve?

Somehow although, not sure how, we could have contacted the developers to manage this problem we have had.

* Practices
  + Överlag använder vi samma verktyg för att utveckla applikationen. Till skillnad mot tidigare används mer CSS i Java FX för de grafiska aspekterna av GUIt.
* Relating your own process to literature and guest lectures
  + Vår uppfattning är att den information som ges av kursliteraturen och föreläsningar avviker en del från det verkliga scenariot i utvecklingsmiljön. T.ex. antyder föreläsningarna att en typ av server och en typ av API-katalog ska användas. Detta är den miljö som vi primärt har utvecklat mot. Dessvärre är redovisningen i en annan miljö vilken har andra kataloger för API och därmed otillgänglig för vår applikation.