

# Team reflection 6 - Week 8

## Customer Value and Scope

- the chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value

Under den sista sprinten nådde vi en minimum viable product, men det finns vissa buggar och mindre önskade oväntade funktionaliteter. De senaste sprinten har vi fokuserat mer på att få färdigt funktionaliteten så att produkten är användbar på något sätt, medan estetik och icke nödvändig funktionalitet fick nedprioriteras.

- the success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)

Senaste veckan har mer tid lagts på buggar och att fixa till saker. Vi har nästan kommit hela vägen till vårt mål med minst en MVP med viss funktionalitet utöver detta. Samtliga gruppmedlemmar har upplevt att kursen har gett mycket lärorik information, inte bara om scrum men även andra delar som nya språk, ramverk och arbetssätt. Då projektet har använt många ramverk och fler språk än vad medlemmarna kunde sen innan upplevde vi tidigt att alla inte skulle kunna allt i projektet och vi har specialiserat oss på det vi kunnat bäst. Från reflection 4 skrev vi att vi vill ha workshops samt komma med något konkret till PO varje vecka. Vi följde workshops bra vilket vi har haft varje vecka sedan dess. Att presentera något konkret till PO är också något som vi har följt på hyfsat bra, PO och stakeholdern har varit mer aktiv senaste veckorna. Vi har märkt att workshoppen är något vi vill ha med till nästa projekt för att möjliggöra öronmärkta sessioner till enbart arbete med user stories.

- your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value

Vi har försökt att skapa user stories utifrån INVEST-kriterierna, men vi har insett att våra stories inte alltid har varit optimala. Vi har mest haft problem med att stories ska vara oberoende från varandra och tillräckligt små för att kunna arbetas på snabbt under en sprint. Utifrån de andra kriterierna tycker vi att vi har uppnått tillräckliga krav, till exempel så ser vi alltid till så att de stories vi arbetar på verkligen skapar värde för kunden, vi diskuterar vilka stories vi behöver för att utveckla produkten och ändrar dem när vi ändrar hur vi vill att produkten ska se ut, och vi uppskattar storleken på stories utifrån våra tidigare erfarenheter med liknande stories. Vi har inte heller jobbat så mycket med att dela upp stories i uppgifter, eftersom även om vi vet vad vi vill ha för resultat av en story och ungefär hur svår vi tror att den kommer

att bli, så är det inte alltid lätt att veta exakt vad som behöver göras eller vilka delar av produkten som behöver ändras.

Vi skulle vilja att våra stories är mer oberoende från varandra samt att stories blir mindre så att de täcker exakt en "feature" som är liten och oberoende från andra features. Detta för att det agila arbetssättet ska fungera som det är tänkt med mindre inkrement till en färdig produkt.

För att vi ska uppnå dessa mål har vi kommit fram till att det egentligen skulle behövas läggas mer tid i början av varje sprint på att specificera stories och ta reda på vilka delar mellan stories som hänger samman och bryta ut de från varandra. Detta har dock inte fungerat i vår grupp eftersom vi har haft olika scheman med begränsad tid där vi kan träffas och planera tillsammans, samt att vissa av gruppmedlemmarna inte har haft lika mycket tid till kursen på grund av annat arbete. Om vi hade gjort projektet igen skulle vi kanske lägga mer tid på att planera stories och begränsa projektets omfattning. Detta är dock inte särskilt praktiskt att genomföra för detta projekt eftersom sprintarna bara är fem arbetsdagar och inkluderar planering och reflektion. En sådan förändring hade gett väldigt lite tid till att arbeta med implementering, vilket hade gjort det mycket svårare att uppnå någon form av MVP inom projektets tidsram.

- your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders

Liksom förra reflektion använder vi fortfarande huvudsakligen peer-review med github Pull Requests, där personen som review:ar använd vår DoD för att "rätta". Däremot har vi börjat tillåta kod som innehåller självklara buggar att fortfarande bli mergat, så länge det inte förstör annan funktionalitet. Detta har medfört att vissa user stories fastnat i review fasen lika länge. Nackdelen är dock att vi har fått många fler buggar denna sprint som vi får lösa i efterhand med github issues.

- the three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

Stressnivån har ökat mot slutet. Beror på att tidsgränsen närmar sig samt tentor/kandidatarbeten/masterarbeten.

Pull request fortsätter vara relativt lågt, men inte 0. Det har alltså inte förbättrats sedan förra sprinten. Verkar vara som att alla inte märker när de fått respons. I nästa projekt borde man därför lägga till något notis-system eller ha som regel att alla måste ha github notiser på deras PR.

Actual effort / velocity är lite högre än 100% samtidigt som avklarade user stories / user stories är lite lägre än 100%. Detta kan bero på att vi fortfarande har några user stories som fastnar i PR och inte blir fixade i tid samtidigt som vissa arbetar och gör extra user stories. Alltså, vi har inte ökat velocity då vi upplevt att allt inte blivit färdigt medan vi kanske faktiskt borde gjort det då de som blir färdiga med user stories ofta påbörjar flera nya och blir färdiga med dem också. Vi borde alltså ökat vår velocity men också förhindra att vissa user stories fastar i PR.

## Social Contract and Effort

- your social contract

Något vi har insett med våra standup-tider är att folk inte alltid kan vara på dem, dock är vi alltid minst 4st-6st. Problemet uppstår då tiden för standup egentligen är utanför "skoltid" kl 19:00 och folk inte alltid kan/behöver planera sin lediga tid utefter standup. Tyvärr var detta den enda tiden under dagen tidigt där folk kunde oftast då vi har flera som jobbar och våra scheman krockar mellan IT och INDEK.

Att ha standup-tider på morgonen hade möjligtvis gjort att man kunde arbeta med problem och liknande som uppstått under mötet samma dag, vilket hade varit mer produktivt samtidigt som minst lika många hade kunnat vara med på stand-ups.

- the time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation)

Vi insåg inte att vi skulle skriva in en tidslogg förrän V.6. Efter det har vi lagt upp en tidslogg i KPI-excel-arket där vi alla har skrivit in hur mycket vi har jobbat varje vecka. Dessa tider håller sig rätt stabilt där vissa medlemmar kör hela 20h/veckan och vissa mindre. Dock tycker vi att de flesta har rimligt många timmar nedlagda varje vecka.

## Design decisions and product structure

- how your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value

N/A

- which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)

Server HTTP endpoint lista:

Denna lista har upplevts användbar för de som inte är lika bekanta med backend då de inte behöver fråga eller gå igenom källkod för att veta vilken funktionalitet som backend servern har. Däremot så har den inte alltid varit helt uppdaterad, vilket har ibland lett förvirringar.

- how you use and update your documentation throughout the sprints

Vi har inte haft en struktur kring hur vi uppdaterar dokumentation utan det har skett relativt fritt. Under projektets gång har dokumentationen ibland uppdaterats vilket ahr lett till att all dokumentation inte alltid varit up-to-date. Till nästa gång hade det varit bra med en struktur kring uppdatering av dokumentation. Det kan uppnås genom att exempelvis när något har förändrats nämna det under en daily standup, ha i DoD att man måste uppdatera efter sin user story, eller under sprint review så att det kan uppdateras omgående. En tidig diskussion är nödvändig för att skapa beteendet och rutinen tidigt i projektet.

- how you ensure code quality and enforce coding standards

Tidigare reflection har vi pratat om hur vi vill upprätthålla kvalité genom att andra lagmedlemmar granskar PR och jämför med DoD och acceptance criterias. Detta har fortsatt fungerat bra och samtliga PR har blivit granskade. Dock har vi upplevt problem med att de, enligt oss, mest erfarna personerna i vårt lag har behövt lägga mer tid än andra medlemmar på att granska dessa PR. Detta togs upp på ett möte förra veckan och vi valde då att man ger specifika medlemmar vissa PR-granskningar istället. PR testing har vi alltså fortsatt med.

## Application of Scrum

- the roles you have used within the team and their impact on your work

Scrum master:

Vår Scrum master (Renato) har fortsatt fungera bra som scrum master. Vi sade till en början att detta kanske skulle roteras men samtliga medlemmar har varit bekväma i sina roller så vi har inte upplevt att detta har behövts.

Scrum mastern har fortsatt varit bekväm med att ha rollen. Ett problem som han anser kan ske ibland är att sprint planning kan behöva förbättring. Exempelvis är planning poker något som känns tvingat eftersom man inte egentligen har bra koll på hur mycket effort som behövs när medlemmar inte ens vet vad som kommer behöva göras. Även för dom som tar user storyn kan det ibland vara så att man inte har

fullständig koll på de acceptanskriterier som ska skapas och uppgiftens svårighetsgrad. Inför nästa projekt vill scrum mastern ha en bättre sprint planning process där varje del av processen använder tiden effektivt. För att uppnå det kan man behöva komma fram till en bättre struktur för sessionen samt möjligtvis diskutera kring förändringar av effort planeringen. En extern faktor som har stor betydelse men inte är något man kan göra åt är faktumet att gruppmedlemmarna har haft helt olika expertiser och bakgrunder. Sprint planning går självfallet bättre om alla har tillräckligt god kunskap kring ramverken, programmeringsspråken som används och vad som behöver göras för att utveckla produkten.

Däremot upplever scrum mastern och gruppen att vi har utvecklats under projektet och blivit bättre på agila processer.

Product Owner:

PO har visat vår produkt till stakeholder denna veckan och har fått positiva kommentarer att det såg snyggt ut och inga invändningar. Det har inte varit en stadig feedback loop mellan PO och Stakeholder men som nämnt i tidigare reflektioner är det inte något vi har kunnat göra något åt. Inför nästa projekt hade det varit smart om flera gruppmedlemmar skapade kontakt med stakeholder tidigt för att kunna täcka upp för PO vid eventuella situationer som liknar vår.

- the agile practices you have used and their impact on your work

Under den sista sprinten fick scrum glänsa då vi kunde rada upp allt vi behövde för att få en minimum viable product som user stories och se hur produkten färdigställdes när de klarades av. På så sätt gav det oss en väldigt bra överblick över vad som behövde göras och såg till att vi inte missade något som var nödvändigt för att nå MVP.

- best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them)

Det finns massor av bra dokumentation till alla de bibliotek och ramverk som vi använder. Idag har väsentligen all de stora biblioteken och ramverken bra och lättillgänglig dokumentation. Bra dokumentation är viktigt eftersom det lär ut rätt tekniker, till skillnad från frågeforum och bloggartiklar såsom StackOverflow respektive Medium. Detta skapar kundvärde eftersom det minskar mängden dålig kod, vilket både kan öka programmets prestanda och gör det lättare att underhålla koden i framtiden eller utöka baserat på nya kundbehov. För att ytterligare stimulera användningen av dessa officiella resurser finns det länkar i koddokumentationen. Andra reputerliga icke-offiella resurser såsom tutorialspoint.com, baeldung.com, geeksforgeeks.org användes också.

- relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)

Under projektets gång har inte mycket litteratur kring scrum använts. Scrum mastern och några andra kollade i början av projektet på olika videos, litteratur och dokumentation kring hur man gör user stories, delar upp vertikalt och hur man ska tänka kring retrospectives. Litteraturen har varit till hjälp men har inte följts strikt. Vi har adopterat principer och koncept som sedan blivit anpassade till vår gruppdynamik. Ett exempel är retrospective principen med A , B , A->B där vi tänker i på det sättet men det följs inte slaviskt när vi bland annat skriver team reflection. Vi har planerat att hålla oss till noggrannare till slutinlämningen. Det kan visa sig att det kan leda till problem vid slutrapporten och då får det bli en lärdom