

Reflektion dokument - Grupp 04

Refl. Team

Under början av projektet gick det ganska sakta framåt med programmeringsbiten då vi hade en del problem i gruppen med GitHub som skulle användas för att lägga ut kod så att den blev tillgänglig för alla. Detta i samband med att vi hade vaga kunskaper inom androidutveckling och att kunna få en bra idé om hur Google API:t fungerade gjorde att vi fick en ganska långsam start. Vi hade även problem med dokumentationen då vi inte jobbat med SCRUM innan och till varje inlämning hade ett stort bekymmer då det tog längre tid att komma fram i gruppen vad varje dokument skulle innehålla.

Problemen med dokumentationen i början ledde till att Rickard och Adam ägnade lite mer tid åt dokumentation de första två veckorna för att researcha om Scrum och alla de dokument som skulle skrivas, dokument som gruppen gemensamt sammanställde inför varje inlämning. Det ledde till att de två inte kom igång med någon kodning under den perioden. Under tiden hade Erik börjat skapandet av kartan med alla olika ihophängande delar medan Alex kommit igång en del med kodandet men först ägnat sig åt att skapa en snygg animation för vår applikation. Följden blev att de två har levererat mest kod i gruppen i slutändan, där Erik är den som utmärkt sig mest och byggt upp kartan.

Efter att vi börjat komma igång med att koda kom det nya problem med GitHub när det i gruppen var dags att merge:a in master i sina brancher, men Erik kunde fortsätta lägga fokus på kodandet eftersom det var han som skapade och pushade upp den senaste koden så var det endast de andra medlemmarna i gruppen som tvingades ödsla tid på detta problem.

Det är ett av alla skäl till att vår kodfördelning blev skev och att största delen av koden skapats av Erik, men det finns förstås många faktorer att väga in. Under tidens gång märkte vi av lite olika ambitionsnivåer vilket kan ses som ett annat skäl till att kodfördelningen i slutändan ser ut som den gör och varför största delen av koden har skapats av Erik.

Under projektets struliga faser var det alltid Erik som projektledare och utvecklare som drog projektet framåt med hjälp av de andra gruppmedlemmarnas idéer om hur allt skulle vara uppbyggt och fungera. Detta gjorde så att projektet aldrig stod helt stilla.

Tidigt i projektet hade vi bestämt att vi ville ha support för så låg android-version som möjligt då vi ville att alla på Chalmers, som har tillgång till en smartphone, ska kunna använda appen vid varje Pubruna. Detta skapade problem tidigt då vi försökte lista ut hur vi enkelt skulle kunna

strukturera kod-skelettet, när man enklare kunde bygga ett snyggare GUI i nyare versioner av Android, speciellt från API 14 (ICS) och framåt. När vi hittat lösningar efter mycket efterforskning kunde vi börja arbeta på riktigt. Att även kunna dela upp arbetet var något vi upptäckte sent i gruppen och gjorde att vi upplevde att man inte visste vad som behövde göras och vad som kunde göras innan grunden till applikationen var färdig vilket då ledde till att tempot ökade sent gällande kodningen.

Skall man diskutera kring testerna försökte vi få information från vår handledare Daniel Gunnarsson om vilka typer av tester vi skulle kunna göra till vår applikation då mycket är statiskt i koden och inte mycket ändras, men ingen sådan information har givits.

Då vi arbetar med Google Maps har vi inte mycket vi vet som går att testa och vi har försökt hitta så mycket som möjligt för att kunna få ihop några relevanta test-koder. Om man utesluter allt som kan låta negativt och fokusera på det positiva har samarbetet fungerat mycket bra i gruppen, vi har kunnat diskutera och resonera i gruppen utan större problem. Vi har alltid försökt hjälpa varandra då man haft problem så att vi alla ska kunna komma ut på banan igen. Att enkelt kunna sätta tider man ska träffas för att diskutera appen är något vi också upplevt bra, mycket kontakt har även hållits på Skype för att smidigt kunna kommunicera vid de tillfällen man velat ha hjälp eller bara för att kunna få tag på någon i gruppen.

Saker vi inte hann med att göra med arbetet var:

- Att kunna få varje pub att kunna komma åt någon form av extern databas där man enkelt skulle kunna få ut en ungefärlig kö-tid till varje pubruna så att man enkelt, som användare, ska kunna välja den pub som har minst kö ifall man är ute efter att försöka besöka varje pub under Pubrunan.
- Att få upp avstånd till alla pubar utifrån användarens position i publistan
- Att göra så funktionen "hitta hit" i pubinfo ritar ut ett streck från användarens position till pubens entré
- Att det ska komma upp dialogrutor i feedbackformuläret om användaren exempelvis klickar i att han vill ha ett svar men inte skriver in en mejladress eller någon feedback

Bortsett från dom struliga och förvirrande tillfällena med Git och Eclipse har vi haft kul med utvecklandet av denna app och vi kommer jobba vidare med den och implementera det vi känner att vi absolut vill ska finnas i appen, men som vi inte hann göra under projektiden, för att sedan släppa den lagom till en pubruna inom en snar framtid. På så vis kan vi själva vara med

och promote:a och se till så att folk testar den på pubrundor.

Vår största förhoppning är att folk gillar appen och att den fortsätter att användas i framtiden även då vi inte är studenter på Chalmers längre.

Refl. Doc

Gällande våra dokument så har vi huvudsakligen använt oss av Google Docs (Drive). Vi tyckte att det var ett bra verktyg där det är lätt att samarbeta eftersom flera personer kan skriva på samma dokument under samma tid. Genom detta så har samtliga gruppmedlemmar varit involverade i de flesta dokument som skapats under projektets gång. Vi har även använt oss av Git och dess många features, issues, milestones, reporting bugs mm.

Refl. SE

Vi är överens om att Git och Scrum är en väldigt kraftfull kombination när man jobbar i projekt. Det blir tydligt vad som skall göras och enkelt att följa genom detaljerad planering. Det som dessvärre måste lyftas fram är att Git har varit ett ständigt problem de senaste veckorna inför Final Release då merge har gjort att filer skrivits över med HEAD och att en del saker ändras när man syncar brancher.

Refl. Coverage

Efter att ha så mycket att göra senaste tiden så ägnades inte all kraft på hur rapporteringen skulle ske. Vi har fortfarande inte helt fått Ant att fungera.

Refl. Problem och vad vi kunde gjort bättre...

Saker vi kunde gjort bättre i projektgruppen hade varit ifall vi fortare hade bestämt oss och försökt att strukturera upp arbetet tidigare, då vi kom igång sent gjorde detta att vi förlorade timmar som hade kunnat användas för att implementera det vi hade velat ha med. Gällande dokumentationen hade det varit lättare för oss att få mer konkreta direktiv från vår handledare gällande strukturen på dokumentet och testerna då det gör jobbet svårare att själv försöka leta upp "mallar" om hur allting skall se ut. Utöver allt detta är vi nöjda över applikationen och det enda som återstår är att få se den användas efter att vi lagt upp den på Play Butiken.