

Team Reflection - LV8

Kundvärde/Omfattning

Under projektets gång har inte omfattningen förändrats särskilt mycket. Däremot har interaktion med kunden och egna idéer lett till nya detaljer som inte tidigare var påtänkta. Kunden har också givit flera insikter i vad som verkligen uppfattas som viktigt.

Gamification

I applikationen så kan vi implementera ett achievements-system vilket kan t.ex. berömma kunden när hen har swipe:at på x mängd filmer. På så sätt så kan vi göra produkten mer spännande för kunden så att hen använder sig av den mer frekvent.

Trailer

Vi fick veta att det skulle vara bra med en trailer video som visas i detalj-menyn när man trycker på en film i swipe-menyn. På så sätt så kan kunden få en inblick på hur filmen ser ut och om den verkar spännande eller intressant.

Utseende/detaljer

Olika färgteman skulle skapa värde för kunden om hen inte är nöjd med den som är inställd som standard-tema. Man kan också tänka sig skapa ett mörk-läge för applikationen, som kanske då anpassar sig själv efter systeminställningarna och sätter på mörk-temat när det passar, så att kunden kan bland annat använda applikationen i mörkret.

Kundkommunikation

Det har skett kontinuerliga möten och intervjun med kunden på söndagar. Intervjun förhåller sig en till två timmar och sker alltid på söndagar, detta är för att vi ska kunna presentera vad som åstadkommit i sprinten men också få feedback och konkreta tankar inför nästa sprint. På grund av nuvarande situation med corona hölls intervjun digitalt på en säker distans via zoom. Möten var värdeskapande på det sättet att man hade en effektiv och konstruktiv kommunikation med den externa aktören och varit givande för att parametrera stories med acceptanskriterier.

Socialt kontrakt - Bilagor

Vi har inte gjort några större förändringar i vårt sociala kontrakt under projektets gång utan har istället skapat nya styrdokument som anses vara bilagor till kontraktet. Dessa har tydliggjort arbetsprocessen och har samma bindande kraft för sitt egna område.

Testning

Vi har dokumenterat instruktioner för hur koden bör testas. Vi har främst fokuserat på att dokumentera och skriva enhetstester (Unit tests) för att uppnå en god kodkvalitet samt design. Testning är till för att upprätta en lämplig programstruktur samt upptäcka i tidigt stadium olika buggar i koden.

Programstruktur

Här har främst dokumenterats vilka resurser applikationen är beroende av (t.ex. TMDB och Firebase) men även detaljer kring koden i sig. Här är det beskrivet hur man skall strukturera koden enligt MVC-princip för att skriva bättre kod men även organisera i programkoden.

Kodkommentarer

Här har vi dokumenterat instruktioner för hur man gör konfigurationen för att kunna generera HTML-sidor med projektets filer och dess kommentarer. Det innefattar vilka miljövariabler som ska finnas och vilka kommandon som behöver skrivas i kommandotolken. Dokumentet tar även upp hur man ska skriva kommentarer för att Dartdoc ska känna igen dem vid generering samt lite om språk och stil.

Git

Vi bestämde oss för att använda git för att hantera projektet. Vi hade inte några bestämda regler för hur vi skulle dokumentera användning av git men på github finns en historik av vad som har pushats och av vem, så dokumentation av detta behövs inte riktigt. För att se till att vi inte förstörde för varandra så gjorde vi separata branches för våra olika uppgifter, som vi sedan mergade med development branch. Git användes även för inlämning av individuella reflektioner.