

Team Reflection Snorlax

Customer Value and Scope

Sprintens user stories valdes enligt vår tidigare filosofi att välja user stories som har så högt värde som möjligt men låg med låg estimation. Veckans velocity satte vi till 50 baserat på det faktum att det var den vi klarade av förra sprinten. Den iterativa processen att anpassa velocity tas upp under *Application of scrum*. Våra valda user stories diskuterades med produktägaren innan sprintens start så att vi kunde försäkra oss om att vi levererade funktionalitet som fortfarande ansågs vara värdefull.

Den första user storyn vi valde var att vi skulle skapa en inloggningssida och nödvändiga komponenter för att tjänsten ska kunna hantera användare. Med användare kommer även uppgifter om vem som lägger upp en annons att visas vilket möjliggör att köpare kan kontakta säljare, något som utgjorde vår andra user story. Den tredje var att implementera kategorier på annonserna som möjliggör för framtida filtrering av annonser. Den fjärde var att när en bild laddas upp för en ny annons så ska säljaren veta om uppladdningen av bilden lyckades.

En värdeskapande aspekt för tjänsten är att kunna skräddarsy den efter vilken organisation som köpt den. Nyckelkomponenten i denna anpassning är att kategorisera annonser efter kategorier som för organisationen är relevanta. Genom att ha utvecklat en inloggningssida och stöd för användare som bygger på befintliga användare i organisationen så skapas den främst värdeskapande aspekten med tjänsten, att tillit skapas mellan parter genom att de delar samma nätverk. Denna sprinten har i sig varit ett stort steg i att leverera den tjänst produktägaren efterfrågar vilket även framgick vid redovisning av sprinten.

Nästa sprint kommer huvudfokus vara att implementera sök- och filtreringsfunktioner som kommer göra tjänsten mer anpassad för större mängder annonser. Detta gör den mer skalbar för stora nätverk vilket kommer vara en nyckel för tjänstens lönsamhet då den kan attrahera en stor bredd av kunder. Viss design kommer också

fokuseras på för att skapa en mer visuellt tilltalande tjänst för användare. Detta skapar mycket värde även om det inte tillför funktionalitet.

Denna sprint har vi nått upp till följande värden:

Value: 65 (klarade 65)

Velocity: 50 (klarade 50)

Intern effektivitet: 2,83/3

Social Contract and Effort

Likt föregående sprint har arbetet i gruppen fortsatt inom teams, men inte för att vi behöver det. Att arbeta självständigt med tasks kan absolut vara en möjlighet men vi har sett det mer värdefullt att sitta i mindre grupper och arbeta alla samtidigt på förbestämda pass för att enklare komma framåt i arbetet. Att arbeta i team har fördelarna att det är enklare att lösa problem, vi undviker att fastna i något område vi inte är tillräckligt kunniga inom samt att fler personer får koll på hur koden är uppbyggd. Nackdelarna skulle i så fall vara att Githuben kommer ha missvisande siffror när man ser till varje individs totala bidrag till koden samt att personen som inte skriver riskerar att ta mer av en baksätesposition. Trots det anser vi att vi jobbar effektivt nu och kommer fortsätta med detta till nästa sprint. Att bestämma färdiga pass där vi arbetar har också den fördelen att allas insats till gruppen synliggörs och balansen i arbete mellan gruppmedlemmar balanseras på ett mer kontrollerat sätt än om vi hade fört tidslogg och arbetat individuellt på enskild plats. Pass brukar planeras in så att vi har 3-4 pass per sprint. Den totala arbetade tiden blir 10-14 timmar, per sprint, per person.

Vi har inte sett något behov av att uppdatera vårt sociala kontrakt då det har fungerat bra, mest för att gruppen har fungerat bra och effektivt.

Design decisions and product structure

Produkten börjar likt tidigare nämnt att ta form. Denna sprint har lagt till funktionalitet för användare och kategorier för annonser. Genom ett bra backend och frontend har

implementationen gått enligt plan. De enda problemen vi stötte på var implementationen av inloggningen och svårigheter med ny syntax som kan ses som en inlärningsaspekt.

Inloggning valdes att hanteras via *jsonwebtokens* (jwt). Detta valdes för att det var enklast och snabbast att implementera vilket leder till snabbt värdeskapande och ett bra resultat.

Linters har fortsatt varit verktyget vi använt för att konstruera bra kod och uppföljningen av felkoder har gått bra även om det fortfarande finns kvar på vissa ställen. Ambitionen är att detta kommer att vara lösta efter nästa sprint.

Den tekniska dokumentationen har inte följts upp mer eftersom att vi inte har implementerat några nya sätt att köra applikationen på, behovet har alltså inte funnits där. Däremot har dokumentationen av kod inte arbetats med. Detta medför svårigheter att introducera nya personer till koden, något gruppen behöver ta ställning till i nästa sprint.

Mängden komponenter börjar även bli stort och det börjar bli dags att utvärdera hur vi delar upp dem på ett smidigt och lätthanterligt sätt eftersom tjänstens källkod bara kommer växa i storlek. Hur kategoriseringen sker kommer vi ta till nästa sprint, men förslagsvis ett långsiktigt hållbart sätt med funktionsbaserade mappar där exempelvis inloggningskomponenter har en separat mapp.

Application of Scrum

Arbetet med scrum går fortsatt bra. Vi arbetar fortfarande med samma agila metoder som föregående sprint vilket medför att inga större förändringar har gjorts förutom att vi konstaterat att arbeta kollaborativt är ett vinnande koncept, även om scrum-teamen är avvecklade så arbetar vi fortfarande i konstellationer för att nå ett optimalt resultat.

Att arbeta i Trello, som är vår scrumplattform, har fortsatt riktigt bra och samtliga teammedlemmar känner sig bekväma att använda verktyget. Där har scrum-mastern gjort ett bra jobb. Funktionalitetsmässigt har inte vår Trello utvecklats från förra sprinten.

Vår ökning i velocity från förra sprinten som var satt till 50 har utvärderats och vi kan konstatera att den var rimlig. Vi lyckades leverera denna veckan och ambitionen är att fortsätta mycket likt vi gjort nu i kommande sprints. Gruppen har den samlade åsikten att vi iterativt förbättrat vårt arbete i scrum att komma hit och nu befinner vi oss på en nivå där vi tycker det är tillfredsställande bra och ett produktivt verktyg för att ta oss närmre en slutförd produkt. Vårt fokus kan nu ligga på att leverera en bra produkt på ett effektivt sätt. Inför nästa sprint ser vi även över vår satta estimation på var user story. I och med att vi nu har en större kollektiv systemkännedom kan vi ge en bättre prognos på hur avancerad respektive user story skulle vara att slutföra.

Denna vecka uppstod ett problem med att vi inte visste hur våra tasks förhåller sig till våra user stories. För att lösa detta problem har vi bestämt oss för att ge alla user stories en siffra X och sedan namnge de tasks som är kopplade till denna user story X.Y. Då kan man både prioritera tasks från en user story och samtidigt enklare se vilken task som hör till vad.

Best practices for using New tools

Likt föregående veckor har vi fortsatt arbetat med att spara länkar och nyttig kunskap i interna dokument och Trello kort samt nyttjat intern konsultation. Att lära sig av varandra har nyttjats mycket denna veckan då det rört sig om mer avancerade funktioner att implementera som vissa teammedlemmar haft mer kunskap inom än andra. Eftersom sprinten mer eller mindre varit en fortsättning på föregående veckas sprint så har vi inte mycket nytt att tillföra på denna punkten denna gången. Den dokumentation som redan finns sedan tidigare är tillräckligt för att köra applikationen. Antagligen kommer mer behov av kunskap och best practice att kopplas in nästa vecka där vi kommer fokusera mer på styling och känsla i applikationen.