

Team Reflection Snorlax

Customer Value and Scope

Vi valde under denna sprint att fokusera på att vidareutveckla visning av produkterna i grid samt detaljvyn för enskild produkt. Detta gjorde vi för att skapa en skarpare bild av hur plattformen kommer fungera när den är klar. I detta ingick att i grid kunna se bilder för varje objekt och således bättre se vad som säljs. Vi har i sprinten även gjort det möjligt att lägga till ett nytt objekt som visas i vyn samt att lämpliga fält finns med i databasen. Gruppen tog beslutet att inloggning sker genom ett konto som användaren skapar i samband med att den i en dropdown, väljer vilken organisation man tillhör. Detta för att skapa ett bra exempel för hur tjänsten fungerar för investerare och kommande kunder.

Processen att leverera värde har gruppen sett som bra. Vi valde user stories baserat på relationen mellan värdet av att slutföra en story vägt mot hur stor ansträngning det skulle innebära att slutföra den. Detta visade sig vara väldigt effektivt för att leverera maximalt värde på utsatt tid. Acceptanskriterierna var tydligt definierade och var en bra vägvisning för att tillsammans nå målet. På grund av kommunikationsmissar blev inte alla user stories klara men åtgärder för hur vi kommer arbeta med det i framtiden presenteras under social contract.

Denna sprint har vi nått upp till följande värden:

Value: 95 (klarade 85)

Velocity: 60 (klarade bara 50)

Intern effektivitet: 2,5/3

Social Contract and Effort

Vi valde att ha en sprint på fem dagar, men på grund av påsk så blev deadline 3 maj. Ville fokusera på tasks och user stories som gör att man kan jobba mer individuellt över lovet vilket kan göra att vi höjer vår velocity. Svårigheter var att välja bra tasks.

Den tiden som vi la under sprinten användes effektivt och mycket värde skapades på relativt kort tid. Däremot hade vi möjlighet att lägga ner mer tid. För att vi ska nå en

ännu högre grad av effektivitet ska vi långsiktigt planera in fler möten med gruppen. Dessutom kan vi arbeta mer individuellt då vi kommit över de första svåraste stegen. I vissa fall har vi dock märkt att hårdvara sätter begränsningar för att arbetet ska kunna fortsätta och bör därför planera att sitta med just de delmomenten när vi har planerade möten i gruppen.

Från handledarmötet i början av sprinten utvärderade vi förra sprinten och arbetssättet som vi valde. Vi kom fram till att vi har en bra fördelning av arbetet samt prioriteringsordning. Vi kom också fram till att ha som mål att fortsätta arbeta på plats i grupp, då det har visats sig vara när vi är som mest effektiva. För att nå till våra mål fortsätter vi att ganska detaljerat planera hela sprinten tidsmässigt innan den börjar. Detta gör att gruppen vet vad de kommer kunna förvänta sig under den kommande sprinten och minskar kommunikationsmissar. Vi ser till att få ut att tasks under första sprintmötet och dela upp i teams. Detta gör att vi kan få ut maximal nytta av varandras kompetenser och på så sätt tidsmässigt effektivisera sprinten bäst.

Design decisions and product structure

På grund av vårt tidiga val av en snabbbrörlig datamodell kunde vi enkelt lägga till fält i det redan implementerade backendet. Det största och svåraste utvecklingsområdet under denna sprint var kring bilderna, hur vi skulle lagra dessa och hur man laddar upp dem. I dagsläget är det löst på enklast möjliga sätt eftersom det ger kundnytta med lite nedlagd tid, om applikationen ska skalas i framtiden är det enkelt att byta ut implementationen för att exempelvis lagra bilder i molnet.

Vi har fortsatt att använda oss av linters för både vårt frontend och backend för att kunna forcera kodkvalitet och styling över hela kodbasen. Detta fungerar bra och är inget vi avser förändra.

Något vi bestämde denna sprint var att vi skulle sluta använda typescript för våra komponenter i vårt frontend. Detta val gjorde vi eftersom stödet för typescript var relativt dåligt till vybiblioteket vi har valt att använda. Användningen av typescript

gjorde att vår effektivitet minskade och vi blev tvungna att skriva mer kod som varken skapade värde eller kundnytta.

Dokumentationen för projektet är i form av textdokument, där vi beskriver hur de olika delarna hänger ihop och hur man går tillväga för att starta de olika delarna av projektet och utveckla i dessa. Nämnda textdokument uppdateras löpande och ses som en del av varje task på vår scrum board. Att den tekniska dokumentationen uppdateras är något vi kommer att föra in i vår *definition of done* till nästa sprint.

Application of Scrum

Rollerna i scrum är uppdelade så att vi har en scrum-master och flera utvecklingslag där scrum-mastern är inkluderad. Utvecklingslagen har, efter föregående sprint, börjat avverkas. Detta var även målet med utvecklingslagen. Genom att dela upp medlemmarna i mindre grupper så sprids kompetenser ut och ett momentum kan skapas. I takt med att medlemmarna blir bekväma med utvecklingsprocessen, verktygen och hur vi jobbar med scrum så blir arbetet mer enskilt och en högre effektivitetsgrad uppmärksammas. Scrum-mastern har lyckats med syftet att förstå strukturen och de teorier vi har använt.

Målet är nu att kunna fortsätta minska betydelsen av utvecklingslag då medlemmarna blir allt mer bekväma i arbetssättet och allt vad arbetet medför. Detta för att kunna arbeta mer effektivt och enklare nå målen. Målet för scrum-master är nu att fortsätta underlätta och stötta alla medlemmar med arbetssättet för att maximera värdet som skapas av scrum-laget. Detta mål uppnås genom ett fortsatt tydligt arbete och att möjligheten finns att arbeta i lag tills dess att målet är nått.

De agila metoder som vi har använt under sprinten är fortfarande user-stories, t-shirt sizes estimations, definition of done och acceptanskriterier. Under sprinten introducerades också en metod för att uppskatta värde för alla user stories. Detta för att med enkelhet kunna beräkna vad som skulle leverera mest värde och då underlätta valet av user stories inför sprinten. Detta skedde i samråd med produktägaren. Vår interna velocity har vi efter utvärderingen av utfallet kunna höja

till 50, dvs en ökning med 100% från föregående sprint. Detta då gruppen ansett det vara realistiskt baserat på utfall och kommande veckas tidsplanering och user stories.

Målet med detta är att alla medlemmar i gruppen ska förstå vad som behöver levereras, hur stora dessa uppgifter blir samt när man kan tolka dem som klara och redo för att presenteras för produktägaren. Målet är även att få en tydlig grund för förståelse för vad som förväntas levereras och varför genom en värdebedömning och kommunikation med produktägare. Genom att fortsätta arbeta och utvecklas inom dessa tekniker och fortsätta använda värdeestimeringen för val av user-stories till nästa sprint samt en fortsatt kommunikation med produktägaren så kommer detta målet att uppfyllas.

I vår sprint review utgick vi från de olika user stories vi hade antagit till denna sprint, visade funktionerna för produktägaren och lyckades på ett bra sätt motivera varför vi valde dessa. Eftersom vi ihop med produktägaren satte värde (hur mycket kundnytta en viss story ger) på alla user stories kunde vi anta oss user stories som gav mycket värde per tidsenhet baserat på vår estimering på olika user stories. Detta var en ny approach för denna sprint vilket vi tyckte fungerade bra. Vi vill nå ett moment i projektet som ger oss så mycket värde som möjligt per tidsenhet och detta siktar vi mot även nästa sprint. Genom att ha en tätare diskussion med produktägaren kommer vi kunna sätta mer exakta värden på kundnyttan och på så vis effektivisera vårt arbetssätt. Vår sprint review syftar huvudsakligen till att säkerställa att vår produkt är på väg åt rätt håll utifrån produktägarens perspektiv. Det är även ett bra tillfälle för feedback från produktägaren till scrumteamet utifrån sprintens antaganden.

Best practices for using New tools

I dagsläget är vårt tillvägagångssätt att lära oss nya saker att söka upp information på nätet angående tekniken alternativt konsultera internt i teamet. Detta kombinerat med ett dokument där vi lägger in länkar som relaterar till produktens tekniska olika delar ger teamet en bra grund till information.

Vi vill nå en plats där vi konstant delar med oss information som vi lär oss och förmedlar till resten av gruppen. Hit når vi genom börja använda kommentarer på våra tasks i vår scrum board, i dessa kommentarer lägger man in länkar som förklarar funktionen/tekniken man använt som då andra medlemmar i gruppen kan läsa och använda sig av i framtiden.

Vi har under sprinten använt oss av [scrum.org](https://www.scrum.org) för att effektivisera sprint reviews och sprint retrospectives. Vi har även under denna veckan valt att hålla dessa reviews stående för att få igång engagemang.

Målet är att fortsätta följa de underliggande texter och lärdomar som finns för området vi nu arbetar. Detta målet uppnås genom att testa teknikerna presenterade av litteratur och föreläsare och sedan analysera resultatet av användningen.