

Team Reflection Snorlax

Customer Value and Scope

Likt föregående sprint startade vi med en färdig uppsättning user stories som definierade aktuellt scope på sprinten. Detta definierades innan sprintens start i diskussion med produktägaren och andra involverade parter. Under denna diskussion genomfördes ett demo för att säkerställa att relevanta user stories valdes utifrån vad som åstadkommits föregående sprint. Under förra sprint retrospective kom vi fram till att prioriteringsordningen och kopplingen mellan user stories och tasks inte varit tydlig nog. Vi har därför testat denna sprint att numrera user stories samt kopplat dessa till tasks. Detta är något alla i laget uppskattat. Vi har under denna sprint också fokuserat på ett användarperspektiv med syfte att göra applikationens delar mer visuellt tilltalande. Detta är något vi tillsammans med produktägaren beslutade i slutet av föregående sprint.

Något vi insett under denna sprint är att våra tasks inte alltid är tydliga vilket gjort att de ibland överarbetas, exempelvis att tre tasks behandlas samtidigt istället för en. Detta har gjort att fokus hamnar på sådant som kan vara överflödigt och därmed utanför aktuell user story. Vi har i koppling till detta också noterat att varje user story innehåller få acceptanskriterier, ibland bara en. Detta har gjort det svårare att definiera tasks och på så sätt hålla sig till aktuellt scope.

Under nästa sprint kommer vi att fylla ut user stories med starkare och bättre acceptanskriterier för att lättare kunna skapa smala tasks. Detta kommer också göra att det blir tydligare när en user story är klar för testning. Vi ska i samband med detta lägga mer energi på att kommentera tasks för att undvika att de överarbetas och på så sätt tydliggöra när respektive task är klar. Utöver detta kommer vi att fortsätta koppla samtliga tasks till en user story med en redan befintlig numrering. Detta gör att tasks tydligare kopplas till vad de skapar för värde.

Denna sprint har vi nått upp till följande värden:

Value: 50 (klarade 50)

Velocity: 65 (klarade 65)

Intern effektivitet: 2,8/3

Social Contract and Effort

På samma sätt som under föregående sprint har vi jobbat inom teams. Denna gången hade vi däremot tydligare uppdelade tasks redan från början vilket ledde till att det blev mindre hopp mellan team och att man kunde sitta och hålla på med en och samma gruppmedlem på ett och samma område under i stort sett hela sprinten. Vi ser att det fortfarande är som effektivast att jobba i team och tänker fortsätta med det. Även att planera in ett flertal möten i förväg var bra då såg till att det var tydligt när vi ska arbeta och att då jobb blir gjort effektivt. Föredraget att planera in för många möten och då kunna stryka vissa än att planera in för få möten och allteftersom behöva lägga till möten.

Något att förbättra är att vi borde se till att boka grupprum i god tid. Till ett pass hade vi inget rum bokat vilket gjorde att vi började senare. Detta ligger dock mest på grupprumsbokare Hellke.

Denna sprint har det varit pass där inte alla närvarat vilket vi visste redan innan. Däremot blev det att några fick för mycket arbete på sig vilket inte håller i längden. För att undvika detta bör den som inte är närvarande ta igen genom att arbeta på egen hand den tid som gått till spillo för att inte lägga för mycket tyngd på en annan gruppmedlem och ändå få samma resultat.

Design decisions and product structure

Under den gångna veckan har det blivit mer tydligt hur pass snabbt det går att lägga till nya funktioner till applikationen. Detta beror till stor del på att vi valde ett ramverk för vårt backend som tillåter en ytterst iterativ utvecklingsmodell.

Vår produkt börjar i dagsläget i mångt och mycket likna funktionaliteten som fanns i den mockup vi skapade i början av kursen. Vi ser även mockupen som en visualisering av vad vår MVP ska tillhandahålla för funktioner.

Detta säger också att applikationen idag är väldigt nära vad vi anser vara en MVP. Det är vissa små funktioner som krävs för att applikationen har all funktionalitet som krävs för att kunna börja använda den på riktigt.

Ett område vi insett att vi behöver förbättra är uppdelningen av komponenter i vårt frontend. Eftersom vi har separerat komponenterna och byggt så små komponenter som möjligt (för att kunna återanvända kod) har det blivit många som nu kräver någon sorts mappstruktur.

Detta är inte något som direkt bidrar med värde för applikationen. Men att göra arbetet enklare för utvecklingsteamet är något som bidrar med värde i det långa loppet. Vi har därför bestämt att dela upp komponenterna i en mappstruktur för att optimera utvecklingsarbetet. Det vi framför allt vill skilja på är de delar som hanterar det visuella och de som hanterar data och logik. Det kan även vara fördelaktigt att ha de större delarna av frontendet som kategorihantering och annonsvisning i separata mappar.

Ett exempel på där vi fick återgäldning för vår struktur var då vi kunde återanvända listan vi renderade sökresultatet i på profilsidan.

En av de saker vi bör bli bättre på är att tydligare dokumentera våra design- och strukturval samt ha mer teknisk dokumentation i form av modeller och diagram som beskriver och visar själva mjukvarustrukturen. Vi anser dock att detta inte skapar så mycket direkt värde till kunden och eftersom det endast är ett relativt litet utvecklingsteam som jobbar med en liten produkt har vi istället valt att lägga mer tid på funktionalitet som faktiskt skapar värde för kunden. Vi skulle dock kunna autogenerera vissa grafer och diagram för att ha något att falla tillbaka på.

Application of Scrum

I laget har vi fortsatt med samma roller, det vill säga en scrum-master och sedan flera utvecklingslag. Detta har fungerat bra och har möjliggjort stora leveranser som

skapat mycket värde. Detta är ett så pass vinnande koncept att vi fortsätter arbeta så och kan säga att vi har uppfyllt detta mål.

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. Här har målet ändrats till att vi ska kunna arbeta mer enskilt snarare än att det är ett måste. Detta når vi genom fortsatt arbete i grupper som leder till en uppbyggnad av kompetens för de verktyg som måste kunnas för att arbeta mer självständigt. Vi är även duktiga på standup-meetings för att dela med oss av erfarenheter och se var hjälp behövs - något vi vill fortsätta med även i sista sprinten.

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.

Vår velocity var hög denna vecka men rimlig. Vi lyckades leverera denna veckan och ambitionen är att fortsätta likt vi gjort nu även i sista. Med scrumarbetet fastlåst och säkert så har fokus istället kunnat vara kring att leverera. Värdet som levererades var dock lägre än tidigare men vi har heller inte några stora saker kvar utan det är mest småpill.

Problemet som uppstod med att vi inte visste hur våra tasks förhåller sig till våra user stories är fortsatt löst med att alla user stories har en siffra X och alla tasks som är kopplade till denna user story har en namngivning i form av X.Y. Detta har fungerat bra då man kan lätt prioritera tasks som gör att man kan skapa värde linjärt och samtidigt se helhetsbilden av vad som ska levereras under sprinten.

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. Behov av kunskap och best practice kommer fortfarande vara mer aktuellt framöver då vi kommer fokusera mer på styling och känsla i applikationen.

Relationen till litteratur har fortsatt vara våra mentorer på övningstillfällen men också [scrum.org](https://www.scrum.org/). Med denna hemsida har scrum-mastern kunnat definiera upp tydliga och bra sprint-retrospectives på förhand. Detta har gjort att vi kan maximera vad vi får ut och ska ta med oss till nästa sprint vilket gör att arbetet fortsätter att förbättras vilket leder till att mer värde skapas.

Något vi vill förbättra är att det varit tveksamt var i vår scrumboard som buggar ska placeras. För att lösa detta tänkte vi prata med handledare på måndag för att se vad de säger.