

Team Reflection Snorlax

Customer Value and Scope

Denna sprintens backlog hade fokus på två saker. Att visa ett rutnät med befintliga annonser, som ska vara en form av huvudmeny samt en sida som visar en annonsbeskrivning. För att uppnå detta har vi satt upp alla systemen i backend, frontend och däremellan.

Vi har skapat user stories baserat på en standardmall "som en... vill jag att... för att..." eftersom att det ger tydlighet. Vi har sedan prioriterat dessa och estimerat deras omfattning och slutvärde till kunden, det vill säga två nyckeltal per user story, för att effektivt kunna arbeta med dem och leverera värde i tid till slutet av varje sprint till produktägaren. Från varje user story har vi tagit fram acceptance criterias som vi arbetat fram olika tasks. Vi har tillsammans arbetat fram en definition of done. Våra kriterier för att en task ska anses färdigställd är att designen följer vår mockup, vara testad mot acceptanskriterierna från user stories leverera mest värde till kunden, att hålla vår satta velocity samt att ha en hög närvaro, testar den mot acceptanskriterierna, att det fungerar felfritt, inte kör någon onödig logging samt att produkten ska vara godkänd av produktägaren.

Eftersom detta är första veckan så testar vi markerna lite och har levererat första färdiga outline till kunden. Vår sprint review gick bra och båda våra user stories blev klara enligt vår DoD. Just nu finns mycket kvar i integrering vilket kommer vara fokus på nästa sprint. Det kommer göra systemet mer robust och längre ner längst vägen kommer vi göra den visuella upplevelsen bättre vilket kommer vara värdefullt för kunden. Mycket tid gick till setup denna veckan, vilket inte kommer behövas i kommande veckor och den sparade tiden kommer gå åt att arbeta striktare med DoD så att vi kan säkerställa en kvalitativ produkt i slutet av sprinten. Vi kommer härnäst ha en gruppmedlem som specifikt är utsedd till product owner.

Målet med projektet som vi ser det nu är att dels leverera en fungerande produkt där fokus kommer vara på en bra användarupplevelse. Intern i gruppen vill vi lära oss hur vi kan använda scrum på ett så effektivt sätt som möjligt i stora projekt. Vi valde

även framework baserat på vad vi var intresserade av att lära oss, exempelvis vue för frontend.

För att säkerställa effektivt arbete har vi valt tre KPI:er. Dessa är summan av levererat värde och velocityn av samtliga avklarade user stories samt ett internt effektivitetsmått som bygger på en enkät som besvaras av var gruppmedlem i slutet av veckan. Den enkäten utvärderar individuell samt kollektiv prestation.

Denna veckan blir första veckan för respektive KPI och effekten av dem får nog utvärderas så att de blir värdefulla för fortsatt arbete. Skalan för de två första KPI:erna bygger på T-shirt sizes där minsta, XS anses enkel och minst värdeskapande får 5 poäng och XL som anses som viktig och svår får 25 poäng. Vårt individuella effektivitetsmått är på en skala mellan 1-3.

Denna veckan har vi nått upp till följande värden:

Value: 50

Velocity: 25 (velocity är 25)

Intern effektivitet: 2,625/3

Social Contract and Effort

Det sociala kontraktet har hjälpt till genom att vi i förväg definierat hur vissa viktiga delar hanteras. Deltagandet på våra möten är stabilt och beslutsfattandet gällande större beslut görs endast vid tillfällen då en stabil majoritet närvarar. Detta leder till ett demokratiskt arbetssätt och där alla lätt kan flika in med sina åsikter. Vårt mål är att kontraktet följs av alla medlemmar till deras högsta förmåga. Skulle någon del av kontraktet visa sig vara otydligt eller irrelevant så kommer detta, genom samarbete inom gruppen, korrigeras och uppdateras så det håller sig relevant och användbart. I och med kontraktet och de positioner som tilldelats gruppmedlemmarna har arbetet rullat på effektivt och starkt engagemang har visats. Vid vissa tillfällen kommer mer tid att behöva läggas och för att det ska ske kommer vi kollektivt behöva planera in fler möten och fler workshops där närvaro är obligatoriskt.

Design decisions and product structure

Vi har valt att dela upp vår applikation i 2 delar, en backenddel och en frontenddel. Hela applikationen skrivs i Javascript, både frontend och backend, vilket gör att alla får en bättre förståelse om hur hela koden fungerar.

Anledningen till att vi valde de ramverk och bibliotek som det blev beror till stor del på kompetensen som finns inom dessa områden. Med ökad kompetens får vi ut funktioner fortare vilket ger kundnytta. När vi har valt olika bibliotek och ramverk har vi även tänkt på hur lätt vi tror/uppskattar det är att arbeta med, eftersom vi vill ha fokus på att vi kommer igång med koden snarast.

I framtiden kommer kundnyttan flyttas från att funktionalitet existerar till att prestanda bibehålls och att det inte finns några buggar. Hur vi kommer dit kan innebära att vi måste byta ut något bibliotek/ramverk vi idag använder, men det är i dagsläget svårt att veta vad som inte kommer att hålla.

Alla val vi gjort som lägger någon grund för det tekniska delarna av projektet eller artiklar och guider vi använt oss av har vi samlat i ett mjukvaru dokument. Detta har vi märkt lätt blir ostrukturerat och rörigt och vi planerar istället att separera delar av dokumentet från varandra. Vi vill dessutom bli bättre på att lägga till nyttiga länkar och liknande vi använt oss av för att lätt hitta tillbaka när vi stöter på problem.

Vi har använt oss av s.k. linters och typescript (som är ett superset av javascript med statisk typning) för att bibehålla kodkvalité och hålla kodstandarder. Vi har konfigurerat våra linters (som kollar att koden håller specificerade regler, ex. semikolon & måsvingar på ny rad) enligt standardregler för javascript.

Under denna sprint har vi dock inte alltid hållit oss till dessa varningar som vår linter ger eftersom vi snabbt ville få upp kundnytta och funktionalitet i applikationen. I framtiden vill vi att det ska hanteras mer konsekvent, och detta gör vi genom att kolla igenom koden efter varningar innan vi skickar upp koden till git.

Application of Scrum

Arbetet i scrum sker idag i Trello efter en mall som är testad av utvecklare och som nu provas av gruppen. Mallen instiftades av lagets scrum-master och försöks följas strikt med uppmaningar från denna medlem. Vidare har utvecklingsteam delats upp för att skapa en bredare kompetens i området som bearbetas tills det att ett momentum har jobbats upp. Dessa uppdelningar är i nuläget tre grupper av två personer. Detta har påverkat arbetet positivt då arbetet är i uppstartsfas. Kompetens har kunnats delas mellan medlemmar och en tydlig struktur har genomsyrat arbetet.

Målet med denna strategi är att göra alla medlemmar bekväma med scrum och utvecklingsdelen. Genom detta vill gruppen få igång ett slentrianmässigt arbete där det finns en klar struktur som alla är bekväma med och att kompetensen har utvecklats till att alla kan jobba självgående för maximerad effektivitet.

Under första sprinten skapade vi acceptanskriterier och färdigställde user stories utifrån den mockup och design vi skapas samt krav från produktägaren. Acceptance criterias diskuterades fram under ett möte där vi också definierade DoD (definition of done) för att kunna säkerställa avklarandet av user stories och därav kunna avsluta sprinten. Alla kort fick en estimation med T-shirt sizes estimering samt siffror som indikerar velocity. Sist skapades task utifrån user stories och ett antal valdes in i första sprinten enligt en lämplig velocity för laget.

Målet med att alla dessa skapades tillsammans är att samtliga medlemmar i gruppen skulle få en känsla för hur user stories och acceptance criterias skapas. Detta gör att modifikationer kan ske per automatik och mallen för hur tasks skapas tolkas då på samma sätt av samtliga medlemmar i laget. Genom att följa samma arbetsmall som definierats upp samt förstå varför lägger det en grund för att samtliga medlemmar i gruppen förstår den agila processen och fördelarna med att följa den.

Under veckans sprint review diskuterades de tasks som färdigställts samt problem som uppstått under veckan. Många fördelar lyftes fram för användandet av ett verktyg för frontEnd vilket gjorde att laget snabbt kunde leverera värde för produktägaren. Det som gått bra under första sprinten är att uppskattade *velocity* passade bra in på gruppens

arbetstempo och att det var enkelt att välja tasks. De saker som togs upp som problem under sprinten var att mycket fortfarande är nytt i form av verktyg och språk samt att man hamnar lite efter kunskapsmässigt i den del av projektet man inte själv jobbar med.

Förbättringar inför nästa sprint som togs upp var att tydligare definiera upp de moment som krävs av kursen samt när de ska genomföras under sprinten för att få så bra innehåll och tidseffektivt arbete som möjligt. Det beslutades dessutom om att ha måndagsmöten med stand-ups där varje gruppmedlem kort har en genomgång om vad som har gjorts och hur det kan jobbas vidare med. För att få en global design ska alla använda sig av bulma och rapportera avvikelser från dess klasser. Det beslutades även att använda Javascript istället för Typescript för att underlätta utveckling i backend.

Under sprinten har inläringen för nya verktyg och tekniker skett genom genomgångar för hur de fungerar där detta diskuteras och säkerställs. Hur vi ska jobba agilt och optimera vårt arbete diskuteras ständigt för att ha rum att göra det bättre kontinuerligt. Nya verktyg som git, och ramverk för projektet har genom genomgångar i workshop, egen läsning samt uppdelning i teams gjort att inläring har gått snabbt och alla medlemmar fort accelererar sin expertis att använda dem.

Målet är att hela tiden ha en delning av information kombinerat med en nyfikenhet att vilja ta till sig den. Detta åstadkommer vi genom att följa de tekniker som vi använder idag. Exempelvis standups där det man åstadkommit förklaras, workshops där man utbildar varandra, självstudie för att accelerera genom sin egen nyfikenhet samt att kunna samarbeta med medlemmar som har mer kompetens i det som man arbetar med.