

Team Reflection Snorlax

Customer Value and Scope

Inför sista sprinten valde vi, likt föregående sprints, de stories med mest värde kontra effort. Följden av detta blir att de värdepoängen sakta men säkert minskar efter varje sprint. Det vi levererat denna sprint var totalt fyra user stories. Den första var en estetisk sådan, att användare skulle mötas av en text som informerar denna om att det inte finns några tillgängliga listings om det skulle vara så att det inte finns några. Den andra var att användare skulle kunna filtrera kategorier, för att hitta relevanta artiklar. Säljare gavs även möjligheten att uppdatera sina annonser efter de har lagt upp den. Sist men inte minst ska kontaktuppgifter till Otrade visas på loginskärmen så att man kan kontakta företaget om det skulle behövas. Tanken med detta är att personer ska kunna kontakta otrade för att vi ska lägga in en insats för att få applikationen tillgänglig hos den personens organisation. Det blir ett sätt att marknadsföra sig på samt att enklare få in en fot hos organisationen. Vi hade även user story som handlade om hur bilder skulle beskäras, men insåg när vi började jobba med den att den var för överväldigande för funktionaliteten. Mer om det tas upp i design decisions. Med anledning av det har denna veckans velocity sänkts.

I och med att detta är sista sprinten och produkten inte kommer utvecklas mer under detta projektet kan vi gå tillbaka och titta på om vi känner att vi har utvecklat den produkten som vi ämnade att utveckla i början. Efter att ha tittat på vår mockup och hur vi planerat initialt kan vi se att vi har nått vår MVP, med undantag sett till få implementationer. Samtidigt har vi överträffat våra förväntningar totalt sett och kunnat implementera saker vi initialt såg var svåra.

Sett till andra mål med projektet är gruppen väldigt nöjd med kunskapen projektet gett. Det kommer märkas då vi nämner det i flertal tillfällen i denna reflektionen. Vi har lärt oss extremt mycket om hur vi ska sätta upp projekt och kommer ta med det mycket till nästkommande projekt, även lärdomar om hur vi hade gjort saker annorlunda. För att sammanfatta ser vi projektet som framgångsrikt.

Acceptance test har arbetats mer med och nått ett framgångsrikt sätt, genom dem har vi kunnat pinpointa exakt vad som ska göras och undvika onödigt arbete. Till exempel har vi använt tydligare kriterier samtidigt som vår vision för projektet har förfinats och förtydligats med tiden vilket bidragit till mindre onödigt arbete.

Denna sprint har vi nått upp till följande värden:

Value: 40

Velocity: 50 (klarade 40, på grund av design decisions)

Intern effektivitet:

Social Contract and Effort

Denna sprinten har vi till skillnad från tidigare sprintar arbetat mer självständigt till en följd av att schema och tillgänglighet inte har synkat för alla i gruppen. Trots detta har alla kunnat jobbat på med tasks utan konflikter. Att sprinten har genomförts självständigt från var och en har gjort att vi inte har kunnat utnyttja varandras kunskap inom de olika områden för produkten. Detta har sinkat arbetet och gjort att vi inte har kunnat upprätthålla samma effektivitet som tidigare. Det positiva vi tar med oss från detta arbetssätt är att så länge det finns tydliga tasks har alla bidragit på sitt sätt för att ta projektet framåt.

För framtida sprint eller projekt hade en uppdatering av sociala kontraktet behövts med tydliga beskrivningar av roller i laget. Rollerna kan göras mer tydliga och mer kopplas personens kompetens som utvecklats under första 6 veckorna av projektet. En mall för hur självständigt arbete går till hade underlättat också och hur man går tillväga för att komma åt varandras kompetens när man inte sitter fysiskt tillsammans. Utöver de små förändringar för självständigt arbete har strukturen för arbetsfördelning visat sig fungerat bra, något vi strävar efter att följa i framtiden. En utvärdering om huruvida tidsloggning behövts skulle behövas som tillägg i sociala kontraktet. Efter veckans sprint kan gruppen konstatera att ungefär lika mycket tid har lagts ändå, så ingen uppenbar obalans uppstod.

Design decisions and product structure

I denna sprinten har det varit stort fokus på att bibehålla och till och med öka kvalitén på koden i projektet. Vi har märkt att viss struktur har varit bristfällig och i många fall har kommentarer prioriterats bort. Tack vare att vi fortfarande är väl insatta i projektet och har bra koll på vad som gör vad har det inte varit några större problem att kommentera och förtydliga de väsentliga delar av koden. För att göra det ytterligare enklare för oss borde vi under tiden alltid lägga in någon typ av kommentar även om det bara varit stödord för att senare kunna lägga till och förtydliga ytterligare.

Ett designval som vi valde bort var att croppa bilderna i våra annonser så de passade in bättre. Trots att detta hade skapat en del värde, då applikationen hade blivit mer visuellt tillfredsställande, var detta inte rimligt enligt MVPn, svårt att implementera och valdes därför bort. Hade vi från början insett hur mycket jobb det hade krävts hade vi inte valt den user storyn då det inte skapade tillräckligt mycket värde i förhållande till tiden spenderad.

Däremot har vi löst problem med felroterade bilder där vi tog hjälp av Sharp som är ett bibliotek som tillåter att rotera bilder efter uppladdning. Detta tillsammans med tidigare bibliotek som vi använt oss av borde vi tydligare specificerat i vårt mjukvarudokument som tyvärr inte har uppdaterats som planerat. För att lättare ha koll på vad som finns med i applikationen borde vi kontinuerligt uppdaterat detta dokument, vilket har varit en svaghet i gruppen under sprintarna. Däremot har vi tekniska dokument som exempelvis README-filer som varit med redan från början och uppdateras kontinuerligt vid behov, exempelvis när vi lagt till nya delar i projektet. Detta har hjälpt mycket då man inte behövt fråga onödiga frågor utan kan istället konsultera de dokumenten.

Kvalitén på projektstrukturen har även den ökat en del denna sprint. Komponenter har återanvänts och mappstrukturen är på god väg att bli färdig. Detta har varit svårt att göra tidigare då det är svårt att veta vilka komponenter som måste skapas från

början och har därför behövt vänta tills nu för att bli gjort. Något man kunnat göra är att skapa tillfälliga mappar under tiden och då alltid ha någon typ av struktur, även om denna kommer att ändras under projektets gång.

Application of Scrum

Rollerna har fortsatt vara liknande från föregående sprintar med det undantag att vi har börjat se värdet av att ha en tekniskt ansvarig för scrum. Detta har gjort att vi har en scrum-master som sköter mycket av de administrativa och att folk jobbar på bra med arbetet i scrum och att vi har en tekniskt ansvarig. Den tekniska rollen har inneburit att med stor kompetens leda uppdelningen av arbetsuppgifter för utvecklarna och vilka tekniker och ramar som ska följas. Detta har gjort att gruppen kan arbeta smärtfritt både med scrum i Trellobrädet men också med de mer tekniska uppgifterna som hamnar som tasks för utvecklarna. Detta har gjort att arbetet flyter på mer och gruppen kan leverera mer värde under kortare tid och med mindre tekniska problem. Målet blir att fortsätta kategorisera de tekniska mot de administrativa i scrum för att brygga gapet där emellan. Detta gör vi genom att ha just en scrum-master och en tekniskt ansvarig för scrumarbetet i trello.

I sprinten har inga nya agila metoder introduceras. Det har dock förekommit färre standup-möten med gruppen än vad som gjorts under föregående sprintar. Anledningen till detta var den stora delen enskilt arbete och de få möjligheter vi hade att vara samlade. Om ett nytt projekt skulle påbörjas hade visdomen om den stora effekten av standup-möten tagits mer till åtanke. Att ha dessa möten dagligen ger en stor förståelse för hur projektet i sin helhet tas vidare. Detta kan uppnås genom försök att arbeta samlat oftare och att kunna ha standup på videolänk när personer i gruppen ej kan närvara.

Efter sprint har som vanligt en sprint review ägt rum. Jobbet framåt har diskuterats och problem som uppkommit uppmärksammas. Vidare har diskussion och demo med vår produktägare, Oscar, förekommit. Efter dessa har tankarna om vad som ska prioriteras i förhållande till att projektet drivs framåt och deadline minskar tagits i

åtanke. Vid ett nytt projekt skulle vi ta med oss lärdomarna kring att diskutera och eliminera problem som uppstår, samt att ha en tydlig kontakt med produktägare och att hela tiden diskutera vilka user-stories som ska prioriteras om i förhållande till att projektet drivs framåt. Det hade även varit bra att testa vårt arbete mot en riktig produktägare från en organisation för att se hur pass bra våra metoder står sig gentemot detta, då vår produktägare i dagsläget är en person i gruppen. Detta uppnås med ett projekt som direkt är kopplat att ta fram en lösning eller ett system till ett företag.

Likt föregående veckor har vi fortsatt arbetat med att spara länkar och nyttig kunskap i interna dokument och Trellokort samt nyttjat intern konsultation. Detta har dock uppkommit mindre då vi har arbetat mer enskilt och inte kunnat ha en fysisk kommunikation. Istället har Codeacademy använts när vi kört fast och inte kunnat konsultera varandra. I fortsatt arbete med ett annat projekt hade våra sätt för att lära oss nya tekniker tagit med speciellt vikten med att fråga medlemmar och ständigt diskutera för att lära sig av varandra eller för att bli pekad i rätt riktning.

Vår relation till litteratur har denna veckan, likt föregående, varit den information som finns om sprint review och sprint retrospective på [scrum.org](https://www.scrum.org/). Vi har även använt oss av den vägledning som våra mentorer ger under övningspassen. Detta har fungerat bra och vårt sätt att använda oss av litteratur skriven av människor med mer expertis i området är något som skulle tas med i ett nytt projekt.