

Hvad er det primære problem, som I skal løse? Hvad er det sekundære?

Record Pushers **primære** problem er manglende overblik over varebeholdningen, og at RecordPusher bestiller varer fra flere forskellige leverandører, hvilket gør varebestillingen kompliceret, da man skal søge efter plader på alle leverandørers hjemmesider.

Record Pushers **sekundære** problem er at deres hjemmeside har et meget gammelt og ikke så intuitivt design, som kan være forvirrende for besøgende. Manglende CRAP-principper.

Hvor placeres funktionaliteten (arkitektur / platform)?

Vi gør brug af flutter og SQL - mangler viden fra PO omkring hvilken platform.

Next.js skal bruges til Website - Detaljer mangler

Der skal muligvis bruges en API med C#

Hvordan skal funktionaliteten se ud og kunne anvendes (blot indledende tanker – I er jo ikke rigtigt kommet i gang 😊)?

Det primære problem kan løses ved en brugerflade som samler information fra leverandører der gør varebestillingen lettere for RecordPusher at danne et overblik.

Det sekundære problem altså hjemmesiden kan præsenteres ved at redesigne hjemmesiden i forhold til CRAP-principper.

Must-have / Should-have / Could-have / Won't-have? (MoSCoW)

Afventer møde med PO for at udarbejde en mere omfattende featureliste - på nuværende tidspunkt er Musts: App til varebestilling, Redesign af hjemmeside.

Hvilke produkter skal der udarbejdes? Fx:

- App (Flutter - Android? ios?)
- Web-løsning (Next.js, Tree.js???)
- Api (C#)
- Database (SQL?)
- Vejledning/manual for varebestilling med App til PO/ansatte.

o Vejledning / manualer til: PO / brugere (kunder, ansatte, andre?) / udviklere / andre?

o Mobile apps (samt hvilke(n) platform(e), programmeringssprog osv.)?

o Web-løsninger (hvilken arkitektur, frontend/backend, programmeringssprog osv.)

o Behov for persistens (hvor, hvor meget, adgang, roller, datamodel osv.)

Hvordan passer den samlede mængde emner (fællesmængden af alle medlemmers 2 individuelle emner) i projektet?

Emner: Flutter, IT-Sikkerhed, Next.js, Database, Spiludvikling(Unity/Game Engine udvikling).

o Giver det anledning til justering af projektet eller de individuelle emner?

Spiludvikling bliver svær at anvende på projektet, men da de gruppemedlemmer som har spiludvikling har et andet emne som kan anvendes på projektet, ser vi det ikke som et problem - Man kan evt. lave et spil som kører på hjemmesiden med projektet som tema.

o Er der nogle, emner som ikke passer ind (helt eller delvist) i de forventede produkter/funktionaliteter?

Igen så passer spiludvikling ikke ind i resten af projektet, og den umiddelbare løsning vil være at snakke med vejleder omkring at få sideløbende projekter.

§ Hvordan løser vi det (digter nye tilføjelser til projektet, ændrer i projektet, parallelle sideprojekter osv.)

Løses ved hjælp af sideløbende projekter efter aftale med vejleder

o Er der noget i projektet som ikke bliver dækket af mindst en persons emner?

Indtil videre er alle områder dækket af mindst 1 person i gruppen.

Hvordan samarbejdes med PO?

Gruppen har mulighed for at arbejde i RecordPushers lokaler, og har derfor mulighed for at være i kontakt med PO dagligt. I praksis forventer vi at være i dialog med PO mindst 1 gang hver 2. uge.

o Hvordan sikrer vi at PO bliver tilfreds?

Vi forventer at kunne gøre PO tilfreds ved løbende at forventningsafstemme med po, samt at få løbende validering fra PO af de delprodukter vi har udarbejdet når vi mødes med ham.

o Hvordan afslutter vi samarbejdet?

Ved at aflevere det helt/delvist færdige produkt til PO, og sige tak for samarbejdet - kage??
pagne???

§ Især hvis det sker på uventet måde / tidspunkt

Hvordan arbejder vi sammen i gruppen (gruppekontrakt, tidsplaner, arbejdsfordeling, arbejdssted, osv.)

Gruppekontrakt -

Retning: et produkt, mangler afklaring.

Regler: Vi kommer hver især til at arbejde med forskellige ansvar,

Rammer:

Roller:

Relationer:

Tidsplaner - (Møde for hele gruppen i starten af ugen og i slutningen af ugen - mulighed for selv at administrere tid for egen læring/arbejde mellem) Mere specifik tidsplan udarbejdes senere.

Arbejdsfordeling - (Vi forventer at arbejde både individuelt, i mindre grupper og som stor samlet gruppe - Vi forventer at hvert gruppemedlem påtager sig ansvar for de emner som de har valgt)

Arbejdssted - (Fysisk: UCL, RecordPusher, Andet?. Hjemmefra: Discord.)

o Husk at tage højde for at alle ikke kan deltage hele tiden (fx er der vejledningsmøder på forskellige tidspunkter og hver især har en hverdag, måske med jobs osv.)

af samarbejdet, der omhandler følgende:

Retning: At sikre at gruppen arbejder frem mod det samme

- Hvad skal vi arbejde frem mod i dette projekt, denne periode, denne opgave?
- Hvad er tidsrammen?
- Hvad vil vi gerne lykkes godt med i dette projekt?

Regler: At afdække hvilke områder, det er hensigtsmæssigt at have klare regler om

- Arbejdsfordeling
- Mødefrekvens
- Kommunikation
- Information
- Hvem har ansvar for hvad?

Rammer: At klarlægge de mere organisatoriske rammer

- Hvad er vores ansvar, og hvad er studiets/underviseren ansvar?
- Hvad kan vi og hvad skal vi inden for de rammer, vi har sat for vores studiegruppe?
- Hvilke ressourcer har vi til rådighed?
- Hvordan kan vi løse opgaven inden for de rammer, vi har?

Roller: At få klarhed på studiegruppens rollesamesætning i forhold til for eksempel ansvar, opgaver og kompetencer

- Hvordan fordeler vi opgaver og ansvar?

-
- Hvem tager initiativ? Og til hvad?
 - Hvad er vi gode/mindre gode til hver for sig og sammen?

Relationer: At udveksle ønsker og behov om hvordan man gerne vil have det med hinanden

- Hvad er vigtigt i forhold til omgangstonen og samarbejdet?
- Hvordan træffer vi beslutninger?
- Hvor meget kan/vil vi investere i samarbejdet?
- Hvad betyder noget for os i forhold til eksempelvis klima, normer, kommunikation med mere?

Studiegruppekontrakt

Retning

1. Alle gruppemedlemmer skal få noget ud af projektet, og hvert medlem skal blive udfordret i form af at arbejde med ting de ikke har så godt styr på.
2. Tidsrammen er fastsat den 31. Maj, og når denne deadline nås, skal vi have et funktionelt og gennemtestet produkt som lever op til kundes forventninger.
3. Vi vil gerne lykkes med at vi ender med et produkt, som løser problemet som kunden har fremsat.

Regler

1. Som udgangspunkt bestræber vi os for at lave en så lige arbejdsfordeling som muligt.

- a. Så hvidt som muligt at have flere medlemmer på samme opgaver, så alle får lov at prøve lidt af det hele.
2. Det forventes at alle møder op til de daglige standups, planning, review & retrospektive.
 - a. Der afholdes fysiske møder efter behov (mindst et hver 14. dag)
3. Det forventes, at gruppemedlemmerne møder op til de planlagte scrum møder og daglige sprints.
 - a. Fravær skal meldes via Discord.
 - b. Det forventes at folk som trykker interesseret på et event deltager, og det meldes til scrum master hvis man ikke kommer.
4. Kommunikation kommer til at forgår på Discord.
 - a. Information vedrørende projektet vil blive lagt på discord.
 - b. Møder / Begivenheder relaterede til projektet vil blive lagt på discord som events.
 - c. Det forventes at man tjekker discord dagligt, og reagere på de forskellige events, møder osv.
5. Scrum Master har ansvaret for at planlægge, daglige sprints, sprint review, retrospective.
6. Projektleder har ansvaret for at facilitere kommunikationen med kunden, samt har projektlederen har ansvaret for at vi kommer i den rigtig retning.
 - a. Hvis der opstår problemer i projektet, er det projektlederen som har det sidste ord.
7. Gruppemedlemmerne har ansvaret for de individuelle tildelte opgaver.
 - a. Det forventes at hvis man står på en opgave sammen med en anden, at man så finder ud af en given dato, for hvor det arbejdes med i god tid.

Rammer

1. Det er vores ansvar at vi følger de overordnede regler.
 - a. Inden for de rammer vi har sat forventes det at vi kan udarbejde et testbart system.
2. Det er vores ansvar at kontakte vejledere for at få vejledning.
3. Det er vores ansvar at arbejde professionelt med opgaverne.

Roller

1. Opgaver fordeles kun på møder.
 - a. PB/PBI vil blive oprettet/opdateret i forbindelse med sprint review og sprint plan møderne.
2. Alle gruppemedlemmer skal berøre forskellige dele af projektet.
3. Da Alle medlemmer af gruppen har indset, at vi ikke har den stærkeste mødedisciplin, og at dette kan medføre et faldende engagement til et projekt, er vi alle enige om at vi opnår et større engagement ved at deltage i de planlagte møder, samt at samarbejde aktivt om de planlagte PBI'er. Vi

forpligter os derfor allesammen til at leve op til ovenstående, med henblik på at udvikle det bedste system muligt.

4. Pull request bliver tjekket på scrum daglig standup.

Relationer

1. Man skal tale ordentligt. Humoren afhænger af situationen.
2. Hvis der er problemer mellem medlemmer, så skal det tales om med det samme, så det kan komme ud af verden.
3. Som udgangspunkt bliver beslutninger træffet sammen, men hvis der opstår uenigheder, er det projektlederen som har det afgørende ord.