

Mål & Syfte

Att med agila metoder skapa en fungerande prototyp enligt kundens beskrivning med hänsyn till iterativa processer.

Målet är att

- Kunna identifiera sin egna kapacitet och anpassa arbete därefter.
- Identifiera problematiska mål och bryta ner dessa till mindre, hanterbara mål.
- Få färdigheter i att bedöma andras kod enligt bestämda konventioner.

Grupper

Publiceras på discord och i omnius.

Checklista

Skapa **Trello** board

- Skapa kolumnerna :
"product backlog" -> "ready" -> "developing" -> "code review" -> "done"
- Samtliga deltagare har tillgång till trello
- Bestäm en WIP (work-in-progress) för utvecklingskolumnen
 - Bestäm kapaciteten för gruppen, hur många user stories kan utvecklas samtidigt?

Välj **agil** strategi

- Vilka branch:es ska finnas?
- Hur ofta görs en commit?
- När ska en branch merge:as till main?
- Hur sker en code review? Tips, använd [pull requests](#), tilldela en "reviewer"
 - När och hur sker en code review? Tips läs [5 best practises \(Atlassian\)](#)
 - Vilka kod konventioner ska gruppen använda för code reviews?
 - Ex. Ska html klasser skrivas med underscore _, bindestreck -, eller camelCase?
 - Ska gruppen använda arrow functions eller inte?
 - Ska gruppen placera alla globala variabler längst upp?

Planera **gruppträffar**

- 1 träff per dag, rekommenderat med två
- Vilka dagar ska användas för individuell kompetensutveckling (självstudier)? (högst 2)
 - Under dessa dagar förväntas det hållas minst ett möte för att dela med sig av upptäcker m.m.
- Vad är agendan för respektive möte?
 - Vilka möten är för code reviews?

- Vilka möten är för att diskutera mål?
- Vilka möten är retrospektiva?

Första kundmöte

Kunden vid namn Christoffer, ägare av, *The Kraken Inn.*, vill skapa ett användargränssnitt för sina gäster. Tanken är att gästerna ska, från sina bord, använda en mobilanpassad webbsida för att skapa beställningar till köket.

I användargränssnittet vill Christoffer kunna lägga upp *featured beverages and food* som en highlight för dagen samt låta kunderna enkelt filtrera och söka igenom de produkter som finns tillgängliga via en produkt databas.

Hos The Kraken Inn. så är det ett seglar tema inspirerat från piratserien Pirates of the Caribbean vilket Christoffer vill återspegla i gränssnittet. Vidare så har även The Kraken Inn. kunder som är svensk- och engelsktalande.

Tills första kundmöte

Ert uppdrag är att samla på er det som ni behöver för att börja skapa en fungerande prototyp. Inför första mötet är det bra att fundera på vilken atmosfär som vanligtvis finns i en restaurang eller bar och hur den då påverkas ett webbgränssnitt.

Observera att kunden vet inte vilka tekniska delar som är svåra att utveckla eller som behövs i olika delar av utvecklingen så fundera noga på vilka frågor som är viktiga för att utveckla en produkt enligt kundens vision.

För att sammanfatta →

- Vad behöver gruppen få för information från kunden för att kunna utveckla gränssnittet?

Kommande kundmöten sker under handledningstid. Planen för kommande möten sätts upp tillsammans med kunden.