

Post Mortem Report,

Adam Johansson, grupp 10.

Allmänt

Utvecklingen av vår Androidapp har gått på hela taget väldigt bra. Slutresultatet är en välfungerande app som vi anser fylla ett stort behov på Chalmers. Känslan att ha skapat något riktigt användbart är skön och detta är något jag inte har upplevt tidigare i programmeringssammanhang. För första gången så gör ju faktiskt ens kod något intressant och användbart. Dessutom har jag lärt mig mycket, både kring programmering och projekthantering. Det har varit intressant att uppdragsbeskrivningen är såpass vag att man får välja fritt och skapa något man själv har valt. Det är både stressande till en början (då man inte vet var man ska börja) men också väldigt spännande. Dessutom leder sitt eget val till att man blir mer engagerad kring projektet och dess resultat.

Projektet har varit utspritt under en läsperiod där mycket arbete och tid framför allt har lagts under de sista tre veckorna. Jag och Johan hade inlämning av vårt kandidatarbete i början på maj och därför har det funnits mer utrymme för den här kursen mot slutet. Det optimala hade varit att fördela ut arbete jämnt under kursens gång men med tanke på kandidatarbetets planering blev detta den bästa lösningen.

Github

Github har använts och på det stora hela fungerat bra även om det skapat en hel del frustration. Till en början användes det mest som en lagringstjänst likt Dropbox där vi klonade ner hela projektet gång på gång. Det fanns bara en master-branch och integrerandet av gruppmedlemmarnas olika arbete var krångligt. Dessutom lade vi upp allt ur projektmappen i eclipse på github, något som vi halvvägs in i kursen insåg var fel. Det blev betydligt mer lättarbetat då vi endast började committa src, rsc och manifest. Utöver det skapade vi branches för appens olika delar. Utvecklingen av sidan som visar pubarna fick en branch, kartan en, pubrundefunktionen en branch osv. Dessa delar utvecklades iterativt under hela läsperioden och de var relativt fristående vilket gjorde att de blev lätt att mergea ihop de olika delarna. Vi har använt Githubs egna GUI-program och därför inte behövt använda terminalen/kommandotolken. GUI-programmet har varit stabilt och fungerat bättre än det vi hört om de inbyggda funktioner som eclipse har. Däremot är programmet relativt svårförståeligt i mitt tycke och därför har väldigt mycket onödig tid gått till att försöka sig på att förstå hur Github fungerar. Detta har varit frustrerande då det har tagit väldigt mycket tid på att utveckla själva appen. Att allt "runt omkring" inte fungerar blir därför frustrerande.

Pivotaltracker

Pivotaltracker är ett verktyg som vi till viss del har använt i projektet. Här har vi lagt in en hel del user stories för att skapa oss en uppfattning om vad som behövs göras. Det har fungerat bra för att lista saker som behövs göras och ge en översikt av vad appen ska göra. Dessa user stories har diskuterats fram på möten som vi haft kontinuerligt under projektet. Många av Pivotaltrackers funktioner har inte behövts användas. Exemplevis prioritera bland tasks sätta dem i icebox eller under progress osv. Vi har haft en väldigt klar bild av hur vi ville att appen skulle se ut från våra första möten vilket gjort att många funktioner inte

behövts. Detta har gjort att planeringen av utveckling av appens delar har fallit ut naturligt.

Vi har arbetat till största delen tillsammans i grupp. Dvs vi har suttit alla fyra tillsammans och hjälpt varandra vilket har varit effektivt i mitt tycke. Eftersom vi oftast alltid sågs tillsammans kunde man lätt diskutera och planera där och då och behovet av pivottracker's alla funktioner behövdes därför inte. Dessutom har vi hållit kontakt och briefat varandra i våra facebookgrupp där vi exempelvis beskrivit hur vi ligger till med våra respektive tasks. Detta har också lett till ett litet behov av specifika Scrummeetings då vi alltid suttit tillsammans i grupp och på så sätt vetat vad som görs för tillfället och hur det går.

Parprogrammering

Vid själva programmeringen har vi gjort detta i par. Det fungerar bra när man skriver själva koden och har ett hum om hur en viss task ska utföras. Däremot känns det ineffektivt, rent ut svårt att sitta två kring en dator när man göra allt förarbete innan man kan börja koda ett avsnitt. Dvs läsa tutorials, guider och stackoverflow mm fungera endast att göra själv.

Spenderad tid

Tidsmässigt har vi i gruppen lagt ner omkring 10h/vecka till och med första veckan i maj. Därefter har vi arbetat i stort sätt varje dag, 8 h per dag. Den här kursen kan därför ses som en kurs med stor arbetsbelastning. Det intensiva arbetet mot slutet ledde till sprintplanering inte känndes nödvändigt. Eftersom vi satt så långt tid varje dag och satt upp dagsmål inte hade fungerat då om vi blev klara tidigt hade man bara börjat på en ny uppgift och då ansåg vi att sprintplanering inte fyllde någon funktion. Dessutom ville vi se till att få fram en fungerande prototyp fort och därför lade vi mer tid på kodande till en början än på saker runt omkring.

Under projektets gång har vi spenderat vår tid på lite olika sätt. Till enbörjan lades mycket tid på att sätt sig in androidprogrammering i allmänhet och hur de olika verktygen användes. Github är något som vi borde lagt mer tid på i början för att kunna använda det på rätt sätt från början. Det hade varit mer effektivt att lära sig det ordentligt från början och på så sätt spara mycket tid i slutet.

Gruppen

Jag anser att alla i gruppen har bidragit likvärdigt mycket, både i form av tid, engagemang och resultat. Arbetet med appen har delats upp, men på grund av den iterativa process som varit har flera personer kunnat arbeta på samma funktion men i olika omgångar. Exempelvis skrevs en första version av appen icke dynamisk där alla pubbar hade inlagda TextView och Buttons i Layout-xml:en. I ett senare sked skrev dessa sidor om till att bli dynamiska där all content skapades i Java. Detta visar på vi anammat den iterativa utvecklingsprocessen och för vårt projekt har det fungerat bra, även om exempelvis en vattenfallsmetod kanske också hade kunnat fungera.

Jag anser också att det som verkligen har bidragit till det lyckade resultatet med det är projektet är just vår grupp. Vi har fungerat väldigt bra tillsammans.

Hinder på vägen

Precis som väntat stötte vi på flera hinder på vägen i vårt utvecklingsarbete. I det stora hela tycker jag ändå det har flytit på bra. Exempelvis tog

implementeringen av kartan längre tid än vi trodde. Exakta orsaken till att det krånglande och sedan helt plötsligt fungerade har vi inte riktigt förstått, men att att det nu fungerar utan problem känns ändå väldigt bra. Hade implementeringen av kartan gått bättre hade vi exempelvis kunnat utveckla den ännu mer och lägga till roliga funktioner såsom kortaste vägen och använda din egna position för incheckning osv. Att vi började implementera en statisk version av publistan (för att sedan göra om den till dynamisk) var kanske inte helt optimalt ur tidssynpunkt men det ska inte underskattas att snabbt få upp något användbart och fungerande. Det är viktigt att vinna snabba vinster för att få upp självförtroendet och känna att man kommit någonstans.

Andra saker som var lite negativa kring utvecklingen var såklart påsklovet och omtentaveckan vilket gjorde att det blev ett stort hopp mellan första veckans inledande föreläsningar och arbetet som egentligen startades först flera veckor efteråt.

Dessutom hade det varit fördelaktigt om ytterligare en person i gruppen förutom Johan hade haft tillgång till en androidmobil. Detta gjorde det svårt att testa appen för oss andra. Framförallt då arbetet med kartan tog såpass mycket tid och Johan hade stort behov av testning på mobilen själv.

Framtida projekt

I framtida projekt kommer jag finna stor nytta av alla de tekniker och practices som vi använt och kanske även de som inte passat just för detta projekt. Jag har använt ett liknande verktyg till pivotaltracker, www.trello.com i ett annat, icke it-relaterat projekt tidigare. Största skillnaden vertygen emellan är att Pivotaltracker känns som ett rent it-verktyg med trello är mer generellt. Min uppfattning är att Trello är mer intuitivt och lättanvänt medans pivotaltracker är mer kraftfullt. I framtida it-projekt känns därför Pivotaltracker som det naturliga valet och trello i de flesta övriga projekt där behoven är något lägre. Github är ett riktigt bra verktyg när man får det att fungera och är något som jag hade uppskattat och kunna använda i tidigare programmeringskurser här på Chalmers. Jag kommer således att använda Github igen och försöka lära mig mer om det. Scrummeetings är något som jag tror kan fylla en funktion i framtida projekt. Framförallt i framtida projekt där man jobbar mer individuellt tror jag det kommer fungera bra. Det samma tror jag om sprints och planering av sådana.

Vad gäller androidprogrammering i helhet, så tror jag att jag talar för hela gruppen när jag säger att vi fått blodad tand och vill lära oss mer. Jag tycker också att det hade varit kul och utveckla vår app mer och få den ännu mer användbar. Det är ju dock långt kvar till nästa pubbrunda så vi får se om vi inte väntar med att fortsätta på den tills efter sommaren. Eftersom jag har en iphone hade varit kul och kanske försöka sig på iOS också.