**Generell beskrivning:**

Det här projektet löper 8-24 januari. Individuellt arbete med eget valt projekt. Välj gärna projekt efter er APL placering. Ni väljer själva vilket ämne/område och programmeringsspråk/ramverk ni ska använda för att utveckla ert projekt.

Krav:

* Planering (väl utvecklad med tydlig röd tråd)
* Produkt - utvecklad med ett utvalt design pattern
* Dokumentation - daglig logg (ett absolut måste!!), en typ av “daily standup” för dig själv i skriftlig form.

### Planering:

Planeringen ska finnas som tydligt beskriver ert projekt, hur projektet ska utvecklas, vilka metoder/språk/ramverk ni ska använda, hur resultatet kommer att se ut. (Ställ er frågorna vad, hur och varför!)

Tänk också på vilka avgränsningar ni gör, vad är ert scope?   
Med andra ord; vad kommer ni göra och vad kommer ni **inte** att göra.  
Tänk MVP och Definition of Done.

Planeringen kommer göras med planeringsverktyget Trello! Vilken ska delas med Linda, Josef och Mike när den skapas!

Bryt ner vad ni ska göra från user story (genomgång onsdag 8:40 med Josef) → task → sub task.

Kom ihåg att göra tidsestimeringen:  
Hur mycket effektiv tid får ni ut per dag? Hur mycket per sprint\*?  
Hur lång tid tar det att slutföra en task mätt i effektiv tid?

Design pattern ska väljas via litteratur i bokhyllan eller sökas online och tydligt anges i planeringen. (Se bok “Design Patterns”/finns 2 ex på vinden) eller förslagsvis [GeeksforGeeks](https://www.geeksforgeeks.org/software-design-patterns/)) Om ni inte kan välja utgå ifrån objektorientering.

**Produkt:**

Tänk på att begränsa produkten och lägga utvecklingsstadier så att stadie 1 innebär en minimum viable product, stadie 2 de mest basic extras och stadie 3 mer fancy pancy.

**Dokumentation/Utvärdering:**

Dokumentation ska ske under hela projektet - en programmerings dagbok där ni löpande skriver vad ni gör. En skriftlig “daily standup” så att den efter varje dag reflekterar arbetet ni utfört. Utvärderingen är en efterreflektion, en så kallad sprint reflection, av programmerings dagboken där ni förtydligar vad som fungerade bra för er och vad ni kunde gjort annorlunda.  
Kom ihåg att det är omöjligt att **inte** göra misstag - men det **är** möjligt att inte lära sig av dem. Ert val!

Ideér ska godkännas av Josef på torsdagen den 9 januari..

**Lycka till! önskar Josef, Mike och Linda**

\*Definition av uttrycket sprint

Inom mjukvaruutveckling, särskilt i agila arbetsmetoder som Scrum, definieras en sprint som en tidsbegränsad arbetsperiod där ett team arbetar med att slutföra en specifik uppsättning uppgifter eller funktioner. Sprinten är en central del av den iterativa utvecklingsprocessen.

### Nyckelaspekter av en sprint:

* Varaktighet: Vanligtvis mellan 1–4 veckor, beroende på projektets behov och teamets arbetssätt.
* Sprintplanering: Innan sprinten börjar planerar teamet vilka arbetsuppgifter (ofta kallade user stories eller backlog items) som ska genomföras under sprinten. Målet är att skapa en tydlig plan för vad som ska levereras.
* Sprintmål: Ett tydligt definierat mål som teamet strävar efter att uppnå under sprintens gång.
* Dagliga möten (Daily Stand-up): Kort daglig avstämning (ca 15 minuter) för att diskutera framsteg, utmaningar och nästa steg.
* Sprintavslut: Sprinten avslutas med en Sprint Review (granskning/demonstration) där resultatet presenteras för intressenter och en Sprint Retrospective där teamet reflekterar över vad som fungerade bra och vad som kan förbättras.

### Fördelar med sprintar:

* Snabb feedback-loop: Möjlighet att snabbt anpassa sig efter förändringar.
* Förutsägbarhet: Regelbundna leveranser av färdiga delar av projektet.
* Ständig förbättring: Genom retrospektiv kan teamet hela tiden utvecklas.

### Sammanfattning:

En sprint är alltså en iterativ arbetscykel där ett team arbetar fokuserat för att leverera ett konkret resultat inom en förutbestämd tidsram.