

# Customer Value and Scope

En av de saker vi har jobbat med har varit en laddningsindikator. Detta har inte givit webbsidan mer funktionalitet men är ändå en ändå värdefull funktion då användaren mycket enklare kan förstå om webbsidan gör något i bakgrunden. Vi har även jobbat med att ta fram en landningssida/hero page för att fånga användarens intresse. Detta omfattar även viss design av övriga komponenter på sidan, så som navigeringsmenyn. Quizet som varit under utveckling sedan tidigare har fortsatt utvecklas.

## KPI

**Velocity:** Vi hade uppskattat vår velocity till 34 story points. Men vår velocity denna veckan har varit 8.

### Happiness:

Johanna: Glädje= 3 , Stressad=4, Produktiv=2

Alexander: Glädje=3 , Stressad=3, Produktiv=2.5

Johan: Glädje= 3 , Stressad= 4, Produktiv= 3

Magnus: Glädje=3 , Stressad=3, Produktiv= 2

Mirai: Glädje= 3, Stressad=3, Produktiv=2

Philip: Glädje=2 , Stressad=2, Produktiv=2

**Debug:** Denna har vi tagit bort och ersatt med Estimation accuracy.

**Estimation accuracy:**  $8/34 = 0.24$ . Vi ser att gruppen har svårt att estimerar story points och vad som är rimligt att klara av under en vecka. Tidigare har vi överträffat eller träffat våra förväntningar. Denna veckan lyckades gruppen inte uppnå våra estimerade mål.

**Analys av KPIer:** Efter att ha analyserat och diskuterat resultatet av våra KPIer denna vecka kan vi konstatera att vi har problem med att avsluta våra user stories. Det beror till stor del på ovana med de språk/utvecklingsmiljön vi jobbar i. Men även testerna har varit svåra att få till och tolka vilket gjort att slutsteget i varje user story dragit ut på tiden.

## Social Contract and Effort

### Social contract:

Var öppen för kritik

Vara trevlig

Gör din del

Våga fråga

Tala om ifall du inte kan delta på något möte

Du är viktig  
Skriva på svenska  
En sprint går från Måndag 10:00-Måndag 08:00.

**Effort:**

Vår sprint går från måndag 10.00-måndag 8.00. Vi har haft 2 större möten och 2 mindre möten denna veckan.

## Design decisions and product structure

Förra veckan var en av målen att koden nu också ska vara testad innan den förs in i master. Detta har vi hållit oss till, och kommer fortsätta med framöver.

Under veckan tog vi fram en prototyp i Figma för hemsidans design. Den är tänkt att agera som någon form av vägledning när vi designar olika delar av hemsidan, såsom toolbar, startsida etc. Alla gruppmedlemmar kan även hämta färgkoder och teckensnitt från prototypen och applicera på den del de utvecklar.

- how you ensure code quality and enforce coding standards
  - A: Vi följer vår DoD vilket säkerställer kod kvalite och kod standard, speciellt när koden som ska upp på master granskas av andra medlemmar.
  - B: Det funkar bra just nu, men om det dyker upp något som skulle förbättras kommer detta läggas till i DoD

## Application of Scrum

Vi har använt oss utav parprogrammering denna vecka också. Johan och Philip jobbade delvis tillsammans och även separat. Prototyp-framtagningen gör att vi enklare kan förstå och specificera vissa krav på hemsidan. Den hjälper oss även att förstå utmaningar och designval i gränssnittet och interaktioner.