

Customer Value and Scope

Detta har varit vår mest produktiva vecka vad gäller avklarade user stories. Alla har levererat uppgifter vi har mergat till master. Quizet är tillagt. Waterusage är uppdaterat med en interaktiv karta och tabellen är sökbar och angenäm att se på. News är uppdaterad så att den följer temat lite bättre.

Trots att vi levererat mycket den senaste veckan har vi en del saker kvar att göra innan allt är klart.

(A) Denna sprinten har varit väldigt produktiv när det kommer till att leverera mycket ny funktionalitet. Men vi har dock lämnat lite mindre än perfekt kod i kodbasen t.ex. så har vi två varningar och flera console.logs i koden som man ser om man öppnar utvecklar verktygen i webbläsaren. Vi bestämde oss för att det var viktigare att leverera funktionalitet denna sprinten och att tiden det skulle ta att fixa buggarna nu i efterhand inte levererar tillräckligt med customer value för att fixas då det är mindre buggar som inte märks om man inte letar efter dom. Sidan kraschar om man byter från startsidan, byter tillbaka till startsidan och ändrar storleken på webbläsaren

(B) Det skulle vara bra att fixa till koden så den ser bra ut och inte har buggar men det har inte hög prioritering i backloggen. Kraschen av sidan har högprioritering att fixa även fast dom mindre felen kan lämnas.

(A->B) Dom enklare felen kan fixas till under nästa sprint, som att ta bort console.log från koden. Sen kan vi kolla på hur svårt det skulle vara att fixa varningarna men eftersom dom inte påverkar funktionalitet så har inte det en hög prioritering. Kraschen av sidan måste fixas under nästa sprint.

KPI

Velocity:

Velocityn hamnade på 36 vilket är vårt högsta värde hittills. Det märks tydligt när man tittar på allt som uppdaterats sen förra veckan.

Happiness:

Mirai:	Glädje = 3, Stressad = 4, Produktiv = 3
Johanna:	Glädje = 3, Stressad = 4, Produktiv = 3
Magnus:	Glädje = 4, Stressad = 2, Produktiv = 3
Philip:	Glädje = 4, Stressad = 2, Produktiv = 4
Alexander:	Glädje = 4, Stressad = 2, Produktiv = 3
Johan:	Glädje = 4, Stressad = 4, Produktiv = 4

Estimation accuracy:

$36/52 = 0.69$

En del user stories visade sig vara mer komplicerade än vi förväntade oss samt att vi inte var fullt nöjda med vissa stories för att merga till master.

De flesta har dock gått som förväntat och våra estimeringar börjar bli bättre överlag.

(A) Vi lyckades estimerar vår velocity till 69% av vad den blev i slutändan

(B) Vi vill bli ännu bättre att estimerar vår velocity. Eftersom att det är vår sista sprint nästa vecka och vår sista chans att bli klar med uppgifter är det viktigt att vår estimation accuracy ska vara 100% eller väldigt nära.

(A->B) Vi måste bli duktigare på att inte ta på oss mer än vi kommer klara av, kanske minska vår velocity.

Analys av KPIer:

Vår produktivitet har gått upp, med den har även glädjen och till viss grad stressen ökat.

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.

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

Effort: Detta har varit vår mest produktiva vecka hittills, dels av antalet totala poäng gruppen avklarade men också hur produktiva vi har känt oss. Detta har nog varit på grund av att man känner sig mer bekväm i react och javascript, men också pga av att det fanns mycket att göra denna vecka.

Design decisions and product structure

(A) I tidigare sprints har testerna tagit upp en stor del av tiden.

(B) Vi vill leverera mer funktionalitet och inte spendera mer tid än nödvändigt på testning

(A->B) Vi valde därför att gå lite lättare på testerna denna vecka och bibehålla de viktigaste testerna. Detta har varit ett bra val vilket ökade vår produktivitet.

Application of Scrum

Vi har använt oss av parprogrammering denna vecka men också arbetat separat på våra moment. I Jira har vi gått in och reviderat poängen för vissa user stories då dessa var något låga för att få en mer korrekt velocity.