

## Team Reflection - Sprint 1

### Group: Tangel

#### Customer Value and Scope

- the chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value

Vår applikation, Hoi, kommer att vara en uthyrningsplattform för cyklar. Här kommer de som vill hyra och de som vill hyra ut mötas på ett enkelt och lättöverskådligt sätt.

Vi har under veckan bestämt vad vår webb-applikation skall kunna göra, vilka sidor som skall finnas, vad man som användare skall ha applikationen till och vilka vi utvecklar den för.

Efter att ha påbörjat diskussioner med cykelglada människor har vi identifierat att de behöver veta var cykeln befinner sig, vilka datum den är tillgänglig, typ av cykel, storlek och antal växlar. De vill också att processen ska vara snabb och enkel och att betalningen ska ske med hjälp av en erkänd betalningslösning. Vi vill ha fler åsikter och planerar därför att kontakta cykelgrupper och dylikt på Facebook för att höra vad de önskar få ut av en liknande applikation.

- the success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)

Till den slutliga inlämningen vill vi kunna visa en väl fungerande applikation. Under den första sprinten har detta inneburit att alla gruppmedlemmar blev bekväma med, och fick en förståelse för, de olika verktygen.

Som individer har vi lärt av varandra, dragit nytta av gruppmedlemmarnas olika expertisområden och identifierat områden som vi alla kommer att behöva lära oss från grunden.

I framtida sprinter vill vi försäkra oss om att alla gruppmedlemmar fortsätter bidra till sin fulla förmåga, och att vi samarbetar med de arbetsuppgifter vi har. Genom att se till att använda "daily" scrum (som vi anpassar efter att alla inte alltid jobbar på projektet varje dag) så ska vi försöka kommunicera vad vi har gjort senast, så att alla har koll och kan ge input på medlemmarnas val och arbete.

- your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value

Vi började lite för stort med våra user stories, men efter handledningen fick vi ordning på processen. Vi startade med att skriva tre epics (en för hyrare, en för uthyrare och en för oss själva) och därefter olika user stories som hörde till dessa epics. De user stories som var väsentliga för veckans sprint bröt vi ner till tasks och försökte tilldela dem effort points. Just det momentet var väldigt svårt - dels för att vi inte riktigt visste hur gruppens medlemmar låg till kunskapsmässigt och dels för att de som inte hade tidigare kunskap inom html/css/javascript inte kunde ge någon input.

För att på sikt bli bättre på denna uppskattning kommer vi att se över våra tidigare "gissningar", och eftersom vi kommer vara mer och mer vana vid utvecklingen kan vi göra mer precisa uppskattningar.

Under vår första sprint valde vi att fokusera på interna processer för att vi alla skulle lära känna verktygen. Därför valde vi ut två enklare tasks (att skapa en sida med fixerad information och en "Rent"-knapp"), vilka alla utförde var och en på sitt håll. Dagens möte började sedan med att vi diskuterade våra designval inom gränssnitt och applikationens struktur, samt tog upp eventuella problem som stötts på under arbetets gång.

Under den kommande veckan kommer vi att arbeta på ett mer effektivt sätt. Då kommer vi att arbeta med tasks två och två.

- your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders

Hittills har vi inte haft några gemensamma acceptanskriterier. De tasks som ingick i första sprinten inbegrep individuellt arbete och varje person bestämde själv när han/hon var klar med uppgiften. Vi är dock mycket väl medvetna om att vi kommer behöva utforma både acceptans-kriterier och en ordentlig definition of done under den kommande veckan.

Vi kommer gemensamt att utgå från behov och ta fram kriterier under utvecklingen för varje task för att se till att de skapar värde.

- the three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

Även denna punkt har vi inte berört under den första sprinten, men kommer att ta tag i framöver.

Detta kommer att genomföras genom att vi tar fram KPIer som mäter och återspeglar vår process på ett bra sätt.

## **Social Contract and Effort**

- your [social contract](#) , i.e., the rules that define how you work together as a team, how it influenced your work, and how it evolved during the project (this means, of course, you should create one in the first week and continuously update it when the need arrives)

Vi har inte börjat utnyttja vårt sociala kontrakt till fullo ännu, förutom när det kommer till kommunikation och möten. När vi börjar komma in i arbetet och får upp vårt momentum kommer det sociala kontraktet spela en större roll i vårt arbetssätt. Målet med vårt sociala kontrakt kommer att vara att alla arbetar enligt samma plan och att det aldrig kommer att behöva uppstå några diskussioner kring hur och vad vi ska göra.

- the time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation)

Hittills har vi som grupp lagt ca. 6-8 timmar per vecka som vi använt till att diskutera och förbereda arbetet. Fokus har legat på att bekanta sig med de nya språken och verktygen. Tiden har därmed genererat mycket värde för oss som grupp, men inte så mycket kundvärde. I nuläget kan endast en kund hyra en specifik cykel på ett bestämt datum och i en bestämd stad. Förutom det har vi genererat värde genom att alla har bekantat sig med verktygen och därmed fått en känsla för hur designen för att göra det så enkelt som möjligt för kunden att använda vår tjänst.

Framöver vill vi att tiden vi lägger ner ska generera mer värde för slutkunden även om det fortsatt är viktigt med kompetensspridning inom gruppen och vårt lärande.

För att ta oss dit planerar vi att fortsätta arbeta med Scrum och ta oss an Tasks/User stories som ger mervärde för kunden.

### **Design decisions and product structure**

- how your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value

Vi har skapat en enkel webbsida där kunden kan boka bara en cykel i nuvarande skede. Detta gjordes för att visualisera plattformen för kunden så att han kan se ungefär hur produkten kommer att se ut i slutet av utvecklingsprocessen.

Vi vill ha en fullt funktionerande webbapplikation där kunden kan använda den avsedda funktionaliteten. För att stödja vår utveckling av en dynamisk sida vill vi använda React-ramverket för UI. Vi vill också se till att separera vår modell från vår vy, möjligtvis med någon variant av MVC-mönstret.

Genom att dela uppgifter bland alla gruppmedlemmar inför varje sprint kan vi skapa helt fungerande hemsida med olika funktioner där kunden kan låna/låna ut cyklar. Vi vill också börja implementera med React.

- which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)

Vi har inte riktigt börjat med teknisk dokumentation ännu. Första veckan hade samtliga gruppmedlemmar samma uppgift och inte någon interaktion mellan olika delar av koden.

Framöver är vårt mål att dokumentera med hjälp av en domain model för att se interaktion mellan olika delar vilket även är viktigt för oss utvecklare.

För att ta oss dit ska vi komma igång med mjukvaruutvecklingen där olika undergrupper arbetar med olika saker. Först då uppstår ett behov av domain model, och då kommer vi också börja använda det.

- how you use and update your documentation throughout the sprints

Vi har inte haft behov av att uppdatera någon dokumentation denna veckan. När vi väl börjar skriva kod vill vi att den ska vara väl dokumenterad så att nästa person kan förstå koden och eventuellt utveckla den vidare. Vi kommer uppdatera dokumentationen i samband med feedback från gruppmedlemmar samt kund.

- how you ensure code quality and enforce coding standards

I nuläget har vi börjat diskutera en definition of done, och har även börjat prata om informella krav för "definition of testing" ungefär. Även dessa kommer skrivas ner i korta drag för tydlighets skull.

Vi har bestämt att innan koden ska gå till master måste två personer godkänna den. Detta gjordes för att man ska kunna få review på kod man har skrivit, samt möjligen förbättra den. En annan anledning är att inte släppa "farlig" kod in i master så att programmet slutar fungera.

I slutet av kursen vill vi ha en bra kvalitet på koden, den ska vara förståelig och enkel. Programmet ska arbeta snabbt.

### **Application of Scrum**

- the roles you have used within the team and their impact on your work

Vi har bestämt oss för att varje vecka byta Scrum-master så att alla i gruppen får uppleva hur det är och få chansen lära sig om arbetssättet på ett djupare plan. Vi tror

att detta kommer att gynna vår produkt och vår arbetsprocess eftersom ingen kommer att vara bunden till en roll utan kommer att få vara delaktig i alla processer kring vårt projekt.

- the agile practices you have used and their impact on your work

Vi har huvudsakligen fokuserat på att generera värde för både oss själva som grupp och för produktägaren.

På sikt är planen att använda mycket paired programming för att utnyttja gruppens kompetens till fullo då personerna i vårt utvecklingsteam har olika bakgrund och kompetens.

Detta kommer vi göra genom att dela upp arbetet ännu mer och låta subgrupper lösa olika delar av arbetsuppgifterna.

- the sprint review and how it relates to your scope and customer value (in the first weeks in terms of the outcome of the current week's exercise; in later weeks in terms of your meetings with the product owner)

Under vår sprint review tog vi upp problem som vi hade stött på under skapandet av vår produkt i sin allra enklaste form (där alla variabler är fixerade) samt visade upp olika förslag på design för varandra.

Vårt mål är att enas om en design framöver och även ta med lärdomar om HTML/CSS framförallt från det vi har utvecklat hittills i vårt framtida kodande.

För att göra detta kommer vi välja en av sidorna att utgå från och gemensamt bygga vidare på.

För att göra detta behöver vi enas om hur den ska se ut och ta beslutet mot bakgrund vad externa personer/potentiella användare anser är värdeskapande.

- best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them)

Vi har använt Visual studio code/Atom, git, Trello, slack. Färdigheterna i varje verktyg får vi genom att använda de dagligen. Vi vill ha bättre grepp om hur vi kan använda verktygen. För att komma dit kan vi dela kunskaperna i gruppen genom att ställa frågor i slack samt i våra fysiska möten.

- relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)

Enligt det som lärarna har berättat, försökte vi hålla oss till de “vertikala” uppgifter, dvs att varje uppgift måste innehålla något värde för kunden. Under vår första sprint gjorde vi väldigt enkel uppgift, men den hade den visuella representationen.

Vårt mål är att varje user story, varje task ska ge den effekten och därför kommer vi att fortsätta att ställa sådana uppgifter.