|  |
| --- |
|  |
| Project Wood |
| Post Mortem Report |
| **2013-10-27** |
|  |
|  |

Grupp 10

Andreas Trakossas

Gustav Simonsson

Henrik Merlander

Lucas Wiman

Markus Johansson

Patrik Larsson

|  |
| --- |
|  |

## Innehållsförteckning

**sid**

**1. Tillvägagångssätt ................................................. 2**

**2. Spenderad tid ...................................................... 2**

**3. Samarbetet ......................................................... 2**

**4. Reflektion ............................................................ 3**

## 1. Tillvägagångssätt

**(1) Vilka tekniker/arbetssätt använde ni i projektet?**

**(3) För varje teknik/arbetssätt (scrum, parprogrammering,skype m.m) :**

**\* Vad var bra med denna teknik/arbetssätt?**

**\* Vad var mindre bra med denna teknik/arbetssätt?**

**\* Hur effektivt var det?**

**\* I vilken situation skulle ni använda denna teknik i ett framtida projekt?**

**\* I vilken situation skulle ni inte använda denna teknik i ett framtida projekt?**

## 2. Spenderad tid

**(2) Ungefär hur mycket tid spenderades per del och för hela projektet? (även per person)**

## 3. Samarbetet

Det som fungerade bra med vårt arbetssätt var att vi träffades varje vecka och diskuterade om hur föregående vecka varit, vad som skulle göras denna vecka samt hur vi skulle fördela arbetet. Vi delade upp arbetet så att spelet byggdes upp iterativt genom att börja med grunderna och sen bygga på det därifrån. Vid de tillfällena vi träffades arbetade vi parvis med de uppgifter vi delat ut, vilket bidrog till att vi snabbt kunde implementera saker eller lösa de problem som fanns eller dök upp på vägen. Målet var från början att träffas flera gånger i veckan och utöva parprogrammering, men då flera av gruppens medlemmar inte läst samma kurser denna läsperiod var det svårt att hitta tider mer än en gång i veckan då alla kunde.

Förutom mötena i skolan hade vi även en Skypegrupp där vi hade inplanerade möten en till två gånger i veckan. Vi hade där även en öppen chatt där man kunde diskutera allt som hade med projektet att göra, vilket skapade bra och regelbunden kommunikation i gruppen. Alla kunde berätta om eventuella problem, idéer och vad man lyckats göra.

Det som fungerade mindre bra var effektiviteten vid mötena i skolan. Även om vi fick gjort det vi ville så tog mötena ibland onödigt lång tid. Större delen av tiden spenderades på diskussioner som i sammanhanget var irrelevanta. En annan sak vi borde gjort är någon form av UML-skiss tidigt i projektet, men eftersom vi inte gjorde det så ledde det till att när vi skulle implementera saker så visste vi inte alltid vart det borde implementeras. Detta ledde i sin tur till att projektets struktur inte blev så bra som vi tänkt från början och vi var i läsvecka tre tvungna att strukturerade om koden för att förbättra strukturen.

Att alla gruppens medlemmar inte läst samma kurser under denna läsperiod har ytterligare försvårat arbetet, då alla haft olika mycket tid till detta projekt. Därför har det varit svårt att fördela arbetet jämnt. Det har även varit svårt att uppskatta hur omfattande och tidskrävande en viss del varit, och utefter det dela upp arbetet jämnt.

Vi anser ändå att vi överlag jobbat mycket bra som grupp. Trots att ingen tog på sig någon direkt ledarroll så har arbetet fördelats relativt bra och vi har lyckats åstadkomma vad vi velat på utsatt tid.

### Vad vi kunde gjort annorlunda

As we were new to Android-development and development using libgdx when we started this project, we now know much more about developing this type of projects for the targeted environment (Android) and that will make it easier for us to start with new projects as we do not have to learn everything again from scratch. We will also be able to plan the project better with our newfound knowledge because we have a better grasp what a libgdx game consists of and can therefore hand out and split work in a more effective fashion.

The next time we do a similar project we will probably try to create and UML-diagram and some flowcharts of how the key components of the game/application should work at an earlier point in the project.

As most of us in the group were new to git when the project started that made our initial progress slow. The next time we are going to use git we will know better of how to correctly branch merge and deal with conflicts just to name few examples.

Put more time on modularizing some components of the project to decrease the coupling. Also try to make classes and methods have more defined purposes and avoid giving methods multiple purposes.

## 4. Reflektion

**(6) Reflektion över "non process specific decisions"**