

Sprint 2

Vad ska göras?

Under projektets andra vecka ska alla gruppens medlemmar ansluta sig till projektets GitHub och kunna ladda upp projekt, alla ska också ha gjort sin första commit. Projektets user stories ska struktureras på ett överblickbart vis. Målet är att under sprinten få igång databasen på servern och skriva PHP-kod som möjliggör att applikationen kan kommunicera med servern, detta har varit den stora utmaningen i projektets början, för att underlätta det ska ett ER-diagram göras. Utöver det ska applikation utvecklas och kunna spela upp musik för att engagera spelaren, det ska fixas så att *SEND*-knappen inte kan försvinna från rutan, standardsaker som inställningar ska finnas i applikationen och när berättelsen är färdig ska hela visas på skärmen. Den kod som i dagsläget är skriven ska dokumenteras färdigt. Test som säkerställer att applikationen fungerar som den ska är något som gruppen under veckan ska börja arbeta med. Gruppen ska undersöka hur dokumentationen för projektet ska göras. Samtidigt som gruppen ska också undersöka hur användare kan särskiljas, kanske kan det göras via telefonnummer.

User Story	Sprint	Effort (1-3)	Priority (1-5)	Current State
As a user I want to be able to hear choral music on the start screen of the app	2	2	3	Accepted
As a user of the app I would like to be able to turn off the music	2	2	1	Accepted
As a user of the app I want to be able to see a nice picture of the developing team	2	1	1	Started
As a user I want to be able to see the button Send all the time so that I can contribute with my storypart.	2	1	2	Accepted

Hur gick det?

Gruppens medlemmar var i slutet av sprinten anslutna och hade alla gjort commits till GitHub. Projektets user stories har strukturerats upp både genom att nyttja Google spreadsheet, för att kunna dokumentera prioritet och arbetsinsats som krävs, samt Trello, för att visuellt kunna betrakta och överblicka de user stories som finns kvar och de som är startade.

För att hjälpa utvecklingen av serverlösningen gjordes ett ER-diagram. Delen med servern råkade dock ut för ett kommunikationsproblem, vilket resulterat i att två parallella lösningar till problematiken skapades. Båda lösningarna fungerar ungefär lika bra, den ena är skriven i MySQL på en server med PHP-kod som brygga och har testats så att det är möjligt att lägga till en användare, skapa en ny berättelse, skicka den bidragande texten till historien, hämta det senaste inlägget i berättelsen och att hämta berättelsen som helhet. Den andra lösningen är

gjord med Parse och även den kan lägga till användare, men med hjälp av inlogg, den kan skapa och lagra en berättelse. Vilken av lösningarna gruppen ska fortsätta på ska överläggas med handledare och inom gruppen.

Musik har kompletterats till applikationen samt att problematik med att *SEND*-knappen försvann har åtgärdats. Det som inte blev gjort var dels testen till applikationen, samt en del detaljer som skulle fixats. Anledningar till att många saker inte blev gjorda under sprinten är dels att en del av gruppen var på resande fot i olika delar av världen, en gruppmedlem var sjuk hela veckan. Men den största anledning är att gruppen fortfarande är i en lärandefas vad gäller hur man arbetar i sprints och hur mycket arbete som är rimligt att dela upp mellan varje medlem. Ytterligare en anledning är att gruppens medlemmar inte har så stor erfarenhet från programvarorna, vilket leder till att inläringen upptar mer tid än beräknat.