

Team Reflection Week 5

Group Bulbasaur

Customer Value and Scope

Denna veckan har applikationens scope varit att skapa flera nya vyer/sidor i appen. Vi prioriterade att få en databasstruktur som kunde användas, samt en vy för att skapa konto på appen. Ytterligare en vy som ansågs vara av hög prioritet var "Skapa MeetUp"-sidan. Dessa sidor skapar värde på olika sätt för olika "stakeholders". En databasstruktur och ett lättanvändbart databas-API har ett otroligt högt värde för oss utvecklare, då det underlättar vårt arbete med saker som ska sparas på eller hämtas från databasen. En "Skapa konto"-sida har högt värde för användaren i och med att de måste ha ett konto för att kunna använda vissa centrala delar av appens funktionalitet. Vi var väldigt noga med att se till att denna vy skulle vara så enkel och lättanvänd som möjligt för att maximera dess värde. "Skapa MeetUp"-sidan är en central del av appen som därför levererar väldigt högt värde för användaren av appen.

Veckans acceptance tests innebar att, när man som individ eller grupp kände sig färdig med ett visst steg i utvecklandet av en user story, att kolla i Definition-of-Done-dokumentet och se om alla krav blev uppfyllda för att kunna flytta user story:n till nästa kolumn. Denna vecka flyttades inga user story:s till Done, utan detta ska göras på mötet idag, så att alla känner att de vet vad som har gjorts i veckan och kan verifiera så att allt som vi har sagt är färdigt faktiskt är det. Vi har sett till att vi konstant ändrar våra acceptanskriterier för individuella user stories, alltså att finslipa och fixa tasks:en, och eventuellt lägga till separata "Acceptance Criteria". Detta har hjälpt oss göra våra user stories mer enhetliga, mindre beroende, och mer lättförståeliga.

KPI:erna som vi har använt för att mäta teamets framgång är motivationsnivå, chillnivå, job satisfaction, antal avklarade user stories, och antal lösta buggar. Motivationsnivån den här veckan var generellt hög, ungefär samma som förra veckan. Som grupp hade vi hög nog motivation att ta många viktiga user stories. Chillnivån var väldigt hög dock, detta på grund av att denna sprinten hamnade på Påskhelgen så många tog ledigt. Job satisfaction varierade starkt i gruppen, då de som hade väldigt hög job satisfaction var de som hann göra klart sina user stories och vyerna/komponenterna de arbetade på. De som hade låga job satisfactions hann inte jobba på sina user stories då de tog semester. Ett misstag vi gjorde som grupp var att flytta user storiesen som vi klarade av i Trello innan vi räknade dem, så vi fick estimerat ungefär hur många vi planerade att klara av och hur många vi faktiskt klarade av. Samma sak hände med buggarna. För att förbättra detta till nästa vecka så ska vi se till att dokumentera detta under sprintens gång, så att vi får mer precisa mått på antal user stories och buggar som klarats av/fixats.

Social contract and efforts

Det sociala kontraktet fungerar bra, ansvarsområden fördelas på önskvärt sätt och alla bidrar enligt bästa förmåga. Vi funderar på att införa en klausul om att vid sen ankomst lägger man ett bidrag till gruppens gemensamma skumpakassa, men det har inte behövts, då vi är duktiga på att hålla tider. Dit når vi genom ett gruppbeslut nästa möte.

Tiden vi lagt på kursen har denna sprint varit något lägre på grund av påskledighet. Det är svårt att hålla en sprint när det är röda, lediga dagar i mitten på sprinten. Ett par medlemmar har varit bortresta över påsken och vissa har skrivit omtentor. Detta speglar sig dock i leverabler för veckan. Vi insåg inte vid sprintens början att det skulle bli mindre tid för kursen, vilket gör att vi denna vecka inte har hunnit med allt det vi skulle. Dock håller vi det i minnet till kommande sprint, då vi kommer behöva sitta lite på helgen eftersom valborg och första maj ligger i mitten av veckan. Vi löser detta genom att ta hänsyn till röda dagar när vi planerar nästa sprint. I-studenterna känner att de har svårt att leverera på egen hand, vilket har gjort det svårt denna sprint då många varit bortresta. Kommande sprint kommer majoriteten av teammedlemmarna vilket gör det lättare att planera in kodtillfällen.

Application of Scrum

Vi har känt att teamets roller har varit lite överflödiga med tanke på att projektet är ganska måttligt och det dessutom är så att det bara är 4 personer i teamet som har kompetens att leverera individuellt medan resten av teamet behöver handledning. Det positiva med rollerna är att alla har ett ansvarsområde som varje medlem äger vilket skapar "power of ownership". I slutet av kursen är målet att samtliga medlemmar ska kunna leverera individuellt i så hög mån som möjligt. Detta är dock ett för stort mål att sätta för nästkommande sprint men ett delmål blir att vi fortsätter att praktisera programmering varje vecka för att på så sätt tillslut nå slutmålet. Vi når dit genom att parprogrammera och försöka sitta ett par gruppmedlemmar och jobba tillsammans för att få svar på frågor direkt och ta hjälp av de som innehar mer kunskap.

Vi arbetar agilt genom Scrum-metodiken som vi har använt alla sprintar och förutom mindre skavanker som nämnt tidigare reflektioner har det i stort fungerat bra. Vi har lyckats få en god uppdelning på arbetsuppgifter genom väldefinierade user stories som gör arbetet enklare. Framåt vill vi fortsätta öka takten på utvecklingen vilket vi når genom att vi för varje vecka blir bättre och bättre på att använda Scrum samt de programmerings programvaror vi har använt och fortsättningsvis kommer använda oss av.

Förra veckan skrev vi om de mindre scope vi delat arbetsuppgifterna genom och hur dessa delar reflekterar kundens uppfattning av tjänsten. Varje sprint byggs appen på med ny funktionalitet vilket gör appen mer och mer användarvänlig. På så sätt kan man säga att värdet på tjänsten ökar för varje slutförd user story. För varje sprint blir det viktigare och viktigare att knyta ihop alla delar av applikationen allteftersom vi kommer närmare och närmare slutmålet. Ju mer kod, desto mer komplex blir tjänsten. Dock ökar också vår kompetens, och värdet för kunden för varje sprint. Delar av teamet har problem med att knyta ihop olika delar som vi byggt. Ett delmål vi har är därför att alla ska bli bekväma med detta, vilket vi når genom handledning från övriga i teamet.

Learning by doing är någonting som teamet använt sig av hittills, och som fungerat bra. Vi kommer därför fortsätta med detta och med att lära oss av varandra. Angående litteraturen är det, liksom tidigare sprintar, svårt att hitta tiden att lära oss mer om Scrum även om detta är någonting vi vill. Föreläsningarna i början av kursen var värdefulla för detta, men det är alltid kul att veta mer om ett så pass effektivt och utbrett arbetssätt. Förhoppningsvis hittar vi tiden under nästa sprint efter valborgsveckan.

Design decisions and product structure

Vi har fortsatt använda MVVM i den mån att Viewmodel är den enda komponenten med utgående beroenden, där Viewmodel generellt är android activities. Denna form av abstraktion har hittills fungerat väldigt bra för vårt projekt då det varit väldigt enkelt att lägga till vyer, aktiviteter etc. Detta kommer vi därför fortsätta använda som tidigare.

Kommunikationen med Firebase har blivit fortsatt utvecklad där det nu finns en singleton adapter som abstraherar kommunikationen med databasen. Detta gör att det nu kommer vara enkelt för en viewmodel att hämta och spara den data som den behöver utan att behöva göra några ändringar. Denna befintliga funktionalitet kommer inte behöva ändras utåt sett och i framtiden kommer det endast läggas till ytterligare funktionalitet. Detta kommer göras enligt de krav som är satta för user stories i Trello.

Vi har fortsatt med att använda Googles API för maps. Vi har implementerat så att man nu kan välja en plats för sin meetup i en karta så att man får koordinaterna, detta ska således kunna användas för att visa upp på vår "huvud" karta. Detta är en nödvändig funktion då vi inte kan hämta adresser direkt från en sökning, för detta kostar pengar. I framtiden vill kunna bygga ut vår funktionalitet på kartan efter alla våra och kundernas behov.

Användandet av SCRUM har fortsatt dokumenterats i Trello, villkor fortfarande fungerar bra. För att garantera att de pågående user stories är rimligt upplagda togs ett beslut att de alltid ska uppdateras när de väljs. Detta innebär att gruppen framförallt ska godkänna att dess effort är rimlig och dess acceptance criteria är bra.

Dokumentationen av koden (javadoc) har fortsatt som tidigare utan problem, och vi vill fortsätta dokumentera på samma sätt.

För att hålla en god kodstandard kommer vi fortsätta med att en annan gruppmedlem ska godkänna ens kod innan den ska räknas som "klar".