

Team Reflection Week 4

Group Bulbasaur

Denna veckan har applikationens scope varit att skapa ett demo för att visa upp för handledarna. För det nakna ögat, kan demo anses vara till väldigt lågt värde, men faktum är att det var väldigt värdefullt både för oss och produktägaren/handledarna. I början av veckan valdes velocity och effort för varje respektive user story. Målet var att få en känsla på hur pass bra velocity & effort relationen vi valt. Målet uppnåddes och brister påpekades av handledarna, men även positiva aspekter påpekades. Dessutom tilldelades 1-3 user stories till respektive gruppmedlem, därav var applikationens scope även att klara av 12 user stories. Dessvärre klarades endast 5 user stories av, vilket har visat på en stor brist på velocity/effort relationen, detaljerna på respektive user story samt mängden user stories/mängden total effort som valts ut till sprint-backloggen; vilket sätter basis till nästkommande sprintveckans mål.

Målet till nästkommande vecka är att utvärdera och till följd korrigera tillvägagångssättet för hur vi sätter effort för respektive user story. Dessutom vill vi ytterligare detaljera och strukturera upp varje enskild user story, detta för att förenkla arbetsprocessen och eliminera förvirring. Ytterligare ett mål är att utvärdera mängden user stories som tilldelas sprint-backloggen respektive enskild individ. Till följd av detta; använda utvärderingen som basis för att förbättra detta. Detta för att se till gruppen som helhet har god tid att hinna fullfölja det arbete som valts till sprint-backloggen och samtidigt inte ha för mycket tid över. Målet är även att prioritera värde till användaren vid tilldelning av user stories.

Dessa mål planeras att uppnås till stor del via sprint-planning mötet som ska hållas, vi planerar att diskutera och utvärdera effort och velocity och snart därefter agera utifrån detta för att ytterligare förbättra hur vi arbetar. Vi ska även se till att under tilldelningen av user stories till sprint-backloggen, lägga ned en god mängd tid på att förbättra de specifika user stories, sett till acceptance criteria, tasks och effort. Detta ska göras tillsammans med hela gruppen, sådana att vi alla är överens om vad som gäller. Vi ska även allihop läsa igenom varje enskild individuell reflektion, samt diskutera eventuella hinder och analysera KPI. Via analysen av dessa ska vi försöka förbättra mängden av user stories tilldelade, både på individ- och gruppnivå. För att se till att värde levereras till kunden, så kommer vi att ha kontinuerlig kontakt med handledarna på handledar övningstillfällen, samt att värde till just användaren/kunden tas i åtanke vid tilldelning av user stories till sprint-backloggen.

Veckans acceptance tests var att skapa en definition of done. I DoD-dokumentet som vi skapade, skrev vi olika DoD:er för varje kolumn i vår sprint board. Vi skrev även helt olika DoD:er som vi ska följa för våra deliverables och för användare/utvecklare. Vissa av dessa acceptanskriterier genomfördes av individuella gruppmedlemmar, till exempel om någon valde

en user story att arbeta på ensam, medan andra genomfördes av flera i gruppen, till exempel att dubbelkolla att team-reflektionen var klar. Dessa DoD:er skapade värde för utvecklarna, då det blev mycket mer tydligt hur och när en user story kan anses vara i utveckling, färdig för test, eller helt färdig. Det skapade värde för användaren också, då de kan vara mer säkra på att vi har klarat av helt och hållet de features som vi har sagt att vi har gjort. Till nästa vecka vill vi även vara mer tydliga i våra user stories vad som är acceptance criteria och vad som är tasks, då vi fick lite feedback den här veckan, och fick veta att de behövde förtydligas. För att uppnå det så kommer vi se till att fixa och finslipa de user stories vi väljer att göra i nästa sprint.

De tre KPI:erna som vi använder för att mäta teamets framgång är motivationsnivå, "chillnivå" (motsatsen av stressnivå), job satisfaction, antal avklarade user stories, och antal hittade och lösta defekter/buggar. Vi kände att vi var tvungna att ändra stressnivå till "chillnivå" för att uppskattningen skulle vara lättare. Det har varit lätt för varje enskild gruppmedlem att uppskatta sin nivå på de tre första punkterna. Det har också varit relativt lätt att se hur många user stories som har avklarats, däremot har det varit lite krångligare att kunna bestämma just hur många defekter/buggar som har hittats/har lösts. Till nästa sprint vill vi kunna ha ett tydligt sätt att se (åtminstone på ett ungefär) hur många buggar som har hittats i appen och ungefär hur många av dessa vi har löst. För att uppnå detta så kommer vi diskutera det i ett kommande möte.

Generellt sett så har job satisfaction och motivationsnivå varit högre den här veckan för de flesta gruppmedlemmar. "Chillnivån" har däremot varit lägre än förra veckan. Detta var förväntat, då det var den första sprinten där vi faktiskt programmerade, och vi var tvungna att skapa en prototyp och några fler vyer, vilket innebar en hög inlärningskurva för några i gruppen, samt att samtliga medlemmar fick spendera mycket tid på programmeringsarbetet. Vi klarade inte av antalet user stories som vi lade som mål för veckan, bara hälften. Till nästa vecka ska vi försöka sätta mer realistiska mål för hur många user stories vi kan göra färdigt, och även försöka sänka gruppmedlemmarnas stress, och därmed öka deras "chillnivå".

Denna veckan har vi arbetat lite utspritt eftersom det varit påskvecka med en del deadlines i andra kurser för gruppens medlemmar. Nils har varit borta i veckan men annonserade detta i god tid i förväg och tog dessutom på sig uppgifter inför resan, vilket är i enlighet med gruppkontraktet. I enlighet med förra veckans mål har vi kunnat dela upp arbetets olika delar på ett bättre sätt eftersom vi nu kommit igång med utvecklingsarbetet. Detta har varit positivt då man kan bestämma över sin egen tid vilket skapar flexibilitet. Detta ställer dock höga krav på att gruppens medlemmar tar ansvar för att slutföra de uppgifter som man blivit tilldelad.

I-studenterna i gruppen har varit beroende av IT-studenterna i början av projektet eftersom de är nya inför denna typ av arbete men för varje vecka känner de ändå att de blir mer och mer självständiga och hoppas för varje vecka bli ännu mer självgående. För att nå högre grad av självständighet införde vi i veckan parprogrammering för att snabba på inlärningskurvan och vi kommer fortsatt använda oss av denna princip vilket vi hoppas kommer ge en snabbare

inlärningskurva framåt som slutligen ger en högre grad av självständighet. Vad gäller tidsrapportering har detta fungerat bra och gruppens medlemmar fyller i sin tid i enlighet med vad som förväntas. Vi vill att arbetet ska fortgå i samma anda som det gjort hittills och för att det ska fortgå i samma anda ställer vi fortsatta krav på att gruppens medlemmar annonserar i tid om de ska vara borta, att vi inför ledigheter planerar vad som ska göras för att skapa bästa möjliga förutsättningar för gruppen. I-arna kan i nuläget inte leverera värde till projektet i samma takt som IT-studenterna, på grund av lägre grad av förkunskaper. Detta skapar utmaningar sett till hur mycket tid som behöver läggas för att leverera samma värde. Målet framåt är att gruppen ska bli mer effektiv tillsammans och därför arbetar vi kontinuerligt med att dela upp exempelvis user stories så att alla kan bidra med något även om vissa naturligt kommer att bidra med större värde till slutapplikationen. För att nå dit krävs samarbete och ödmjukhet i gruppen där vi alla hjälps åt för att ge varandra bästa möjliga förutsättningar att utvecklas. Med hjälpas åt menar vi att vi exempelvis sitter tillsammans så att man kan fråga varandra saker man är osäker på och parprogrammering som vi varit inne på förut.

Uppdelningen av ansvarsområde har fungerat bra och varje person har tagit sitt ansvar för att utföra de uppgifter som rollen innefattar. Rollerna har gjort det möjligt att vidhålla ett strukturerat arbetssätt och varje gruppmedlem vet vad som förväntas av denna. I nuläget anser vi inte att någon roll behöver justeras eller specificeras ytterligare. För att säkerställa att ingen känner att den har en orimlig arbetsbörda ska vi fortsätta att ha högt till tak i gruppen och god kommunikation. Om någon känner att man har en orimlig arbetsbörda lyfts diskussionen och eventuellt omfördelas ansvar så att arbetsbördan blir jämn i gruppen.

Detta har varit första veckan vi arbetat efter velocity, effort och definition of done. Vi förväntade oss inte att det skulle fungera klockrent första veckan vilket det heller inte har gjort. Vidare påpekade Håkan tidigare i veckan för oss att vi på vissa user stories inte har särskilt mellan uppgifter och acceptance criterias vilket gör vår Trello-board lite otydlig och mindre konkret. Men vi känner ändå att arbetsmetodiken är rimlig och konceptet med user stories fungerar bra även om vi inför nästkommande vecka kommer att behöva justera efforts på vissa user stories. För att nå dit ska vi inför nästa veckas sprint gå igenom user stories och efforten på dessa och jämföra mot denna veckans för att kalibrera nästkommande uppgifter. Vi kommer också gå igenom user stories för att se till att det är uppgifter som står i korten och inte acceptance criterias. Till skillnad från förra veckan har scopet blivit mindre eftersom vi har börjat arbeta på tjänsten i högre utsträckning än förra veckan. Dock har vi fortfarande rört oss i de olika delarna av det totala scopet trots att vi har zoomat in på olika delar av tjänsten. Vi har inte skapat sådant värde som är tydligt/synligt för kunden men det vi har gjort har ändå varit viktigt för tjänstens uppbyggnad vilket indirekt skapar ett högre slutgiltigt kundvärde. Framåt vill vi fortsätta att bygga tjänsten genom att varje vecka fortsätta sätta ihop byggstenar och framöver kommer vi att fokusera mer på sådant som kunden kan uppfatta som direkt värde genom att vi har prioriterat våra user stories efter hur produktägaren och i slutändan kunden vill ha tjänsten. Anledningen

till att dessa user stories inte har varit högsta prioritet hittills är då det är av yttersta vikt att skapa en grund för att sedan bygga på denna och därför har detta prioriterats högre. T.ex. en kund ser inte värdet direkt i en inloggnings- och verifieringsvy utan kommer snarare uppfatta detta som störande. Däremot vill man ha koll på vilka som kommer på sina MeetUps och en verifiering är således nödvändig och skapar indirekt värde. Vi använder Trello för att hålla koll på våra user stories vilket har fungerat bra. Vi har testat och känner oss nöjda med hur vi hanterar Trello och alla har utvecklat ökad förståelse för fortsatt användande. Vad gäller Android Studio och Github har I-studenterna börjat komma in i hur denna infrastruktur fungerar. Dock behöver de fortfarande hjälp för att bli helt självgående. För att nå dit kommer IT-studenterna fortsätta hjälpa I-studenterna tills de lärt sig hur strukturen fungerar vilket är målet när projektet är slut. Vi har ännu inte haft möjlighet att läsa litteratur för att lära oss mer om Scrum men som vi skrev förra veckan hoppas vi under kursen ha möjlighet och tid att läsa material. Vi använder fortsatt trial-and-error när vi arbetar med Scrum och våra handledarmöten är mycket givande i denna utveckling. För att detta ska fungera effektivt måste vi vara konstruktiva mot oss själva och vår användning av Scrum vilket vi har varit så här långt och ämnar fortsätta vara.

Vi har valt att använda MVVM därför det ansågs passa bäst med vår applikation och det är enkelt att bygga ut steg för steg. Vi lyckades därför göra en prototyp som är enkel att utbygga. Målet är att fortsätta utveckla applikationen enligt detta mönster. För att alla enkelt ska kunna förstå och implementera enligt MVVM så skapades ett diagram över den generella Systemarkitekturen. Denna kommer uppdateras efterhand enligt eventuella designändringar.

Till prototypen valde vi att använda Google maps API, detta grundar sig i att API:et skulle vara enkelt att hämta och sätta in en karta med den funktionaliteten vi vill ha. Det är också en fördel att kartan är igenkännlig, vilket vi anser kommer gynna användare då man inte behöver lära sig något nytt aspekt gällande kartans. I framtiden kommer vi fortfarande använda API:et för att enkelt vidareutvecklade kartan och använda det för att lägga till ytterligare nödvändig funktionalitet. Vi vill även göra så att kartan känns mer "personlig" gentemot appen, vilket betyder att vi vill använda kartan på ett sådant sätt att det känns som att kartan tillhör appen.

För att spara data på en databas valde vi att använda Firebase. Detta gjorde att de tunga delarna av databasen sattes upp automatiskt och det vi utvecklare behöver göra är endast att använda dess API för att implementera kommunikation med databasen. Hittills har vi lagt till funktionalitet att enkelt skapa och logga in en tom användare i databasen. Till framtiden ska vi använda denna för funktionalitet för att vidareutveckla kommunikationen så att mer former av data kan hämtas på diverse olika sätt. Exempelvis hämta sin sparade data, hämta meetups, grupper och andra användare. Vi vill även kunna hämta data i sökfunktioner, och stora mängder data i ett svep. För att ta oss dit så kommer vi vidareutveckla kommunikationen med databasen efter de user stories som vi väljer efterhand. För att enkelt kunna göra detta gjordes ett diagram

över databasens uppbyggnad där det visas, både specifikt och generellt, hur data kan kommas åt. Även dessa kan komma att ändras efter hand.

För dokumentationen av gruppens användande av SCRUM kommer vi att fortsätta använda Trello. Detta har hittills fungerat bra och kommer fungera ännu bättre när vi nu har satt en Definition of done, en velocity och efforts. För att försäkra oss om att dessa är rimliga kommer de att kunna ändras efter hand under SCRUM-mötena. Särskilt kommer efforts till de user stories som väljs att evalueras och uppdateras så att de är rimliga att göra på en sprint.

Uppdateringen av den generella dokumentation kommer att fortsätta enligt samma sätt som tidigare, vilket hittills fungerat mycket bra.

För att försäkra oss om att vi under projektets gång använder god kodstandard så har vi suttit tillsammans och programmerat den större delen av sprinten. Vi har tillsammans applicerat våra kunskaper så att koden ser så bra ut som möjligt. För att kunna försäkra oss om att koden fortsätter att hålla samma standard i framtiden så lades ett kriterium i DoD att koden ska läsas igenom och godkännas av andra gruppmedlemmar innan den kan vara "helt färdig".