

Team Reflection Week 7

Group Bulbasaur

Customer Value and Scope

Scope: t denna veckan har varit att se till att man kan dynamiskt hämta riktiga MeetUps från databasen och att dessa visas på kartan, samt att man ska kunna se en separat list av MeetUps för att lättare kunna filtrera mellan dessa. Vi skapade en checkbox för att användaren ska kunna säga om den är över 18 år gammal. Vi gjorde så att man kan se en vän på kartan; just nu är denna bara hårdkodad. Ytterligare en del av scope: t har varit att fixa databasen, och se till att allting fungerar som det ska med att hämta personer och events. Alla dessa saker har skapat värde för användaren eller produktägaren. Prioriteten var att se till att databasen fungerade för att det faktum att den inte fungerade så bra förut blockerade oss från att göra mer arbete i appen.

Framgången med applikationen denna vecka har varit att sparad data kan hämtas ordentligt och användas i applikationens tidigare funktionalitet. Detta har gjort att appen mer och mer börjar likna en "riktig" applikation. Stora delar av gruppen har fått ytterligare erfarenhet i att programmera för android vilket höjer motivationen och produktiviteten för gruppen i sin helhet.

Förra veckan införde gruppen ett nytt KPI för att mäta efforts, och på detta vis kunnat granska hur väl gruppens produktivitet förhåller sig till satta krav och mål. Sedan dess har gruppen valt effort som nästan stämmer överens med hur produktiva gruppen har varit under sprinten.

Våra user stories den här veckan var formulerade ungefär på samma sätt som förra veckan, men vi tog lite mer tid för att se till att tasks: en var lättförståeliga så att man lättare kunde börja arbeta på dem, och veta när man var klar med en viss task. Detta gjorde att vi kunde arbeta med lite mer flyt, och att vi lättare kunde skapa värde för användaren och andra intressenter. Vi skapade väldigt mycket värde den här veckan, bland annat med att appen nu hämtar riktiga MeetUps från databasen, och bara dem som användaren faktiskt ska ha åtkomst till. Något som har skapat värde för produktägaren är att vi lade till en checkruta för att indikera om man är över 18 när man skapar ett konto i appen. Detta skapar värde på grund av att man inte ska kunna använda appen om man inte är gammal nog att förstå konsekvenserna om man använder den på fel sätt, i och med att man ska kunna se sina vänner på kartan till exempel.

Acceptanstesterna denna veckan har inte ändrat sedan förra veckan: det är fortfarande att när man känner sig klar med ett steg i utvecklandet av en user story, så flyttar man denna till den korrekta spalten i Trello baserat på vårt Definition-of-Done. Den här veckan flyttades 6 user stories till Done. Detta är bra, men inte lika bra som veckan innan där 8 user stories lades i Done. Till nästa vecka ska vi försöka göra färdigt så mycket som möjligt och samtidigt följa acceptanskriterierna. För att kunna göra detta ska vi se till att sätta rätt efforts på våra user stories, samt finslipa våra tasks så att de blir bättre.

KPI:erna som vi använt för att kunna mäta teamets framgång har inte ändrats sedan förra veckan. Vi använder fortfarande motivationsnivå, chillnivå, job satisfaction, antal avklarade och planerade user stories, och antal avklarade och planerade efforts. Dessa har funkat väldigt bra, eftersom vi har kunnat mäta teamets framgång relativt bra med hjälp av dessa. Motivationsnivån i veckan var den högsta den någonsin varit, med ett genomsnitt på 4,57/5. Detta kan bero på att teammedlemmarna tog till sig mycket arbete, och hann klara av det mesta. Chillnivån var dock den lägsta av alla veckorna hittills, vilket kan vara för att många i gruppen kände att de hade väldigt mycket arbete som de inte kände att de kunde klara av, eller att de behövde arbeta extra hårt för att göra färdigt allt. Job satisfaction denna veckan var medelhög: några hade hög job satisfaction; dessa var personerna som gjorde färdigt vad de sa att de skulle göra. Några hade lägre vilket beror på att de inte gjorde färdigt allt, till exempel att få in Snapchat API:t. Antal avklarade user stories var 6/8, vilket är väldigt bra, nästan lika bra som veckan innan. Vi behövde jobba hårt för att göra färdigt alla. Antal efforts som vi klarade av var däremot bara 48/83, så vi hann kanske inte med lika mycket som vi tror att vi gjorde, eller så var dessa efforts fel. Vi ska diskutera detta i ett möte i framtiden. I nästa sprint ska vi fortsätta mäta hur mycket vi har gjort i veckan, och detta ska vi uppnå genom att fortsätta använda samma KPI:er som förra veckan.

Social contract and efforts

Förra veckans sprint introducerades en "skumpakassa" som var tänkt att hantera sena ankomster. Gruppen kom överens om detta tillsammans genom röstning. Eftersom samtliga av gruppens medlemmar är duktiga på att komma i tid är skumpakassan inte speciellt välfylld men gruppen känner att det är positivt att det blir någon uppföljning vid sena ankomster. Arbetet har inte förändrats märkbart på grund av denna ändring i det sociala kontraktet.

Tidsrapporteringen fungerar fortsatt bra. De flesta gruppmedlemmar fyller i sina timmar på projektet kontinuerligt och tiden vi lagt denna sprint är något lägre än förra veckan. Detta beror troligtvis på att I-arna har mycket arbete med sina kandidatarbete och IT-grabbarna har haft en del att göra i sin andra kurs. Vi hoppas kunna fortsätta hålla igång verksamheten hela vägen in i mål och framåt lyckas upprätthålla de nivåer vi låg på förra sprinten. Detta gör vi genom att få till en heldag nästa måndag och att vi försöker planera våra dagar bättre så att vi får in bra arbetspass tillsammans och enskilt. Det bör dock nämnas att gruppen ändå är nöjd med sin insats denna sprint och KPI:n för hur vi som grupp mår i projektet visar på en fortsatt hög motivationsnivå även om "job satisfaction" är något lägre denna veckan vilket visar på att vi kommer vecka vill öka vår arbetstid igen.

Design decisions and product structure

MVVM har fortsatt använts som det övergripande designmönstret på ett liknande sätt som tidigare, där tidigare funktionalitet byggts ut samt fler funktioner och vyer enkelt har lagts till utan problem. Eftersom att det är enkelt att lägga till funktionalitet så kommer detta underlätta alla efterfrågningar som kunderna kommer tänkas ha, samt ifall ändringar av användarkrav under projektets gång enkelt kan

implementeras. Till nästa sprint kommer detta därför användas på liknande sätt, enligt valda user stories specifikationer.

Kommunikationen med databasen har blivit ytterligare uppdaterad och fungerar nu pålitligt, vilket den tidigare inte har gjort. Detta så att vi enkelt kan hämta meetups och personer, samt visa upp dem på kartan. Detta är en hörnsten för hela poängen med applikationen, och stödjer därför värdet hos de tänkta kunderna. Vi kommer fortsätta använda databasen på liknande sätt i framtiden och vi kommer uppdatera kommunikationen vid behov av ytterligare funktionalitet.

Google maps API har fortsatt användas och mer funktionalitet har lagts in för att kunna möta användarnas kriterier vi lagt på applikationen. Funktionaliteten att hämta redan existerande meetups och personer och visa upp detta på kartan är initialt klart och fungerande, men inte helt slutfört.

Det som inte är slutfört är att hämta den nuvarande användarens "vänner". Detta grundar sig i att kommunikationen med databasen har inte varit tillräcklig för just denna aspekt under föregående sprint. Som nämnts ovan är kommunikationens funktionalitet nu klar, men tiden fanns inte till för att hinna klart med att visa upp dessa "vänner". Därför skall detta bli klart till nästa sprint.

Användandet av SCRUM dokumenteras fortfarande på samma sätt som tidigare, vilket har gjorts i Trello. Där uppdateras kraven och dess dokumentation varje sprint efter hur det valda user stories specifikationer uppdaterats under planeringen. Detta kommer fortsatt användas på ett liknande sätt.

Koden dokumenteras fortfarande med javadoc. Detta har fortsatt fungerat problemfritt och det kommer därför ske på samma sätt i framtiden. DoD-kravet att en annan gruppmedlem ska godkänna ens kod finns kvar för att garantera att koden har en god standard.

Application of Scrum

Arbetet flyter på utan att vi använder oss speciellt mycket av rollerna vi delade upp i början av projektet. Istället använder vi oss av de två möten vi har varje vecka för att göra nya uppdelningar av arbetet där. Projektet kräver fortsatt mycket tid, vilket gör att vi lägger resurserna på att programmera och inte på att tänka på rollerna vi skapat. Rollerna känns dock inte oviktiga, det ringer i bakhuvudet på Matthias när vi ska flytta kort i Trello, och Hassan går igång på Scrum, som han lärde sig mycket om när han fick ansvar för vårt användande av det.

Vår nya KPI fungerar bättre än den förra. Vi har nu istället börjat mäta hur många efforts vi klarar av per vecka och därmed börjat utvärdera vår velocity. Hittills ligger vi under vår velocity och klarar inte riktigt av allt arbete vi tagit på oss för veckan. Detta är så klart tråkigt och det är inte det roligaste att underprestera varje vecka. Däremot leder det till att vi kan göra mer korrekta uppskattningar på vad vi klarar av på en vecka. Våra gissningar om hur stor effort det är att utföra en viss user story blir, också de, mer och mer korrekta och vi har numera alltid scrum i bakhuvudet under arbetets gång. Målet till nästa vecka blir att sätta korrekta efforts på de user stories vi tar på oss och att därmed få användningen av Scrum att fungera bättre. Vi når detta genom att gå igenom varje user story när vi lägger in dem i

sprint backlog och utvärdera den effort vi satt på dem. Vår motivationsnivå är fortsatt hög, samtidigt som stressnivån börjat gå lite nedåt, oklart varför. Vår job satisfaction har också gått upp, vilket förhoppningsvis hänger ihop med vår höga motivationsnivå.

Denna veckans arbete har skapat avsevärt mycket mer kundvärde än tidigare veckor, dels för att vi har fått gjort mer men även då user-storiesen har varit mer kundorienterade. Scopet har inte förändrats nämnvärt denna veckan då vi känner att vi ligger bra till tidsmässigt och kommande user-stories känns genomförbara inom tidsramen. Skulle vi bli klara med alla stories tidigare kommer såklart scopet att breddas en aning genom att lägga till ytterligare funktionalitet. Inför nästa vecka ska vi knyta ihop applikationen och få de delar som redan finns att interagera med varandra på ett smidigt sätt. Vi skall dessutom lägga till ytterligare funktionalitet i form av filtrering och en vy för meetupen. För att klara av detta ska I-studenterna fortsätta parprogramera och dessutom skall hela gruppen försöka sitta så mycket som möjligt tillsammans för att enkelt kunna få vägledning om någon kör fast. Även om allas kompetens växer har vi märkt att tjänsten blir allt mer komplex. För att komma till bukt med denna komplexitet ska vi bli bättre på att kommentera vår kod för att öka förståelsen och snabbt kunna få en överblick över vad de olika metoderna gör.

Vi använder oss fortsatt av Trello som samordningsverktyg för projektet och vi blir mer och mer bekväma med det. Det är inte svårt att använda nu när vi börjat få koll på hur allting fungerar och vi blir mer och mer bekväma med scrum. Eftersom vi alltid flyttar kort tillsammans på möten har alla alltid koll på hur långt projektet kommit. Detta har hjälpt oss att planera nästa sprint på ett bra sätt och det har aldrig varit några oklarheter kring vad som är klart och inte. Det problem vi har ibland är när user stories inte blir klara på utsatt tid och vad vi gör med dem då om det är så att flera user stories bygger på varandra. Lösningen har ofta varit att ändå lägga till den påbyggande user storyn i backlogen för veckan och lägga på ett kol för att hinna klart med både och. Detta har fungerat sådär och nu har vi istället börjat bryta upp user stories som inte är klara så att inte vår sprint backlog blir överfull av saker vi inte slutfört.

Vi fortsätter tillämpa "learning by doing" då detta fungerat väldigt bra hittills. Den främsta "litteratur" som vi använt oss av är stack overflow och tutorials på youtube. Detta är effektivare än att bläddra i en lång lärobok och således ser vi ingen anledning till att förändra detta. Värt att poängtera är att handledningen vi får från Håkan och Jan-Philipp är guld värd för att få "guidance" i hur vi ska fortsätta vårt arbete och få en utomstående perspektiv på saker och ting. Därför kommer vi givetvis fortsätta gå på föreläsningar och handledningstillfällena.