

# Team Reflection Week 6

## Group Bulbasaur

### *Customer Value and Scope*

*Denna veckans scope har varit att utveckla och koppla ihop alla nya vyer/sidor vi skapade förra veckan. Denna veckans fokus har varit se till att registrerings- & "logga in" vyn och dess funktionalitet fungerat som tänkt. Där har även verifikations "vyn" haft stor betydelse som en viktig del av registreringen. Det har även lagts väldigt mycket fokus på att uppdatera databasen så att data kan hämtas och användas i appen, och således har vi även fokuserat på hur denna data skall visas upp på exempelvis kartan.*

*Utöver dessa har vi även börjat med en terms and conditions sida för registreringen och skapat en logga för våran applikation.*

*Vi lade mest prioritet på att försöka hämta ner data från databasen, däremot så uppkom ett problem så mycket tid lades på att felsöka och åtgärda databasens kod. Detta har varit viktigt för att det har högt värde för användaren så den faktiskt kan se saker på kartan.*

*Att få klart registreringen, verifikations vyn och logga in vyn har också värde för användaren. Detta är för att all data som en användare vill spara skall kunna associeras med ett konto, och att ha en verifiering skapar trygghet för användaren. Terms and condition har värde för oss som ägare av appen så att de som använder appen vet vad man får göra på appen, och detta är samtidigt ett värde för användaren så att den vet vad man ska göra.*

*Loggan har värde för användaren och för oss som utvecklare i den mån att man skall ha något ikoniskt som man kopplar applikationen till.*

*Vår framgång med applikationen denna veckan är att man börjar kunna se en helhet med applikationen. Nästan hela huvudsakliga funktionen med appen är klar, och allt som behövs runt omkring denna funktionalitet är klart. I:arna har lärt sig väldigt mycket om android studio och om hur man bör använda github, vilket i sin tur främjar produktiviteten för hela gruppen. I måndags hade vi en kodningstillfälle där alla som kunde medverkade i. Detta fick oss att inse att vi är som mest produktiva tillsammans när vi kan hjälpas åt.*

*Veckans user stories beskrevs och diskuterades ovan, men det kan vara värt att tillägga att vi behövt ändra, lägga till och ta bort en hel del tasks i nästan varje user story. Detta räknade vi med dock, så det kan inte riktigt ses som ett problem. Vi jobbade mycket mer som grupp den här veckan när vi arbetade på våra user stories. Vi lyckades också skapa mycket värde, både för*

utvecklare och användare, genom att göra färdigt de user stories som hade med events och inloggning/konton att göra. Dessa måste dock testas mer under nästkommande vecka.

Veckans acceptanstester var samma som förra veckans, att när man blivit klar med ett steg av processen i utvecklandet av en user story, att man kollar i Definition-of-Done-dokumentet och ser till att alla krav blivit uppfyllda för att kunna flytta user story:n till nästföljande kolumn i Trello. Denna veckan flyttas 8 user stories till Done, vilket vi kände kan räknas som en bra framgång. Vi ser till att konstant ändra och finslipa tasks:en på alla user stories så att de blir bättre, och detta ska vi fortsätta med i veckan som kommer.

KPI:erna vi använt för att mäta teamets framgång här ändrats sedan förra veckan. Vi har fortfarande kvar motivationsnivå, chillnivå, job satisfaction och antal avklarade user stories som KPI:er. Dessa tyckte vi funkade bra för att kunna uppskatta ungefär hur teamet har känt angående hur mycket vi klarat av att göra, och hur bra vi mår som grupp i relation till projektet. Det som vi kände att vi behövde ändra var den sista KPI:n, antal hitta och lösta defekter/buggar. Vi har länge (under åtminstone 2-3 sprintar) känt att det har varit svårt att definiera exakt vad en defekt/bug är och hur man ska räkna dessa. Vi försökte komma på nya idéer för vad man kan ha som en tredje, bättre KPI och kom på det här med att man kan ha teamets velocity för sprinten och summan av efforts:en för alla user stories som ligger kvar i backlog:en, i progress-spalten, som testas, som blev klara, och sedan summan av dessa, alltså effort-målet för sprinten. Motivationsnivån den här veckan var generellt medel till hög, IT-studenterna verkade ha en aning lägre motivation än resten. Vissa personer hade en väldigt låg chillnivå, alltså var de relativt stressade, medan andra kände sig inte så stressade. Detta kan nog bero på att några gruppmedlemmar hade mycket att göra när det gällde effort. Job satisfaction var hög för I:arna med låg för IT:arna, detta beror helt klart på att de förstnämnda hann göra färdigt sina vy:er i appen, medan IT:arna arbetade på mer databas- och API-relaterade saker, vilket inte gick så bra den här veckan då det kom upp många problem med dessa system. Antal avklarade user stories var däremot relativt högre än förra veckans, vårt mål var 11 och vi gjorde klart 8, detta var positivt. Vår velocity för denna veckan var 100, vi klarade av 107 i effort och sprintens mål var 142. Detta ansåg vi vara okej, eftersom vi ändå hunnit göra en hel del, men vi vill ju såklart göra färdigt de user stories vi valt. De icke-avklarade user stories:en för veckan innebär mycket grupparbete och kommunikation, så vi får se till att detta prioriteras i veckan som kommer. Detta kommer vi göra till nästa sprint, i samband med att vi kommer vara mer noggranna med att dokumentera våra val av user stories och efforts när det gäller KPI:erna.

### **Social contract and efforts**

Det sociala kontraktet fungerar bra. En diskussion uppstod idag om att lägga till en klausul om vad som hittills varit praxis; att man vid sen ankomst debiteras 20 kr som går till gruppens gemensamma skumpakassa, vilken utnyttjas vid godkänt projekt. Efter röstning (vilket är

gruppens beslutssätt enligt kontraktet) togs beslutet att lägga till denna klausul. Ett uppdaterat kontrakt kommer bli tillgängligt på GitHub under denna sprint.

Detta har inte påverkat arbetet i någon större mån. Vi alla är måna om att komma i tid till möten och då vi har stående tider för möten är de inte svåra att planera för. De eventuella bortfall vi haft vid varje möte har rapporterats i god tid.

Tiden vi spenderat på projektet denna vecka är något större än tidigare sprintar. Detta beror till stor del på att alla nu kommit in i arbetet och har möjlighet att arbeta på egen hand eller två och två. Tidsrapporteringen går bra och de flesta gruppmedlemmar fyller i sina timmar. Vi har goda utsikter för att projektet ska fortsätta flyta på så smidigt som det gjort hittills, då vi alla har en hög motivationsnivå och är nöjda med vad vi åstadkommit. De utmaningar vi kommer möta under nästkommande sprint är möjligtvis en grad av misskommunikation eftersom två gruppmedlemmar är borta vid detta planeringsmöte. Detta löser vi genom att vara tydliga med varför vissa beslut togs och genom att uppdatera slack och trello grundligt.

### **Application of Scrum**

Som vi var inne på redan förra veckan arbetar vi fortsatt inkrementellt utan att behöva använda oss av rollerna. Eftersom det mesta av arbetet fortsatt är utvecklingsrelaterat så behövs gruppens samtliga resurser till detta ändamål och därför blir alla utvecklare där Trello-boarden blir projektsamordningsverktyget. Även nästkommande sprint kommer att bli på liknande sätt även om applikationen börjar ta form på och vi kommer att ta oss dit genom att fortsätta beta av user stories och lägga tillräckligt med tid på retrospective. Vi kommer att fortsätta arbeta agilt genom införandet av ett nytt KPI där vi mäter hur bra effortsen är satta på de user stories som vi klarar av att lösa varje vecka. Dessutom hade vi denna vecka på nytt en "kod"-dag i måndags då hela teamet fanns på plats och kodade tillsammans vilket ger bra produktivitet.

Nästkommande vecka kommer vi kunna fortsätta ha detta eftersom påsk- och valborgsfirandet är över vilket gör att veckorna åter blir "normala". Vi kommer nå fortsatt agilitet genom att ha "kod"-måndagar samt att mätningen på hur väl vi sätter effort på user stories. Dessutom har I-studenterna nu kommit in i kodandet och kunnat börja bidra vilket ger ytterligare agilitet. Vi kommer också fortsätta att parprogrammera i till viss del men börja fasa ut detta för att nå vårt slutmål med utveckling på individuell nivå. För varje vecka som går blir vårt scope större och större igen i takt med att applikationen utvidgas. De delar som handlar om inloggning, registrering med mera är numera klart tillsammans med databasen vilket gör att vi framåt kommer kunna ägna mer tid åt vad som händer i själva applikationen vilket ger mer direkt kundvärde åt användaren. Sprint reviews är bra eftersom vi går igenom vad vi gör och hur vi ska gå framåt vilket skapar en enig bild i gruppen och naturliga prioriteringar. Framåt vill vi mäta våra efforts för att bli duktigare på att sätta dessa och detta når vi genom införandet av denna

mätning som KPI som vi tidigare varit inne på i denna reflektion. Vi kommer framåt också behöva sätta ett spann på vad vi vill ha med i slutpresentationen av applikationen och bestämma hur långt vi vill komma eftersom det kan vara bra att ha ett slutmål på vad vi vill att applikationen ska klara vid presentation. Detta når vi genom att ha med en extra punkt på nästa retrospective eftersom vi då kommer ha ett diskussionsunderlag ty applikationen blir mer och mer fullständig för varje vecka som går. Vad gäller litteratur och annan typ av content gällande Scrum-metodiken har vi ännu inte tagit till oss något extra utan vi fortsätter att arbeta kontinuerligt genom trial-and-error där KPI:n som mäter efforts är en del i detta. I takt med att vi blir mer och mer självgående i Scrum känns behovet för extra litteratur mindre nödvändig. Vi arbetar fortsatt med Scrum-boards vilket fungerar väldigt bra och vi lägger någon timme då och då på att gå igenom våra boards och user stories så att allt ska vara up-to-date. Vi kommer fortsätta med detta och målet framåt är att slimsa ner processen ytterligare vilket vi når genom att kontinuerligt utvärdera vårt arbete.

### ***Design decisions and product structure***

Användandet av MVVM som huvudsakligt designmönster har fortsatt som tidigare eftersom det hittills har fungerat bra både för den pågående utvecklingen, samt att det har varit väldigt enkelt att kunna vidareutveckla och lägga till ny funktionalitet. Detta kommer därför fortsätta användas på ett liknande sätt nästa sprint.

Sättet att kommunicera med vår databas (Firebase) har i viss mån ändrats för att dess funktionalitet ska vara mer pålitlig och effektiv. Detta därför att hämtandet tidigare inte var pålitliga, där många hämtningar returnerar null då de inte skulle. Detta uppdaterades på ett sätt så att detta inte längre kan hända, samt att det inte påverkar sättet hur view-modeller har använt kommunikationen med databasen tidigare. Kommunikationen med databasen ska därför i fortsättningen fungera pålitligt, samt vidareutvecklas enligt valda user stories.

För kartan har Google Maps API fortsatt att användas, där man nu kan visa upp en markering på givna koordinater. Denna funktionalitet ska sedan vidareutvecklas så att positionen till riktiga meetups och användare kan visas upp och följas genom att hämta deras positioner från databasen. Detta kunde dock inte lösas under den senaste sprinten då hämtandet från databasen inte var pålitlig. Eftersom det problemet ska vara löst nu så kommer detta att implementeras under nästa sprint. Kartan kommer sedan vidareutvecklas ytterligare enligt specifikationen av valda user stories.

Ett API för att scanna QR-koder lades till och en initial vy för att använda detta skapades. Detta så att det ska kunna vara enkelt för användare att kunna hitta och lägga till ny användare,

*grupper och meetups. Funktionaliteten att kunna göra detta kommer därför att implementeras enligt de user stories som väljs.*

*Bitmojis API lades även till i applikationen, och en vy för att komma åt dess funktionalitet skapades. Detta för att en användare ska kännas mer personlig på ett igenkännligt sätt. Denna fungerar dock hittills inte som den ska, och dess vidareutveckling kommer endast göras i mån av tid.*

*Hur SCRUM används dokumenteras fortfarande i Trello på liknande sätt som tidigare, där de user stories som väljs varje sprint uppdateras enligt de specifikationer som är aktuella just då. Detta fungerar fortfarande på ett bra sätt, och kommer därför att fortsätta användas som tidigare.*

*Det sociala kontraktet har/ska även uppdateras med tillägget av ett böter-system i form av en "skumpa-kassa". Detta kommer användas då gruppmedlemmar kommer sent till möten.*

*Koden dokumentas fortfarande med javadoc, vilket tidigare har skett problemfritt och det kommer därför fortsätta dokumenteras på samma sätt. För att koden ska ha en god standard fortsätter vi med DoD-kravet att en annan gruppmedlem ska godkänna den innan den räknas som klar.*