

Team Reflection Week 3

Group Bulbasaur

Denna vecka är scopet för vår applikation att skapa en bra process som vi alla kan arbeta efter och som hjälper oss att komma framåt. Detta har inneburit att sätta upp all nödvändig infrastruktur såsom Github, Android Studios. Vi har prioriterat att skapa user stories för de huvudsakliga funktionerna i appen, vilket skapar värde för oss som utvecklare. Hittills har inga success criteria skapats, utom det sociala kontraktet som behandlar teamwork. Vi har satt stående mötestider för projektet, vilka har fungerat bra hittills. Eftersom vi inte är helt färdiga med våra user stories och dess acceptance criteria, så har veckans "acceptance test" varit att vi har, i vårt möte, utvärderat värdet av att ha bra user stories, DoD, efforts, etc, och kommit fram till att vi bör skapa det under nästa Sprint. Vi bestämde gemensamt de tre KPI:er som vi kommer att använda för att kvantitativt mäta teamets utveckling och framsteg: motivationsnivå, stressnivå och job satisfaction för varje gruppmedlem, samt antal avklarade user stories (i hela gruppen) och även totala antal hittade och lösta defekter.

Det är alltså där gruppen ligger till i nuläget. Vi har även kritiskt sett på våra framsteg och identifierat var vi borde vara. Alla user stories har ett task breakdown, men vi borde skapat acceptanskriterier för dem också. Detta uppnår vi genom att fokusera på detta under nästa sprint, utöver de andra user stories i nästa sprint backlog. Vi har inte heller skapat DoD eller velocity innan vi började skapa user stories, vilket vi borde gjort för att försäkra oss om att allting blir gjort på det sätt vi vill. Detta kommer åtgärdas innan starten på nästa sprint. Vi har kommit så pass långt med customer value som vi tänkte oss under denna sprint. Mockup:en vi skapade i början av sprinten hjälper oss att designa applikationen och även kunden att visualisera och förstå hur den kommer fungera.

Vi har följt det sociala kontraktet, där samtliga gruppmedlemmar varit med på mötena i den utsträckning som bestämts och Johan som varit borta har tagit eget ansvar och utfört sina delar. Tidsrapporteringen som infördes förra veckan har fungerat bra för att försöka hålla koll på hur mycket som läggs på projektet från varje gruppmedlem vilket är positivt när vi nu vill bestämma velocity. De föregående sprintarna har bestått av planering och struktur för att konkretisera arbetet ytterligare. Framåt vill vi kunna dela upp arbetet mer individuellt för att öka tempot och produktiviteten. För att nå till mer individualisering av arbetsuppgifter kommer vi använda den planering vi skapat tillsammans med tydliga user stories som gör det möjligt för varje gruppmedlem att hugga i där det behövs och att få en tydlighet kring vad som behöver göras. Även därför är det viktigt att vi så fort som möjligt definierar en DoD så att alla är införstådda med när en user story är färdig.

Vi har bestämt att vår applikation ska vara i Android och anledningen till detta är att alla är bekväma med att använda Java och att vår applikation passar bäst på mobila enheter. Vi har därför satt upp Android Studio för samtliga gruppmedlemmar och gjort ett tomt körbart kodprojekt. Till nästa sprint vill vi ha en enkel prototyp av huvudvyn som representerar appens huvudsakliga funktioner och visar för användaren vad tanken med appen är. För att nå dit utgår vi efter den user storien som representerar detta och implementerar den.

Eftersom vi inte kommit igång med programmeringen så har vi inte bestämt ett övergripande arkitekturmönster eller något sätt att spara data. Till nästa sprint vill vi välja ett passande mönster så som MVC, MVP eller MVVM efter vad som passar bäst för applikationen. Detta är för att vi i framtiden skall kunna applicera designmönster vid vidareutveckling av applikationens funktionalitet. Detta kommer bestämmas genom ett gruppbeslut. Eftersom vi vill att data ska vara säkert sparad så vill vi använda ett ramverk. Vilket vi väljer kommer också bestämmas genom ett gruppbeslut.

Den övergripande tekniska dokumentationen sköts genom GitHub där all kod, färdiga dokument och diagram ligger sparad. Eftersom vi inte har planerat eller implementerat någon kod innan nästa sprint har vi ingen direkt dokumentation av den. Det som vi vill använda är Javadoc, vilket kommer ligga i själva kod-dokumenten som kommer uppdateras efterhand när vi väl skriver kod. Eftersom vi inte har bestämt övergripande mönster har vi inte heller kunnat dokumentera detta. När vi väl bestämmer ett mönster vill vi att detta dokumenteras i ett systemarkitektur-diagram, vilket kan utföras av en enstaka person under nästa sprint som en user story.

Uppdateringen av den generella dokumentationen har hittills skett live i Google Docs, där de färdiga dokumenten sedan laddats upp på GitHub. Detta har fungerat bra och kommer fortsätta på liknande sätt.

Vad gäller hur vi som grupp applicerat Scrum har mycket arbete varit i grupp som vi skrivit tidigare och därför har rolluppdelningen vi skapat inte ännu varit speciellt användbar. Men i takt med att vi kommer börja lösa uppgifter individuellt kommer rollerna att bli viktigare för att hålla ihop projektet och dess alla delar. För att rollerna ska bli användbara behöver de vara tydligt definierade och samtliga gruppmedlemmar måste också ha en roll och ansvarsområdena måste vara underförstådda i vad som förväntas av varje gruppmedlem varje vecka. I början av projektet har det mesta handlat om att göra hela gruppen införstådd i vad vi ska arbeta med och eftersom gruppens medlemmar har olika erfarenhet av utvecklingsarbete har arbetet varit kollektivt. I takt med att alla blir mer och mer införstådda i arbetsuppgifterna samt att en gemensam struktur och infrastruktur tagits fram kommer vi bli mer agila framöver. Detta tillsammans med att vi kommer att kunna arbeta mer individuellt. I tidigare sprintar har vi haft en stort scope och definierat user stories med mera. Framöver kommer scope:t vara att gå ner djupare i varje del av applikationen för att bygga varje del av tjänsten. För att åstadkomma

detta och hinna göra detta inom projektets ramar behöver vi dela upp arbetsuppgifterna och kommunicera mellan de olika gruppmedlemmarna så att arbetet hela tiden rör sig framåt. Trello används för att hålla koll på user stories samt andra aktiviteter förenade med projektet vilket är ett nytt verktyg som vi alla börjar bli experter inom. Ingen av gruppens medlemmar hade innan projektets start någon erfarenhet av att använda Trello i utvecklingssammanhang och för att bli experter kommer vi arbeta mycket i Trello för att upprätthålla strukturen samt lära av varandras kompetenser. Fram tills nu har Scrum applicerats praktiskt och vi har prioriterat att lära oss Scrum via trial-and-error tillsammans med våra handledare. Men framåt är gruppen enig om att vi ska utvidga vår kunskap om Scrum genom att ta del av relevant material och vi når detta genom att skapa en aktivitet som vi stämmer av vid sprintens slut.