

Ohtu Miniprojekti Loppuraportti

Sami Heinimo Karri Lumivirta Sandra Sillanpää
Aada Nwajei Riku Nummi

16.12.2024

Sprinttien läpikäynti

Ensimmäisessä sprintissä suurin ongelmamme oli kokemuksen puute. Lähdimme hieman soitellen sotaan ja jaoimme storyt hyvinkin ylimalkaisesti miettimättä tarkasti tehtäviä tai niiden vaativuutta. Tämän huomaa hyvinkin selvästi ensimmäisen sprintin taskilistasta joka sisälsi helmiä kuten ”sovelluspohjan (koodi) luonti”, ”tietokanna suunnittelu” ja ”flask sovelluksen ympäristön luonti”.

Setupin yhteydessä tehty actions oli punaisella ja pysyikin punaisella turhan kauan ensimmäisen sprintin aikana. Huomasimme vasta myöhemmin kuinka tärkeää sen vihreänä pitäminen oli koodin toiminnan ja laadun kannalta. Emme myöskään miettineet jatkokehitystä koodatessamme vaan ajattelimme että on pakko saada feature toimimaan vaikka sitten huonolla laadulla, eli otimme teknistä velkaa jo alkuvaiheessa joka kostautui myöhemmin.

Toisessa sprintissä paransimme taskien listausta mutta jaoimme taskit kuitenkin usealle henkilölle samanaikaisesti. Päätöksestä seurasikin sitten hieman päänvaivaa kommunikaatiokatkoksista, jolloin useammat yrittivät edistää samaa storya samaan aikaan. Saimme tästä sprintistä tärkeän oppitunnin jatkuvaan kommunikointiin tiimin sisällä.

Kolmannessa sprintissä olimme voimiemme tunnossa ja ahmimme storyja taskilistalle. Storyjen taskit listattiin tarkasti mutta niiden estimaatit olivat optimistisia ja päädyimme ottamaan turhan runsaasti tehtäviä joka johti turhaan stressiin. Lisäksi tajusimme vasta tässä sprintissä että palaveritkin kuuluivat työaikaan joten koodamiselle jäi vielä vähemmän virallista aikaa. Sprintin lopuksi huomasimme myös että teimme featuret edellä koodamista emmekä keskittyneet laatuun koodatessamme. Tästä aiheutui jonkin verran päänvaivaa testaamiseen ja jatkokehittämiseen.

Neljännessä sprintissä onnistuimme mielestämme hyvin. Storyja otettiin sopivasti ja ne jaettiin palasiksi taskilistalle, jokaiselle annettiin vastuut ja kommunikoinne hyvin. Huomiomme myös laadun arvioinnissa ja maksoimme aikaisempien sprinttien teknistä velkaa. Yhteistyö sujui hyvin ja saimme mielestämme

hyvän tuotteen loppudemoon. Demojen aikana toki huomasimme monta uutta toiminnallisuutta jotka olisivat olleet hyviä toteuttaa omaammekin.

Mikä meni hyvin ja mitä parantaa

Ryhmän kommunikaatio oli hyvää läpi koko projektin. Yhteishenkemme oli loistava ensimmäisestä sprintistä lähtien. Lisäksi joustavuus ja auttamisen halu olivat tärkeitä arvoja tiimillemme. Pystyimme myös keskustelemaan kohtamistamme ongelmista avoimesti, oli kyse koodista tai tiimijäsenten yhteistyöstä.

Emme lukeneet ohjeistuksia tarpeeksi tarkasti jokaiseen demoon ja menetimme pisteitä tyhmiin virheisiin kuten esim. relesean kuvauksen laajuus, ja pyrimme parantamaan tätä koko ajan projektin aikana mutta meistä tuntui silti että missasimme lähes joka kerta jotakin. Olisimme voineet sopia selkeämmin yhteisistä linjauksista esim. tietokannan rakenteen, sovelluksen layoutin ja ulkoasun tyyleistä. Selkeä yhteinen visio isoissa asioissa olisi helpottanut työstämistä jatkossa.

Opittua

Projektin alussa github oli suhteellisen uusi työkalu suurimmalle osalle ryhmän jäsenistä. Perustoiminnot olivat toki hallussa, mutta projektin edetessä aloimme käyttämään enemmän varsinkin branch-ominaisuutta. Sen käyttö sujui pääosin hyvin, mutta törmäsimme myös muutamaan merge-konfliktiin, jotka kuitenkin saatiin ratkaistua.

Huomasimme että iso osa annetusta työajasta kuluu helposti palavereihin jollei niitä pidetä tehokkaasti ja rakenteella. Avoin keskustelu oli usein mielekästä mutta vei turhan paljon aikaa jolloin itse koodaamiselle jäi turhan niukasti tilaa viikossa. Opimme myös kuinka helppoa teknistä velkaa on ottaa jos mennään featuret edellä eikä jätetä tarpeeksi aikaa laadun varmistamiseen jo tekohetkellä. Uskomme että olisimme olleet lopulta nopeampia ja tehokkaampia, varsinkin pidemmässä projektissa, jos olisimme tehneet laadulla alusta asti sillä jouduimme projektin aikana kuluttamaan aikaa refaktorointiin ja vanhan parantamiseen. Lisäksi huomasimme kuinka helpolta vaikuttavat asiat saattoivat aiheuttaa harmaita hiuksia joten storyjen aika-arvioissa tulee pitää jalat maassa.

Mitä oltaisiin haluttu oppia

Mielestämme kurssi oli kattava ja antoi hyvän kuvan yhdessä koodamisesta ja projektin hallinnasta. Olisimme halunneet oppia enemmän erilaisista ohjelmistojen suunnitelmalleista ja softa-arkkitehtuurista ylipäätään. Kurssi keskittyi paljonkin itse ryhmän prosessiin ja backlogien jne. ylläpitoon mutta itse sovelluksen suunnittelua ei käsitelty kovinkaan laajasti. Olisikin ollut mukavaa jos miniprojektiin olisi saatu sisällytettyä enemmän tietoista suunnittelua / eri malleja jollakin tavalla.

Mikä oli turhaa

Mielestämme oli hieman nurinkurista, että miniprojektin ohjeistuksessa sanotaan että 6h rajoitus on tiukka ja että itse koodaminen ei ole pääasia vaikka useassa sprinttien arvosteluperiaatteessa monet vaatimukset liittyivät koodamiseen. Arvosteluperusteet olivat kuitenkin reilut, ainoastaan ohjeiden ja arvosteluperusteiden eriävä painotus mietitytti.