

# JOC SIMULADOR SPRINTS

La nostra experiència amb el joc de simulació del projecte agile ha estat una experiència emocionant i entretinguda, que ens ha servit tant per fomentar la cohesió de grup com per a aprendre sobre la gestió àgil de projectes de software.

## **Sprint 1**

La primera acció que es va produir en el nostre projecte va ser haver d'adoptar un becari, que s'incorporaria a la feina a partir de l'sprint que ve i ens penalitzaria en la velocitat total que podríem aconseguir a futur.

En el nostre primer sprint, també vam decidir adoptar la pràctica del Desenvolupament Dirigit per Tests (TDD) com a decisió col·lectiva. Aquesta decisió ens va semblar encertada, ja que creiem que aquest és un mètode de desenvolupament de codi que podia fer-nos augmentar la productivitat i assegurant un funcionament òptim i ben pensat del nostre codi. Això ens va costar 1 punt de velocitat per cada membre de l'equip (-5 punts), que creiem que podria veure's recuperat en un futur. Tanmateix, no va tenir cap impacte en la resta de partida, ja que no vam arribar a obtenir la carta de resultat vinculada a TDD.

L'única pèrdua amb la qual vam haver de fer front durant el projecte es va produir en aquest primer sprint, en trobar-nos que l'IDE no funcionava amb l'última versió del nostre SO. Això ens va causar un cost de 2 punts negatius en els punts de l'sprint.

Així i tot, els punts d'esforç assolits van superar les nostres expectatives, gràcies a una velocitat inicial de 50 punts d'història/tasca i al fet que havíem estat previsors a tenir en compte els punts que creiem que perdríem en l'sprint.

## **Sprint 2**

Durant aquesta iteració, vam prendre la decisió d'instal·lar un sistema d'Integració Continua (CI). Aquesta elecció va costar-nos 3 dies d'un membre de l'equip, però esperàvem que a la llarga ens estalviés temps. No obstant això, el resultat no va ser el que esperàvem, ja que durant el següent sprint vam treure la carta de resultat amb la que vam rebre una penalització de 3 punts a causa d'aquesta decisió. Malgrat això, vam mantenir l'esperança i vam seguir endavant.

També vam rebutjar actualitzar la versió del llenguatge, ja que ens semblava que aquesta decisió ja era ferma abans d'iniciar el projecte i no era prudent sacrificar dues persones a l'sprint per aquest canvi que no ens aportava avantatges significatius.

Vam acabar assolint 39 punts a l'sprint, cosa que va ser suficient, per un estret marge, per assolir els 38 punts de feina que havíem previst en tasques.

Com que a part d'aquestes decisions vam rebre un nou becari a incorporar a l'sprint següent, vam creure que era necessari efectuar hores extra al final d'aquest, ja que això ens permetia començar l'sprint següent amb més força, tot compensant la pèrdua del rendiment dels dos becaris acumulats.

### **Sprint 3**

En aquesta iteració, vam prendre dues decisions crucials. Primer, vam eliminar la retroalimentació, una idea pèssima que vam adoptar pel temor de pensar que anàvem massa justos de temps. Haver eliminat aquest element, que ara veiem que és irrenunciable, ens va costar 10 punts en el següent sprint, quan vam treure la consegüent targeta de resultat.

També vam rebutjar canviar les llibreries obsoletes pel fet d'haver perdut tant temps amb aquesta mala decisió inicial.

Tot i això, també vam prendre una decisió excel·lent, que va consistir a adoptar Scrum, la qual ens va costar un punt per membre de l'equip. Gràcies a això, en treure la targeta de resultat a l'sprint següent, va augmentar la nostra velocitat en 8 punts. Va ser una decisió que va valer molt la pena en el llarg termini i ens va permetre compensar l'error comès amb la decisió anterior.

També vam rebutjar invertir en nova tecnologia, ja que vam trobar el cost d'aquesta decisió excessiu, de mig sprint. A més a més, no la trobàvem com a inversió necessària per al desenvolupament del projecte, més en fases tan avançades.

En finalitzar la iteració, vam veure que havíem assolit 45 punts, així acabant les 41 tasques de l'sprint. Com que ja quedaven pocs punts per finalitzar el projecte i ja havíem fet hores extra la setmana anterior, hem considerat que no és bo forçar l'equip i no hem volgut fer hores extra.

### **Sprint 4**

En aquesta última setmana, on vam decidir fer totes les tasques que ens quedaven pendents, vam superar amb escreix els punts assolits a l'sprint, perdent molt pocs punts respecte als previstos a la velocitat inicial.

Ens va tocar integrar un nou becari, que com que s'integraria a partir del següent sprint, si acabàvem tot el projecte en aquesta iteració no tindria cap afectació perceptible.

També va, decidir rebutjar fer un curs de productivitat de git, ja que el projecte ja estava a punt d'acabar i no volíem perdre 1 dia per tot l'equip. Tampoc vam adoptar la API spike, ja que és una tasca de recerca que ens pot causar problemes, que poden ser molt costosos, que no volem trobar en etapes tan avançades del desenvolupament.

En acabar l'sprint, vam acabar els 17 punts de tasca previstos. En un primer moment semblava que la mala decisió de la iteració anterior ens faria perdre 10 punts de la nostra velocitat i aniríem molt més justos del que finalment va passar, ja que la bona decisió d'adoptar scrum va compensar l'error amb 8 punts positius. Així doncs, vam obtenir 38 punts assolits a l'sprint.

Aquesta diferència de 21 punts restants una vegada completat el projecte, com a equip hem decidit que els emprarem en testatge del sistema, optimització i correcció de bugs. Això ens permetrà prevenir problemes de manteniment en el llançament del nostre software al públic i garantir una molt millor qualitat del servei.

Aquesta última iteració ens ha fet reflexionar sobre la importància de les decisions preses anteriorment. Malgrat les pèrdues i penalitzacions, vam aconseguir superar els obstacles i complir amb èxit el projecte ComunitApp amb totes les seves característiques implementades. Ens hem adonat que les decisions difícils d'avui poden determinar els èxits del futur.

### **Reflexions finals**

La simulació del projecte ComunitApp ens ha ensenyat la importància de prendre decisions informades i avaluar les repercussions a llarg termini.

Hem après que prendre decisions àgils i adaptar-se als canvis és clau en un entorn tan dinàmic com el desenvolupament de software. Les hores extres no sempre són la millor opció, però repartir correctament les tasques i prendre decisions sàvies pot tenir un impacte positiu a llarg termini. La gestió de les decisions preses, les pèrdues i les bonificacions són un aspecte crític que requereix atenció constant.

Ara, amb la simulació completada, hem après lliçons importants que extrapolar cap als nostres propers projectes reals. És un coneixement que ens permet millorar les nostres habilitats de gestió d'equips agile en la nostra vida laboral.