

# Projektuppgift Agil metodik

## Individuell bilaga

**Kurs:**

Agil systemutveckling i team

**Klass:** SYSJM2

**Termin och år:** VT 2017

**Författare:** Magnus Norlin, Ali Faradji, Louise Ahokas, Henrik Rosqvist, Masoud Haya, Dijana Popovic

**Lärare:** Benjamin Berglund

## **Mål**

- Att skapa ett Yatzy med lokal multiplayer-funktion som kan spelas via webbläsaren
- Vi har anpassat spelet responsivt för iPad och desktop
- Vårt mål har varit VG

Vi har uppnått alla våra user stories och därigenom skapat ett fungerande spel som beskrivet i våra målpunkter.

## **Syfte**

- Att lära oss agil systemutveckling med verktyg och metoder som Scrum, Poker planning, Stretch, Standup, Burndown, parprogrammering osv.
- Att utveckla våra kunskaper i JavaScript, MySQL, HTML och CSS.
- Att lära oss att arbeta i team och lösa eventuella konflikter på ett bra sätt.

Genom arbetets gång har vi använt oss av diverse agila verktyg som kommer att hjälpa oss i arbetslivet. Detta har gagnat oss både i utvecklingen av spelet och i grupparbetet. Vi har därigenom arbetat mer effektivt.

## **Planering/Genomförande**

I det här grupparbetet lade vi mycket tid på planeringen samt på att alla i gruppen skulle förstå programstrukturen och koden. Därför blev det enklare att arbeta tillsammans och att dela upp arbetet i tasks. I och med att vi huvudsakligen programmerade i par blev det också en kunskapsöverföring mellan olika gruppmedlemmar. Parprogrammeringen har också ökat samarbetsförmågan i gruppen. Retrospektiven hjälpte oss att rätta till eventuella problem och ta till vara på framgångsfaktorerna.

## **Vad som fungerat bra**

- Parprogrammering som nämnts innan
- Grundlig planering
- Visuellt planering som var bra för att alla skulle förstå strukturen
- Rak kommunikation gjorde arbetet effektivt
- Att vi bestämde oss för att bara programmera i skolan, på det sättet var vi alla medvetna om vad de andra gjorde och hur programmet såg ut

## **Vad som fungerat mindre bra**

- Vi körde inte standup från början (att vi ställde oss upp från datorerna), så efter första retrospektivet bestämde vi oss för att ändra på det. Det gjorde att alla lyssnade bättre och att vi slapp ta om diskussioner.
- Oanmäld frånvaro var ett problem från början, men efter retrospektivet har alla skött det bra.
- Vi upplevde att det var för varmt i rummet där vi sitter så nu öppnar vi fönstret.

## **Slutsatsen av retrospektiven**

Slutsatsen av det första retrospektivet var att när vi planerar väl och tydligt arbetar vi bra i grupp.

Slutsatsen av det andra retrospektivet var att vi behöver förbättra kodstrukturen, prioritera designen högre och se till att vi följer alla agila regler.

### **Erfarenheter att ta med sig**

Att fortsätta med parprogrammering och grundlig och visuell planering. Att använda en burndownchart har gjort att vi tydligt har kunnat planera arbetet hela vägen och minskar pressen. Det ger också en indikation om relationen tid kvar/arbete kvar.

### **Framgångsfaktorer för de som inte har arbetat agilt tidigare**

- Fuska inte med retrospektiven, var grundlig
- Kör standup stående (inte vid datorerna)
- Hellre för många tasks än för få
- Viktigt att alla i gruppen förstår alla tasks
- Gör tydliga task

### **User stories**

#### Sprint 1

- Mockup på färdig visuell sida
- Två spelare ska kunna kasta tärningarna 3 gånger per varv/runda.
- Två spelare ska kunna välja vilka tärningar som ska sparas eller kastas igen.
- Spelaren ska kunna fylla i poäng i ruta i tabell.
- Bonuspoäng till spelare som får mer än 63 poäng av de första sex raderna.
- Poängen i tabellen ska sammanräknas och sparas i DB vid slut.
- Spelarna ska få indikationer på vilket moment som ska utföras.

#### Sprint 2

- Aktiv spelare visas (markerad)
- Responsivitet desktop/iPad
- Statistik över spelare och matcher
- Programmet ger tips på vilken regel tärningarna passar in på (ger förslag på poäng i rätt ruta)
- Användaren klickar på ett poängförslag i formuläret som sparas

# Individuella bilagor

## Magnus Norlin

- **Vad har jag bidragit med i projektarbetet? Vad skulle jag kunna göra bättre nästa gång?**

Utifrån mitt eget perspektiv är jag nöjd med min insats. Jag har aktivt bidragit till att gruppen följt SCRUM-metodiken, tagit mig an tasks som varit mest lärorika för mig och stundtals intagit en ledarroll när det behövts.

I feedback jag fått beskrivs jag som lugn, ärlig och metodisk. Att jag är rak har lyfts fram både som positivt och mindre bra.

- **Vilka lärdomar tar du med dig från projektarbetet?**

Att arbeta i grupp eller par har många fördelar. Man lär sig av sina kamrater, gruppen är en större källa till kunskap och perspektiv än en enskild utvecklare. Det är också mycket kul och trevligt att lära känna varandra och ha roligt, skämta. Mina främsta lärdomar är som följer. Parprogrammering fungerade mycket bra av samma anledningar, och parprogrammering lyftes vid båda retrospektiven fram som mycket givande och produktivt.

Att planera grundligt och tydligt löner sig och ger en mer adekvat helhetssyn på projektet. Tiden som läggs på planering tjänas med lätthet in under projektets gång.

Burndown chart ger en nyttig och visuell inblick i hur många uppgifter man avverkat och har kvar, samt hur de förhåller sig till förfluten samt resterande tid.

- **Vad hade du behövt / vad har du saknat?**

Vi som grupp hade behövt prioritera användargränssnittet mer och använda en bättre struktur i koden. Vissa tasks hade kunnat vara tydligare.

- **Vad kan du bli bättre på?**

Jag kan bli bättre på att följa det agila arbetssättet, samt uppmärksamma gruppen om detsamma när vi avviker från det.

# Ali Faradji

- ***Vad har jag bidragit med i projektarbetet? Vad skulle jag kunna göra bättre nästa gång?***

I första sprinten bidrog jag mest med kod och idéer i planeringsarbetet, det är först i andra sprinten som jag känner att jag bidrog på bästa sätt jag kunde till gruppen. Det som gjorde skillnad var att jag öppnade upp mig för parprogrammering. Det visade sig vara både roligt och lärorikt för mig och gruppmedlemmen jag programmerade med, vilket jag inte trodde i början.

- ***Vilka lärdomar tar du med dig från projektarbetet?***

Det främsta jag tar med mig är nyttan i parprogrammering och att det faktiskt är ett effektivt sätt att arbeta på. Det är också ett bra sätt att förbättra sammanhållningen i gruppen och hitta nya sätt att samarbeta på.

Jag tar också med mig hur viktigt det är att lägga mer tid på planering av arbetet och att tydligt följa de verktygen som SCRUM ger oss under hela projektet, från start till slutlig leverans av produkten, man slipper helt enkelt återuppfinna hjulet

- ***Vad hade du behövt / vad har du saknat?***

Jag som utvecklare hade behövt vara öppnare för par programmering redan från sprint ett. Jag tycker även att det hade varit roligare om vi som team hade utvecklat projektet till en större utmaning men samtidigt förstår jag behovet och värdet av riktningen vi tog.

- ***Vad kan du bli bättre på?***

Jag har inte alltid lätt för att följa alla riktlinjer som finns inom ramen för SCRUM och det kan jag bli bättre på, men det beror främst på brist av erfarenhet och behovet att dubbelkolla vad som gäller vid varje situation.

# Henrik Rosqvist

## **Vad har jag bidragit med i projektarbetet? Vad skulle jag kunna göra bättre nästa gång?**

Mitt bidrag till projektarbetet har nog mest bestått av råd och tips. Jag har ofta inte kunnat anlända till skolan förrän efter lunch, vilket gjort att arbetet redan varit igång. Eftersom vi också mestadels parprogrammerat har det lett till att jag oftast var medhjälper till någon annan som kodade. Jag känner ändå att jag är nöjd med min insats, eftersom jag ändå kunde bidra till projektet överlag.

## **Vilka lärdomar tar jag med mig ifrån projektet?**

Framförallt tycker jag att jag har lärt mig hur användbar parprogrammering är. Jag tror att det har ökat effektiviteten på vårt projekt och gjort att vi snabbare kunnat hitta lösningar på problem i koden. Även den grundliga planering vi utförde gjorde det lättare att hålla reda på vad man hade för uppgift och vad nästa uppgift var. Det ger också en bättre sammanhållning i gruppen, eftersom gruppmedlemmarna lär känna varandra bättre.

## **Vad hade jag behövt/vad har jag saknat?**

Jag tror att vi som grupp hade kunnat sikta lite högre och låta designen av projektet ta mer plats. Istället för att utforma designen efter våra funktioner, hade vi kunnat utforma våra funktioner efter vår design.

## **Vad kan jag bli bättre på?**

I mina ögon är mitt största problem min närvaro. Under detta projekt kan jag inte säga att det varit enbart mitt fel, eftersom jag på grund av hälsoproblem endast kunnat närvara i skolan mellan 13.00 och 16.00. Det gör att det kan bli svårt att delta i planering och bestämmelser kring projektet och att jag blir mindre delaktig i processen.

# Louise Ahokas

## **Vad har jag bidragit med i projektarbetet? Vad skulle jag kunna göra bättre nästa gång?**

Min utveckling under projektveckorna har legat mest i att jag har lärt känna de andra i gruppen bättre och att vi tillsammans har förbättrat vårt samarbete. Jag hade behövt mer enskilt arbete när det gäller att lära mig programmeringen. Men för att lösa uppgiften vi hade så var parprogrammering suveränt.

Min svaghet är fortfarande främst programmeringen. Det agila var intressant att lära sig, men det är inte det jag skulle vilja prioritera nästa gång.

## **Vilka lärdomar tar jag med mig ifrån projektet?**

Att orka lägga mycket tid på planeringen och inte ge efter för "Nu sätter vi igång"-känslan som infinner sig rätt tidigt.

## **Vad hade jag behövt/vad har jag saknat?**

Personligen tror jag att parprogrammering är bra för att lösa problem, men inte för inläring. Det kan säkert vara beroende på person, men jag behöver sitta i ro och fundera över vad jag ska göra, och blir ganska distraherad när jag arbetar i grupp. Detta gäller ju förstås programmeringen. Men eftersom vi skulle lära oss Agilt arbetssätt så var det relevant att samarbeta i grupp.

Jag skulle alltså behöva sitta lite enskilt också, eftersom det lätt blir att andra löser koden innan jag har hunnit göra det. De andra har varit duktiga på att vänta in mig, men det blir ju tröttsamt i längden.

## **Vad kan jag bli bättre på?**

JavaScript.

# Masoud Haya

## 1. Vad har jag bidragit med i projektarbetet? Vad skulle jag kunna göra bättre nästa gång?

- Jag personligen upplevde att jag bidrog mer till projektet med parprogrammering, då vi kunde sitta två, ibland tre medlemmar på en task och då bolla vi med idéer, metoder och olika funktioner vi kunde använda oss av. Fastnade man vid någonting, så kunde den andra flika in och bidra, vice versa. Det var även väldigt positivt att vi turades om "förarsätet", vilket ledde till att man inte hade så mycket press på sig själv som individ att leverera 100% kund direkt, utan man tog det bit för bit. En sak som jag själv kan förbättra till nästa projekt är att visa mer självsäkerhet i kodning och inte vara rädd för att koda fel. Det är bättre att köra "try and error" än att hålla inne sina idéer på grund av osäkerheten om det stämmer eller inte.

## 2. Vilka lärdomar tar du med dig ifrån projektarbetet?

- Det finns en del lärdomar att ta med sig, som exempelvis att ha en grundlig och tydlig planering i början av projektet så att alla hänger med från start till slut. Samt att parprogrammering leder till hög effektivitet i utförande, och att man kan utvecklas på de bitarna man känner sig osäker. Man kompletterar varandras kunskap.

## 3. Vad hade du behövt / vad har du saknat?

- Jag hade behövt lite mer kunskap i alla verktyg som vi använder i dessa projekten. Just nu är det lite i obalans, då jag kan lite mer av exempelvis Javascript, HTML, CSS, men saknar tillräckligt med kunskap för att kunna bidra till Databas-utvecklingen, eller hur databasen kopplas ihop med projektet. Vilket leder till att en person som har full koll på databasen gör de jobbet, och är även ont om tid för att vi ska kunna lära oss från den personen.

## 4. Vad kan du bli bättre på?

- Visa lite mer uppmärksamhet i Stand ups, eller när vi håller diskussioner. Det kan ibland vara lätt att pilla på mobilen, men det är något man egentligen ska sluta med. Samt även släppa på osäkerheten i sin kunskap, att våga mer.



# Dijana Popovic

- **Vad har jag bidragit med i projektarbetet? Vad skulle jag kunna göra bättre nästa gång?**

Jag har bidragit i planeringen av projektet samt utförandet av produkten. Jag har kommit med idéer och förslag vid problem. Jag var rätt så passiv i detta arbetet och det gick bra. Det blev inga strider och konflikter. Till nästa gång skulle jag vilja ta lite mer utmanande tasks.

- **Vilka lärdomar tar du med dig ifrån projektarbetet?**

Scrum och de Agila metodikerna samt dess funktion. Jag tar även med mig mycket ny kunskap efter par-programmeringen och dess kunskapsöverföring. Samarbete med olika individer har stor betydelse vilken roll man tar i gruppen, detta grupparbete fick jag lära mig att ta en ny roll som jag inte är van vid.

Att jobba i grupp kan vara jobbigt eftersom det är svårt att utföra sina uppgifter i sin takt, men i längden av projektet märker man att par-programmering ger en mycket kunskap i det man gör i olika perspektiv samt samarbetet blir dynamiskt.

- **Vad hade du behövt / vad har du saknat?**

Jag hade allt jag behövde och saknade inte så mycket.

- **Vad kan du bli bättre på?**

Jag har upptäckt att det kan vara bra ibland och vara lite passiv vilket har hjälpt mig i detta samarbetet med gruppen. Det är en ny roll jag har fått uppleva.