

Journal av Fredrik Magnusson, DevOps22

Skriven under andra sprinten av kursen Projektmetodik & Agilametoder

Länkar

[Trello board](#)

[Retrospective Trello Board](#)

[Dungeon Run Repo](#)

Onsdag 14/12

Idag avslutades den första sprinten och vi gjorde ett retrospektiv på vad vi gjort bra och vad vi gjort mindre bra. Gruppen var enig om allt även om vi formulerade oss på olika sätt kanske.

Men det gick bra, vi förstod varandra och höll med och började brainstorma lösningar. Från mitt perspektiv så kom jag med bra lösningar på hur vi skulle lösa våra interna problem. Vi kom fram till att vi behövde bryta ner våra tasks i trello mer, för att undvika problem vid merge av kod. Vi kom även fram till att vi nog måste ha "färre" programerare, dvs antingen köra mob programmering eller par programmering

Vi protokoll förde hela retrospekten och det finns dokumenterat på ett trello board.

Torsdag 15/12

Vi bröt ner tasken mer för att få fler, men mindre omfattande tasks så det blir lättare vid merge samt kan fördela arbetet på ett bättre sätt jämfört med sprint 1. La till en kolum på trello för code review då vi vill att någon ska kontrollera koden men skrivit innan man mergar med main branch på github och flyttar över tasken till done på trello för att säkerhetsställa att den faktiskt är klar. Därefter började vi med planning poker, det gick bra. Vi var i de flesta fallen överens om hur lång tid saker och ting kommer ta, var vi inte det och någon svarade med 1 eller 8 så diskuterade vi anledning samt kom fram till en gemensam estimate.

Sen fördelade vi tasken i förhållande till programmerings kunskap, somliga av gruppmedlenarna var inte bekväma med att ta på sig en större, mer komplex task

Därefter började vi med par programmering lite smått och code review. Jag tog på mig att koda combat systemet och än så länge har det gått bra, har fått till en väldigt basic version.

Fredag 16/12

Lite senare idag, efter Roberts föreläsning ska vi ha vår daily standup, där ska jag berätta för mina gruppkamrater om hur jag ligger till med combat systemet och prata lite om min plan för hur jag ska få till det i tid. Under tiden jag skrev combat logiken så insåg jag att vi aldrig skapar ett objekt av våra spelbara klasser så jag tog upp detta med gruppen och en ny task i trello skapas för detta och någon tar på sig uppgiften att utföra det så jag kan använda mig av det objektet i combat logiken

Det blev fixat och jag hade nu ett objekt som jag kan använda mig av. Återigen så var det par programmering som stod på schemat

Måndag 19/12

Vi startade dagen med en daily standup, som vanligt. Jag uppdaterade mina gruppkamrater om vart jag ligger till med combat systemet och vad som har varit lite struligt. Därefter var det bara att fortsätta Efter ungefär halva dagens gång så var min version av combat systemet klar och jag kunde lägga min task för code review innan den pushas till main och under tiden den ligger i code review så besökte jag trello och tog ytterligare en task, vilket var att skapa en trigger för combat Så jag började jobba på detta och i slutet av dagen så var jag klar med detta, uppdaterade mina gruppkamrater om detta och uppdaterade trello tasksen, flyttade runt det jag hade jobbat på.

Tisdag 20/12

Idag blir det att finslipa programmet, skriva lite tester och förbereda demo inför imorgon Ska även se till att mina tasks är på rätt plats på trello, testade och reviewade Vi har nu gjort alla våra tasks, testat spelet på allas datorer och det fungerar som det ska på allas. Vi diskuterade lite angående demon för morgondagen, hur det ska läggas upp osv. Det sista vi gjorde för dagen var att uppdatera trello boarden, lägga till specifika commits för de olika tasksen

Onsdag 21/12

Idag på morgonen så gick vi igenom programmet och upptäckte att vi fortfarande hade några buggar vid liv. En av dom var att vi i koden retunerar None när spelaren dör, och pga av den None returen så stängs inte spelet av utan fortsätter loopa. Och en annan var att om man går runt på kartan, hittar en spindel och dödar den spindeln, sen går vidare men sen går tillbaka till rummet där spindeln var så finns den fortfarande kvar. Men vi löste dessa buggarna så att vi slapp hantera dem under demon. Därefter hade vi vår demo och visade upp vår trello. Allting gick bra, inga konstigheter tyckte jag.

Synpunkter

Mina synpunkter och reflektioner på agile och scrum nu i efterhand är att jag tycker om det. Det är ett bra och effektivt sätt att arbeta på när man arbetar flera stycken så länge man börjar på rätt plats från början och alla är medverkande i sprinten.

Retrospektiv på projektarbetet

Alla kanske inte har kodat eller kodat mycket men alla har varit delaktiga på ett eller annat sätt. Antigen kommit med synpunkter, förbättringar osv. Det har fungerat mycket bra för att nu i efterhand efter första sprinten. Första sprinten var ganska... flummig och vi visste inte riktigt hur vi skulle lägga upp arbetet så alla tog bara varsett kort på trello och började koda. Andra sprinten var mer strukturerad och planerad. Vi skapade fler tickets (trello kort) som var mindre omfattande, vilket gjorde att merge av kod gick smidigare och vi övergick även till parprogrammering vilket också hjälpte till för att strukutera upp koden.