

AGENDA

- Demo av produkten
- Vilka algoritmer och varför
- Vilka tester och varför
- Utvecklingsteamets reflektioner
- Projektet i sin helhet
- Inför projektstart
- Teamkontrakt
- Sprintplanering
- Hur vi som team arbetat i sprinterna
- Burn down chart
- Retrospective 1 & 2
- Gruppdynamik
- Reflektioner av att jobba virtuellt
- Reflektioner på rollen som Scrum Master
- Reflektioner på projektet som helhet
- Kommentarer från laget runt

VILKA ALGORITMER OCH VARFÖR



QUICK SORT

- Snabb och effektivast
- Låg risk att andra algoritmer hanterar programmet bättre

INSERTION SORT

- Enkel
- Lika effektiv med liten mängd data (Sökningsresultat)



LINJÄRSÖKNING:

- Passar vid osorterad text
- Enkel



BINARY/LINJÄR SÖKNING

Binary del:

- Effektiv när data redan är sorterad
- Ta fram ett snabbare Sökresultat. Linjär del:
 - Hittar antal ord som är lika med sökordet.

VILKA TESTER OCH VARFÖR

1. Unit:

- Identifiera problem/buggar från början.
- Vid ändringar i funktioner/algoritmer kan testerna identifiera ifall den nya logiken inte stämmer med tidigare uppsatta "regler".
- Obligatoriskt

2. Integration:

- Hitta buggar i kombinationen av funktioner.

3. System:

- Hitta buggar i helheten.

4. Beta:

- Hitta möjliga buggar som program testerna eller vi inte hittat.
- Få reflektion om mjukvaran av användaren.

5. Smoke-test

- Vald att inte utföra

HUR UTVECKLINGEN HAR FORTSKRIDIT

- Planering tog lite mer tid än vad som var önskvärt.
- Osäkerhet på vilka verktyg vi skulle använda oss av.
- Programmeringen har rullat på bättre.
- Inga stora hinder under arbetet.
- Höll bra diskussion under hela projektet.
- Öppen diskussion för alla.

ÖVERBLICK

- 2 Sprintar - 1,5 vecka.
- 2 Sprint planing
- 2 Sprint review
- 2 Sprint retrospective
- Daily Scrum - mån,ons, fre
- Löpande kommunikation vid behov

VERKTYG

- Google Hangouts
- Google Meet
- Messenger
- Google docs
- Taiga
- Kanban
- Burn Down Chart
- Mötesagendor
- Mötesprotokoll
- Teamkontrakt

INFÖR PROJEKT START

SCRUM MASTER AVSTÄMNING

- Diskutera vår roll som Scrum Master och vad den innebär
- Skapa samsyn på arbets- och tillvägagångssätt

VÅRT MÅL

- Skapa en bra grupp dynamik
- Få gruppen att dra åt samma håll
- Skapa god struktur
- Ge konstruktiv-och positiv feedback
- Praktisera scrummetodiken
- Få feedback samt utvecklas i rollen som Scrum master

INFORMELLT FÖRSTA MÖTE

- Kort presentation - lära känna varandra
- Status på projektet
- Startdatum för sprintplanering

AGENDA

- Tog fram agendor för att främja en bra möteskultur, god struktur och trygghet för teamet

TEAMKONTRAKT

Vara ett prestigelöst team

Ha roligt

Skapa en enighet om
gemensamma beslut

Ta initiativ

Sträva efter en öppen
kommunikation

Engagemang

Ska kunna be om hjälp

Jobba som ett lag

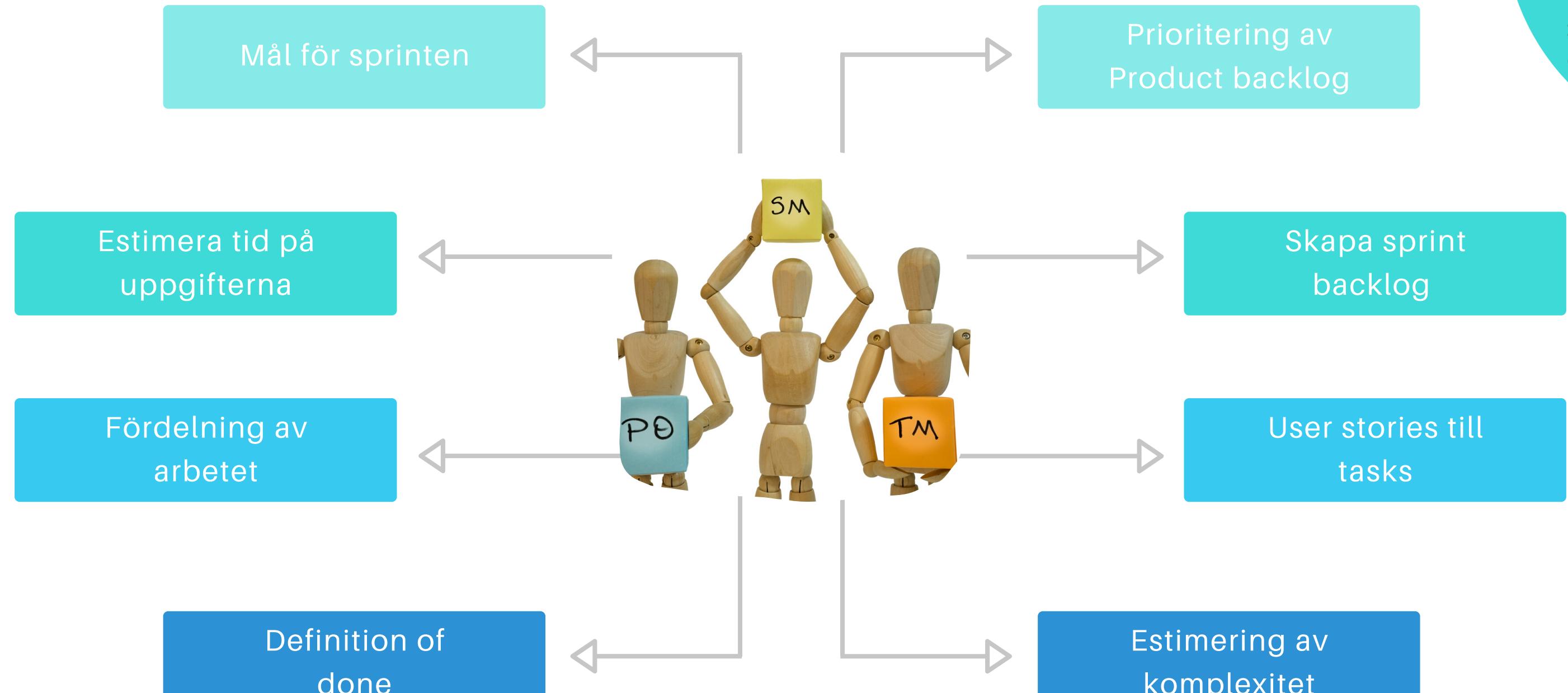
Visa respekt

Dela kunskap

Ge och ta positiv/ konstruktiv
feedback

Högt i tak

SPRINTPLANERING



Vi som Scrum Masters coachade utvecklingsteamet i punkterna ovan och de utförde dem och diskuterade fram svaren och lösningarna

Reflektion:
Dessa moment är viktiga för att teamet ska börja diskutera det som måste göras på en mer djupgående nivå. Tydliggöra det som är oklart och skapa en samsyn samt bygga upp ett bra samarbete.

HUR VI SOM TEAM ARBETAT I SPRINTERNA

- Daily Scrum möten där teamet har redovisat sitt arbete, lyft problem, gett feedback samt samspelat med varandra.
- Stort engagemang för uppgiften och att nå målen.
- Fokus på bra kommunikation i teamet.
- Alla har varit hjälpsamma och vågat be om hjälp - utnyttjat varandras styrkor och delat med sig av sin kunskap.
- Många konstruktiva diskussioner under möten som har bidragit till större förståelse för uppdraget och utvecklat oss som team.
- Vi har alla varit tillgängliga.
- Scrum master har haft hand om det administrativa och hjälpt med ramarna för projektet vilket givit utvecklarna arbetsro med det tekniska.
- Använt Burn Down Chart och Kanban för att åskådliggöra arbetet och följa utvecklingen i sprintarna

Mål Sprint 1:

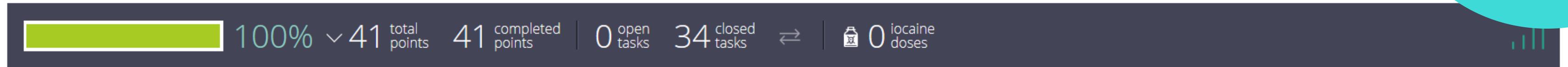
Att ha en sök- och sorteringsalgoritm samt att det ska vara möjligt att lägga till ny textfil

Mål Sprint 2:

Kunna spara textfiler och fixa soteringsbugg

BURN DOWN CHART

SPRINT 1 PROJEKT - AGIL SYS... 25 MAR 2020-03 APR 2020



SPRINT 2 PROJEKT - AGIL SYS... 03 APR 2020-15 APR 2020



Vi har i sprinterna fått till ett bra och jämnt tempo där vi har hunnit med det vi har planerat och estimerat

RETROSPECTIVE

SPRINT 1

VAD GICK BRA UNDER SPRINTEN?

- Det har varit en effektiv process där vi har rört oss framåt.
- Sprinten har varit produktiv, grundat ett bra samarbete, kommunikation och dialog.
- Bra grupp dynamik.
- Lyckades att skapa samsyn på uppgiften, vart vi ville och hur vi skulle ta oss dit.
- Stort engagemang (alla vill och gör sitt bästa) och en öppenhet där man vågar be om hjälp.
- Hjälper varandra
- Positivt att ha scrum masters som hjälper med att sätta ramarna, får gruppen att kommunicera och skapar struktur.

VAD FUNGERADE INTE UNDER SPRINTEN?

- Kunde ha gjort en snabbare sprintplanering – det tog ett tag innan allt var på plats och man kunde börja att koda.
- Det tog tid i början för att vi inte visste vilket verktyg vi skulle använda Trello > [Taigo](#). Hade önskat att Scrum Masters hade haft mer kunskap kring vilka verktyg som fungerar bäst
- Brist på teknisk kunskap – vissa uppgifter är sånt som man inte har lärt sig än och extra svårt att göra detta samtidigt som det finns press på att leverera i projektet.

VAD KAN VI GÖRA BÄTTRE PÅ NÄSTA SPRINT?

- En mer effektiv sprintplanering så vi kan påbörja arbetet snabbare.
- Mer fokus på att fundera över och i teamet diskutera det som kan gå fel i kodning - tänka proaktivt.
- Sätta på kameran så vi ser varandra när vi har möten och diskutera.
- Meddela hela gruppen om man får förhinder till ett avtalat möte

RETROSPECTIVE

SPRINT 2

VAD GICK BRA UNDER SPRINTEN?

- En mer effektiv sprintplanering än den förra.
- Bra samarbete och stor tillgänglighet i gruppen - när en fråga ställs kommer det alltid ett svar tillbaka.
- Utvecklarna har dragit nytta av varandras kunskaper och hjälpt varandra.
- Vi har haft kameran på vilket har bidragit till en än bättre dynamik under mötena.

VAD FUNGERADE INTE UNDER SPRINTEN?

- Bättre kommunikation kring förhinder eller förseningar till möten.

VAD KAN VI GÖRA BÄTTRE?

- Fortsätta utveckla samarbetet och dynamiken i teamet med fokus på att få en än bättre feedbackkultur där man också vågar ge mer konstruktiv feedback.
- Fokus på scrum processen och fortsätta bli bättre på de olika momenten.

Reflektion:

En effektiv sprint där alla kände sig mer trygga och bekanta med processens gång och det som skulle göras.



GRUPPDYNAMIKEN

- Från första mötet har det funnits en bra stämning i teamet.
- I början hade alla en mycket försiktig approach och sade inte så mycket. Det var här vår uppgift som Scrum Masters att styra lite mer och hjälpa teamet att känna sig trygga i att prata fritt och bidra med sina egna tanker och idéer.
- Långsamt började teamet att öppna upp sig mer och mer vilket resulterade i djupgående diskussioner, en mer personlig relation med varandra där det fanns plats att skämta och ha roligt samt en bra kommunikationskultur.
- Vi har inte som team haft några större konflikter att hantera och har nu inte hunnit att ta oss mer än till stadium 1 i Susan Wheelans grupputvecklingsmodell. Men är säkra på att vi med mer tid skulle kunna ta oss hela vägen fram till stadium 4.
- **Detta gjorde vi för att främja gruppodynamiken och skapa en öppen kommunikationskultur:** Fokus på att teamet lärde känna varandra (incheckning, laget runt), gav och bad om feedback. Utöver det var vi tillgängliga, ställde öppna frågor, motiverade, fick alla att känna sig delaktiga och sedda genom att ibland ställa frågor riktat mot en specifik person.

REFLEKTIONER AV ATT JOBBA VIRTUELLT

- Stor flexibilitet - inte begränsad till en fysisk plats.
- Tar samarbetet till en ny nivå där alla verkligen behöver delta, lyssna och kommunicera för att det ska fungera optimalt.
- Det kräver en större insats att få till en bra grupp dynamik när man inte träffas fysiskt.
- Extra viktigt att skapa samsyn och fokusera på att kommunicera på ett tydligt sätt för att undvika missförstånd.
- Det är viktigt att vara uppgiftsorienterad men även att aktivt jobba med att skapa ett socialt forum för teamet. Det blir inga naturliga kafferaster där man pratar och lärar känna varandra bättre därför måste man försöka få in det på ett annat sätt.
- Har överlag fungerat bra men känner samtidigt att vi hade kunnat utvecklas än mer som team om vi hade haft möjlighet att träffas fysiskt.
- En bra erfarenhet att ta med sig.

REFLEKTIONER PÅ ROLLEN SOM SCRUM MASTER

Viktigt men svårt att hitta rätt balansgång ml. att styra vs. släppa taget. Det handlar om att läsa av gruppen och lära sig när det är läge att ta ett steg tillbaka och när det är dags att ta en mer ledande roll och hjälpa teamet framåt

Lärorikt att få praktisera vad man faktiskt läser i kursen och testa på att agera i rollen som Scrum Master

Både utvecklarna och vi själva kände innan projektets start lite osäkerheter kring vad Scrum Master rollen konkret skulle tillföra teamet. Vi är nu efter genomförandet av projektet alla eniga om att det är en viktig roll. Den är med till att samla teamet, hjälpa med att sätta ramarna, skapa struktur, få teamet att jobba mot samma mål samt en bra facilitator som gör det möjligt för utvecklarna att fokusera på sitt arbete.

REFLEKTIONER PÅ PROJEKTET SOM HELTHET

Genom att använda ett enkelt verktyg som planning poker fick man i gång en diskussion som gav en gemensam samsyn vilket skapade en teamkänsla omgående

Ett bra och lärorikt projekt där vi haft stor tillgänglighet, förtroende för varandra, engagemang samt utmärkt kommunikation vilket gett oss ett lyckat projekt i sin helhet

Bra kunskapsöverföring mellan rollerna i teamet.

KOMMENTARER FRÅN LAGET RUNT

Mycket lärorikt att få använda
det man har lärt sig i
praktiken

Härligt med en känsla av att
ha roligt samtidigt som vi
jobbar

Många initiativ i gruppen och
ett stort engagemang - härligt
att se :)



En bra teamkänsla

Bra att få träffas och prata
och diskutera mer om
projektet

Allt har funkat bra, bra sprint

En härlig stämning i
teamet

Det finns ett bra driv i
teamet

Positiv och glad för
teamets framgångar

Bra flöde i vårt arbete och
känns som om vi tar oss
framåt

FRÅGOR OCH FEEDBACK

