

Loppuraportti tiimille Kurssikirjahylly

Erika Horros-Wallin, Leevi Takala, Leo Niemi, Johannes Pyykönen, Tomi Korkki

December 17, 2021

Projektin GitHub repo

Tämä on linkki projektin GitHub [README.md](#) tiedostoon.

Linkki teksti muodossa: <https://github.com/nothros/ohtu-miniprojekti2021#readme>

Kertaus sprinttien aikana kohdatuista ongelmista

Ongelmat voidaan kategorisoida prosessiin-, projektityöskentelyyn- ja teknisiin asioihin liittyviksi.

Sprint 1

Projektin alku oli hieman kankea. Todettakoon että ohjaajakin oli hieman huolissaan ryhmämme osalta. Etänä toteutettu projekti tuntemattomien kollegoitten kanssa olikin hankalaa kun ei tiedä toisten työaikoja, tapoja tai taitoja. Alkuohjauksen vähäisyys ja projektin yleinen epäselvyys teki ekasta sprintistä hyvin haasteellisen. Alku oli hämmentävä ja välistä jäi tärkeitä päätöksiä, jotka olisivat helpottaneet projektissa. Myös kokonaisuuden hallinta aiheutti velkaa seuraavalle viikolle, lähinnä testien osalta. Lopputuloksena henkilö X toteutti taskin Y itsenäisesti, kun olisi rakenteellisesti ollut parempi pitää aivoriihi ja keskustella ryhmän kanssa toteutuksesta heti alkuun.

Sprint 2

Hieman haasteellisuutta liittyen JavaFX:ään, mutta tämä oli pitkälti odotettua. Todettakoon että ryhmässämme neljällä henkilöllä oli tarkoitus suorittaa projekti pythonilla. Ohjaajaamme varmasti lämmittää allekirjoittaneiden henkilöiden uhraantuminen että saatiin java projekti ryhmä aikaiseksi. Tässä vaiheessa työskentelyyn liittyen oli vaikea hahmottaa kuka tekee mitään. Selkeäksi ongelmaksi nousi työnjako, joka aiheutti haasteita ja osittain jopa turhaa työtä. Sprintin alussa todettiin, että työtä olisi helpompi tehdä, jos jokainen olisi samassa paikassa samaan aikaan.

Sprint 3

Kolmas sprintti osottautui vähintäänkin stressaavaksi, vaikka ominaisuuksia olikin hyvin kasassa. Ongelmaksi muodostuivat tietyt valinnat, jotka esim. vaikeuttivat tagi-haun toteutusta. Eli todettakoon että projektin alussa olisi kannattanut sopia ja suunnitella asioita tarkemmin. Lisäksi koodin refaktorointi tässä vaiheessa alkoi tuntua tympeältä. Tarkoituksena oli ylläpitää tarkkaan

viikottaisia tuntirajoitteita. Tässä kohtaa suuremmasta testauksesta cucumberilla luovuttiin. Tapaamisia ei ehditty pitää muiden kiireiden takia, ja se haastoi työtä edelleen. Vastoinikäymisiä oli myös sikäli, että yksi ryhmän jäsen oli sairaana melkein koko sprintin.

Mikä sujui projektissa ja mitä pitäisi parantaa

Kiitettävää oli että kaikista ongelmista huolimatta saimme kasaan toimivan sovelluksen, joka toteutti lähes kaikki ne ominaisuudet joita alussa haluttiin. Puuttuvatkin kaksi ominaisuutta luultavasti saataisiin lisättyä pienellä vaivalla, mikäli aikarajoitteet laitettaisiin syrjään. Git osoitti jälleen miksi se on niin erinomainen työväline ja saa mvp tittelin.

Parannettavaa on paljon. Useampia miittejä olisi tarvittu, mutta ryhmällä oli vaikeata löytää yhteistä aikaa tähän. Lisäksi kuten useampaan kertaan on jo mainittu, niin miitit olisivat olleet tehokkaampia IRL. Kommunikointi toimi ”jotenkin” discordissa. Toisaalta jos kaikki projektin aikana tehty viestintä korvattaisiin tunnin live tapaamisella, niin todennäköisesti jälkimmäinen olisi produktiivisempaa. Parannusta selvästi olisi tarvittu ketterän ohjelmistokehityksen toimintamalleissa ja tavoissa. Aikaa oli vaikea saada yksin, joka selvästi vaikeutti koko prosessia. Projekti olisi ehkä kaivannut scrummasterin roolia vetävän tiimin jäsenen, sen sijaan että päädyttiin itsenäisesti organisoituun toimintaan.

Mitä asioita tuli opittua

”JavaFX ei ollut aiemmin tuttua, joten aika paljon toiminnallisuutta siihen liittyen tuli opittua.”

”Ryhmätöihin heittäytyminen on haasteellista etänä.”

”Opin Gradlen ja JDBC kirjaston käyttöä.”

”Gradleen syventyminen oli haastavaa ja mielenkiintoista. Tietokantayhteyden rakentaminen Javalla oli erinomaista kertausta.”

”JavaFX, Gradle ja tietokannat. Eivät kaikki tulleet uusina mutta hyvää kertausta ja uutta tuli jokaisesta opittua paljon. Githubin käyttö myös selkeytyi.”

”Haastavuutta lisännyt etäyhteys opetti hienosti sen, että etäilykin tarvitsisi tiettyjä aikatauluja, Tarkoittaen, että myös tapaamiset olisi hyvä aikatauluttaa jo hyvin alusta lähtien.”

Mitä asioita olisimme halunneet oppia

”Tarkoitus oli tehdä pythonilla projekti ja oppia siihen liittyen laajemmin kaikkea toiminnallisuutta, mutta toisin kävi.”

”En pysty väittämään että agile-menetelmät olisivat nyt yhtään sen tutumpia tai selkeämpiä projektin jälkeen. Ryhmässä tehtävän ohjelmoinnin haasteellisuus (ja onneksi myös palkitsevuus!) tuli kuitenkin hyvin esille.”

”Olin halunnut itse keskittyä enemmän ketterään toimintaan, enkä ohjelmoin-

tiin. Ongelmaksi en nostaisi valintaa JavaFX:n kanssa, vaan yleisesti ryhmähengen ylläpito etänä on haastavaa. Ketterä tarvitsee kuitenkin toimiakseen ryhmän.”

Mikä tuntui turhalta

”JavaFX opettelu oli sinänsä hauskaa, mutta en usko että tuosta on paljoa iloa jatkossa. Voi olla että tunnit sen opetteluun menevät hukkaan.”

”Cucumber testaus: siihen kului paljon aikaa eikä me saatu tehtyä läheskään kaikille user storyille testejä.”

”Projektissa oli joko turhan monta elementtiä (Gradle, Jacoco & junit, Checkstyle, Backlogin päivittely jne) mukana tai sitten projekti oli liian pinnallinen/lyhyt. Kaikki tuntui hätäisesti kokoon kyhätyltä. Tietty laskareissa saa harjoitella näitä omassa rauhassa. Toisaalta, itsehän me valittiin JavaFX mukaan, oltaisi päästy helpommallakin.”

”Projektin työstäminen etänä aiheutti tietenkin vaikeuksia. Tiimin sisällä eriävät aikataulut rikkovat tunteen että tehtäisiin töitä yhdessä. Koko kurssin idea kärsi tästä.”

”Kaikki Javan ylimääräinen konfigurointi tuntuu aina järjestään turhalle.”