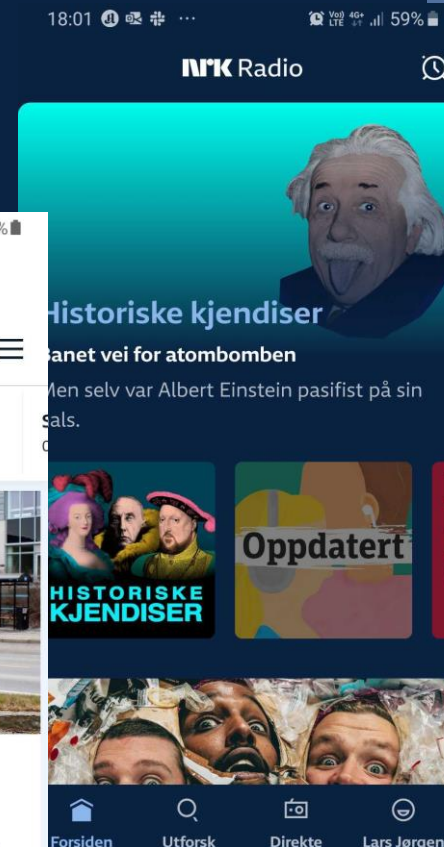
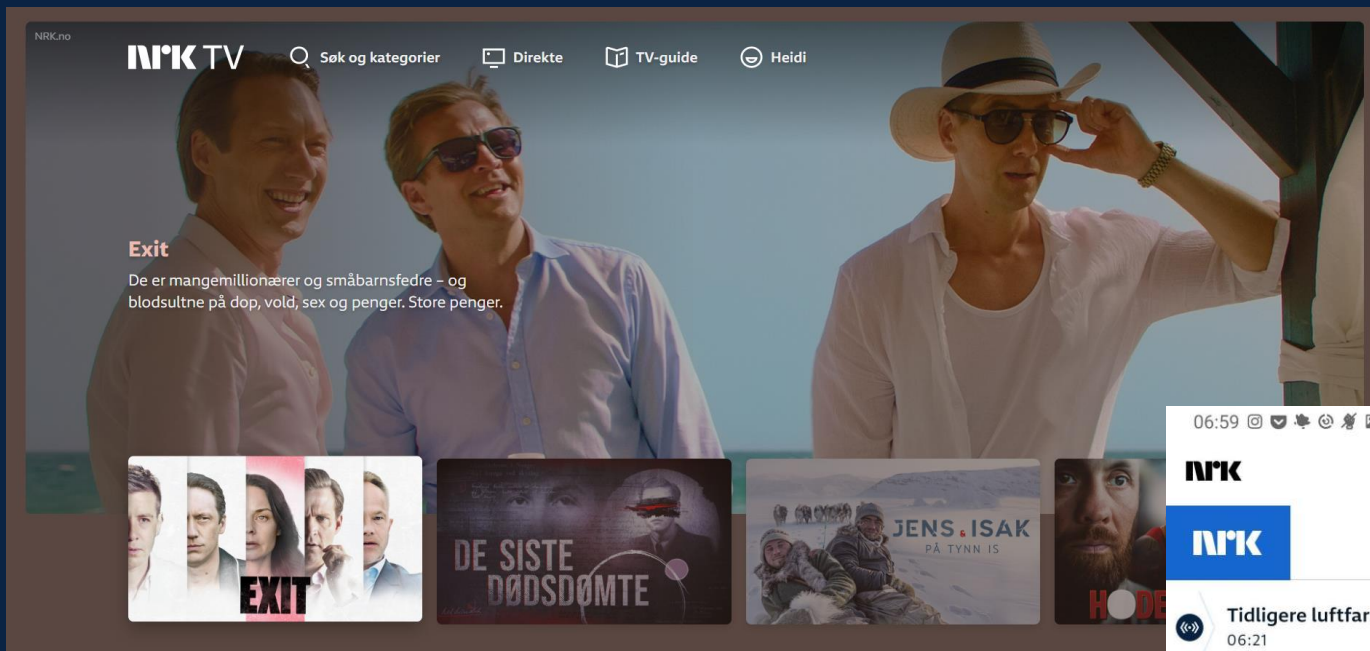


# Den mangfoldige mobben

Lars Jørgen Tvedt  
Heidi Mork

NRK Marienlyst, Oslo





# Vår motivasjon

- Startet mobb-programmering i NRK
- Har mobb-programmert siden 2019
- Trives godt i mobb
- Har lært at vi må jobbe med metodikken
- Vil lære mer!

# Plan for workshop

- Kort intro til mobb-programmering
- Liten demo
- Inndeling i grupper
- Første runde med mobb-programmering
- «Kortstokken»
- Pause
- Runde med mobb-programmering med kortstokk
- Retro i mobb-teamet
- Felles oppsummering

Riktig produkt,  
til riktig tid,  
med høy kvalitet





# Smidig

- Fokus
- Raske avklaringer
- Kort feedbackloop

# Mobb- programmering

- Ett problem
- I samme rom
- På samme tid
- På samme datamaskin
- Hele teamet er med









# Hvem kan være med?

- Utviklere
- Designere
- Driftere
- Produkteiere
- Testere
- (alle som kan bidra eller lære i teamet)

# Hva oppnår vi?

- PR-prosessen er borte
- Standup og andre møter er borte
- Blir ferdig med en ting om gangen
- Blir ikke avbrutt av andre i teamet
- Raske avklaringer
- Raske beslutninger

# Hva oppnår vi?

- Ressurspersoner er umiddelbart tilgjengelige
- Gjør bare det vi trenger å gjøre
- Gjør det vi må gjøre
- Høy kvalitet
- Kunnskapsdeling
- Robuste team



# Grunnprinsipper

- Én sjåfør har tastaturet og skriver
- De som ikke skriver er navigatører
- Sjåføren skriver etter intensjoner fra navigatørene
- Rotasjon på hvem som er sjåfør

Fra hodet,  
via andres hender,  
inn i maskina

Fritt etter Llewellyn Falco



Demo





# Grunnprinsipper

- Én sjåfør har tastaturet og skriver
- De som ikke skriver er navigatører
- Sjåføren skriver etter intensjoner fra navigatørene
- Rotasjon på hvem som er sjåfør



Hide

Quit

Timer

– 3 + Minutes

Breaks

– 5 + Minutes

– 10 + Every 30 Minutes

Show/Hide Shortcut

Ctrl Shift L

Learn to mob game 

Active

⊕ Ola ×

KariInactive

# Start Mobbing

FEEDBACK 

# Installert på maskina

- Python
- Dotnet 7.0
- Node/npm
- VS Code
- IntelliJ med java/kotlin
- Mobster



# Runde #1

- 30 minutter
- Rotere sjåfør med timer hvert 3 minutt
- Øve på at
  - Navigatørene uttrykker det som skal gjøres
  - Sjåføren ikke gjør noe uten at det er uttrykt fra navigatørene

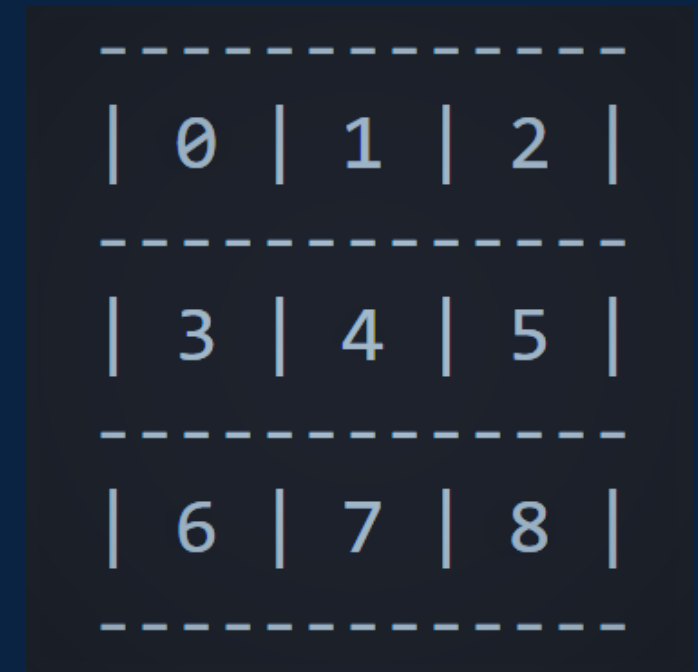
# 30

Nå starter vi!



# Tic Tac Toe

1. Skriv ut brett med 3 x 3 ruter
2. Ta input fra spiller om hvor brikke skal plasseres
3. Skriv ut brettet etter hver spillers tur.
4. Avslutt spillet når det er en vinner eller brettet er fullt.



0	1	2
3	4	5
6	7	8

# Kortstokk

- Mobb-programmere og observere
- Bli bevisst på forskjellige måter en mobb kan fungere på





## ROLLE

**Trafikkpoliti**

Deltaker foreslår nye måter å arbeide på og påpeker og forsøker å hjelpe når mobben ikke følger avtalte prosesser eller måter å jobbe på eller når arbeidsmåter er overflødige.

## STRATEGI

**Stolleken**

Alle bytter plass når man bytter sjåfør

## AVSPORING

**Boksekamp**

Situasjon der to eller flere deltakere krangler om retningen mobben skal ta, uten å bry seg om prinsipper om gjensidig respekt og omtanke.

## ROLLE

# Sjåfør

Personen som er ved tastaturet, og gjør navigatørenes intensjoner og tanker om til kode eller annet i maskinen.



## STRATEGI

# Stolleken

Alle bytter plass når man bytter sjåfør



## STRATEGI

# Plankekjøring

En sjåfør jobber med en oppgave og har som mål å fullføre den så raskt og smertefritt som mulig. Ofte kombinert med at sjåføren navigerer seg selv.



## STRATEGI

# Implementer alt

Dukker det opp flere løsningsforslag, ikke forsøk å finne ut hvilke som er best, bare implementer og test alle





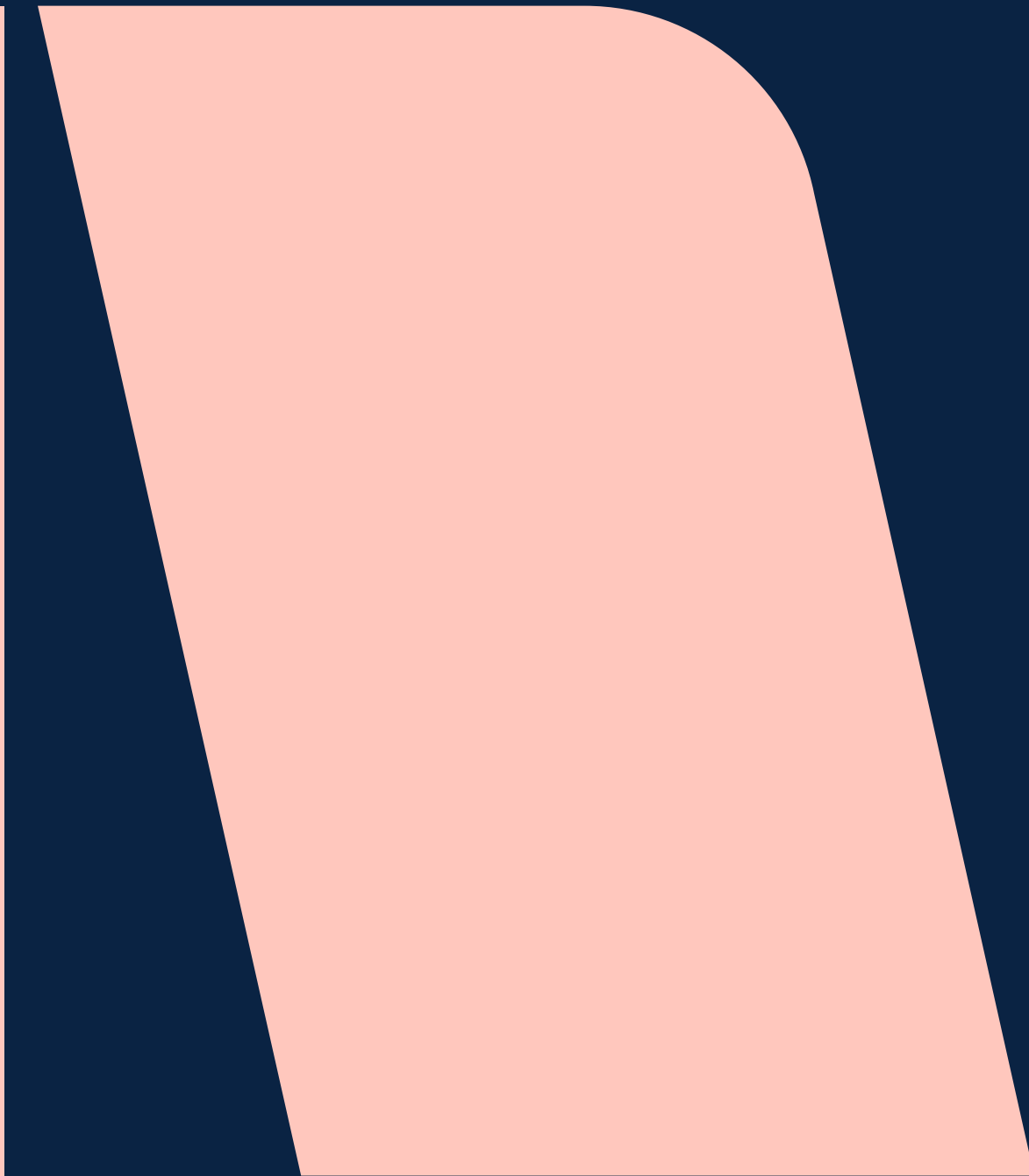
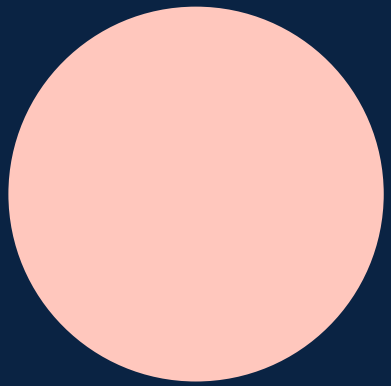
Pause



# Fortsett med tic tac toe Bruk kortstokken - forslag

## 45 min

- Gjenkjenne mønstre underveis
- Fortsette med grunnprinsippene, vurdere mønstre etterpå
- Teste ut mønstre
- Diskutere mønstre



Retro – 10 min  
Hva fungerte bra?  
Hvordan kan vi  
gjøre det bedre?

Plenumssamtale  
Erfaringer  
Kortstokk



# Takk for oss!

<https://github.com/nrkno/den-mangfoldige-mobben>