

## Gruppreflektion Grupp Togepi - Vecka 4,5

### Customer Value and Scope

- **the chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value**

Produktägaren (Lucas) blev nöjd, kraven som sats var:

1. Kunna välja ett café
2. Välj ett kaffe
3. Navigera till checkout och klicka på beställ och få en verifiering att du beställt.

Det skedde lite goldplating, dvs vi skapade ett bra gränssnitt, enligt vertical slicing. I efterhand kan vi utvärdera att vertical slicing innebär mer att skapa EN knapp med funktionalitet och stanna där, snarare än allting runt om knappen.

- **the success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)**

Vi har upprättat flera olika slack-kanaler där vi bland annat har kanaler för att dela länkar, diskutera vilka bibliotek som ska importeras och även enskilda kanaler för de mindre grupperna som delas upp. Detta bidrar till strukturerat teamwork och gör att gruppen kan dela information för att bidra till varandras lärande på ett effektivt sätt.

Det finns dock medlemmar i gruppen som har tidigare erfarenhet av react-native, vilket har varit en bidragande faktor till att gruppen som helhet har kunnat jobba framåt och för att strukturen i appen har blivit rätt från början.

Användandet av pull-requests på GitHub visade sig vara en bra arbetsmetod och möjliggjorde kommunikation inom gruppen då vi jobbade mestadels individuellt pga påskledighet.

- **your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value**

Vi försökte att bryta ner arbetet genom User stories och tillsätta efforts på varje User Story. Vidare satte vi en velocity på gruppen som vi använde för att bedöma ifall den effort som summan av alla efforts hade var rimlig.

För att bryta ner våra Userstories använde vi oss av "slice the cake"-taktiken som Jan-Philippe presenterade under sin föreläsning. Vi försökte att bryta ner alla User stories till så små och hanterbara tasks som möjligt.

Velocity och effort sattes lite på en höft då det var första veckan som detta gjordes. Detta resulterade i att vi underskattade den velocity som gruppen hade totalt. Detta har med många faktorer att göra, bland annat att:

- Gruppen är i helhet väldigt ny till react-native och visste inte hur enkelt man skulle klara av de olika uppgifterna
- Efforts på varje User Story uppskattades efter gruppens "medel" prestation, vilket gjorde att arbetsbelastningen blev låg för några medlemmar

- **your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders**

Pull requests används, där andra i gruppen kan kolla på de ändringar som har gjorts innan de mergas in i dev-branchen. När ändringar i UI gjorts har detta varit väldigt bra och tillräckligt för att kunna avgöra om acceptance criteria varit uppfyllda.

- **the three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process**

De KPI:er som valts att användas är:

1. Gjorde vi en bra bedömning av velocity och effort? Uppsatt velocity (80) mot hur mycket effort som avklarades under veckan?

Nej, vi gjorde mer utöver de user stories som gruppen bedömde att vi skulle klara av.

Denna vecka har vi inte estimerat det som har gjorts utöver de user stories som delades ut under veckan, kvanitet på denna KPI kommer från och med nästa vecka.

2. Hur många buggar har vi hittat?

2

3. Hur nöjd är gruppen med veckan som gått (1-5)?

5

## **Social Contract and Effort**

- **your [social contract](#), i.e., the rules that define how you work together as a team, how it influenced your work, and how it evolved during the project (this means, of course, you should create one in the first week and continuously update it when the need arrives)**

Vårt sociala kontrakt följdes inte på grund av påsklovet, vi införde en DailyBot för att bevara kommunikationen i gruppen men hade inte möjlighet att följa mötes-rutiner. Denna sprints utformning (2 veckor under påsk) innebar att gruppkommunikationen blev via Slack och inte genom konventionella möten.

- **the time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation)**

Inom gruppen fanns det en stor diskrepans av tid nedlagd på projektet, på grund av ledighet och felbedömning av effort på user stories. Ledighet är nyckelordet, vissa gruppmedlemmar har varit utomlands över påsk medan andra har arbetat på sin fritid. Det innebär såklart att olika gruppmedlemmar har kunnat bidra olika mycket till veckans deliverables. Under dagens möte har det diskuterats om hur tiden som läggs ned på kursen utav en individ ska kommuniceras inom gruppen, bland annat genom att införa tidsloggning. Inför kommande sprint motsätter sig gruppen att införa tidsloggning, utan vi kommer istället att fokusera på att stämma av med varandra någon gång i mitten av sprinten.

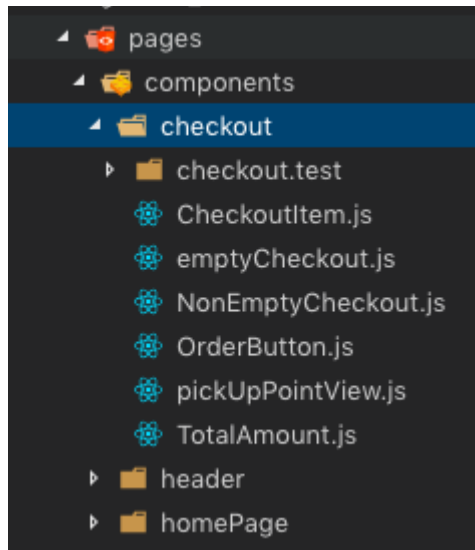
### **Design decisions and product structure**

- **how your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value**

Vi diskuterade i gruppen huruvida vi skulle stötta köp från olika caféer. Produktägaren såg inget värde i denna möjlighet. Ingen kund kommer att köpa från tex både bulten och linsen. Detta beslut hjälper oss utvecklare att bemöta produktägare och kund, vilket ger oss värde. Vi valde att använda oss av redux, redux ger oss möjlighet att ha ett 'globalt state' som i vårt fall är en kundvagn med beställningar. Detta innebär att vi kan erbjuda kunden möjlighet att beställa kaffe från olika vyer, vilket ger värde. Med denna möjlighet att manipulera kundvagn överallt med redux har vi valt att använda react-navigation. React-navigation är standardbiblioteket för navigering på mobilapplikationer. Navigering ger värde till kunden, eftersom vi då kan visa fler caféer och fokusera informationsflödet. Vi skapade ett eget API för att kunna erbjuda kunden möjlighet att manipulera deras utbud av kaffe själv. API:et är i nuvarande skede en buffer, dvs, den fetchar hårdkodade värden. Detta underlättar för oss eftersom vi i senare skede förväntas hosta databasen på en server och att ha fetchningen färdigskriven erbjuder en bättre övergång.

- **which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)**

Dokumentationen sker främst som kommentarer i koden och på Git vid varje commit. Vi använder oss av en tacksam mapp-struktur, strukturen ser ut på följande sätt.



Denna struktur erbjuder gruppmedlemmarna en relativt bra översikt i var den ska 'leta' eftersom mapparna har beskrivande namn.

Denna sprint har det tekniska utvecklats med ett avsnitt om hur datan och och API:t för hämtning av data i vårt program ser ut. Detta har laddats upp på gruppens Github-wiki, vilket tillåter alla gruppmedlemmar att redigera dokumentet. Detta adresserar problemet från tidigare veckor där det tekniska dokumentet bara kunde redigeras av en gruppmedlem. Det är också en nödvändig ändring, då datan och API:t kommer att utvecklas alltjämt appen växer fram.

- **how you use and update your documentation throughout the sprints**

Vi kommenterar kort efter varje commit och dokumenterar i koden. Dokumentationen kan bli bättre för att göra det enklare för samtliga gruppmedlemmar att förstå all kod som skrivs.

- **how you ensure code quality and enforce coding standards**

Vi har valt att ha ett krav på minst 1 accept på Pull Request innan de är godkända att merge in i dev, och därmed går det inte att pusha några ändringar direkt till dev-branchen.

Vi har även satt upp Definitions of Done som är att:

- The code has comments explaining
- The code is clean och indenterad
- Code review peer-to-peer 2-3 people
- The code is robust i.e. can handle variations/combinations of testdata

För att en Userstory ska anses vara godkänd så måste alla dessa kriterier vara godkända. För att godkänna detta så är det punkt #3 som gäller, alltså att en

peer-to-peer review. Hittills har detta skett under möten, då vi har gått igenom pull requests som önskas mergas in i dev.

## **Application of Scrum**

- **the roles you have used within the team and their impact on your work**

### Produktägare: Lucas

Satte upp ramen för vad gruppen skulle producera, dessa krav var att:

1. Kunna se ett café
2. Kunna klicka in på ett café och välja en kaffesort
3. Kunna gå vidare till en Checkout och fick feedback på att man betalade för sin kaffe (kunde vara en console.log )

Produktägaren har även på sprint review godkänt den demo-app som sprinten har resulterat i.

### Scrum Master: Markus

Markus har under veckan styrt möten, agerat ordförande på dessa, samt varit tillgänglig för frågor från gruppmedlemmarna. Han har även haft bra koll på Git och pull requests som skett under veckan.

Rollen som scrum master har utvecklats under veckan och mer punkter som ska göras av denna person har hittats. Bland annat kommer scrum master i framtiden att översiktligt gå igenom en avstämning från alla gruppmedlemmar, ungefär i mitten av sprinten, för att se att alla i gruppen känner att de tar sig framåt.

- **the agile practices you have used and their impact on your work**

Vi itererar hela tiden koden och det sker ständigt förbättringar på det arbete som gjorts tidigare efterhand som vi kommer längre i projektet. Under veckan har mycket förändrats i både logiken och utseendet av appen.

- **the sprint review and how it relates to your scope and customer value (in the first weeks in terms of the outcome of the current week's exercise; in later weeks in terms of your meetings with the product owner)**

En demo-app gjordes, som sammanfattade de ändringar som har gjorts under sprinten. Denna har veckans produktägare godkänt. De krav som produktägaren ställde upp i början av sprinten har därmed blivit avböckade. Det innebär också att scopet för

sprinten var lagd på en bra nivå, det som har producerats har gett värde för produktägaren.

- **best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them)**

Docs och youtube, sedan learning by doing. I gruppen har vi märkt att det bästa sättet att lära sig på är att testa själv och ta hjälp av gruppen när man fastnar.

- **relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)**

Vi har applicerat slice-the-cake-tänk som presenterades på föreläsningen vi hade under uppstartsveckorna. Detta ledde till att vi kunde leverera en bra demo-app till produktägaren under sprint review, vilket var bra.