

Projectopdracht “Software Engineering Lab 1”

Planning van Sprint 1

Inleiding

Tijdens de HCI-werksessie werd een eerste prototype geëvalueerd, en kwamen ook een aantal bijkomende vereisten m.b.t. user stories en/of interfacing aan het licht. Het is nu de bedoeling om de codeerwerkzaamheden te plannen die tot een eerste versie van je app moeten leiden. In de werksessie “planning sprint 1” gaan we de bestaande backlog verfijnen, taken definiëren en proberen inschatten wat een realistisch einddoel voor deze eerste sprint is.

Om de werksessie van 20 maart 2018 wat te structureren, wordt hieronder het verloop van de sessie aangegeven.

Vorbereiding

Je brengt de aangepaste backlog van je app mee naar deze werksessie. Deze bestaat uit een reeks van geprioritiseerde user stories, aangepast op basis van de testresultaten van je app. De user stories waarvan je denkt dat ze cruciaal zijn om een in praktijk bruikbare app te realiseren, staan bovenaan de backlog.

Stap 1 : Verfijnen van de user stories (14u30 – 15u15).

De user stories in de backlog zijn momenteel wellicht beperkt tot het formaat “Als <gebruiker> wil ik <actie> zodat <eindresultaat>”. Elke user story, waarvan we vermoeden dat ze in de eerste sprint terecht kan komen, werken we nu in meer detail uit, zodat het duidelijk wordt WAT de user story precies behelst. Je kan hiervoor onderstaand raamwerk gebruiken (maar een ander formaat dat de user story verduidelijkt is ook toegelaten).

Titel: Als <soort gebruiker>, wil ik <beschrijving van een actie> zodat ik <beschrijving van het doel, gerealiseerde meerwaarde>

Context: beschrijving van de context waarin de gebruiker zich bevindt (bepaalde plaats, al dan niet ingelogd, ...)

Regels: beschrijving van de logica van de user story (b.v. “als een quizdeelnemer 2 keer na elkaar fout antwoord, krijgt hij een makkelijker vraag”)

Happy Flow: beschrijving van wat succesvolle interactiepatronen zijn

Sad Flow (“Exceptional Flow”): beschrijving van wat gebeurt in geval er iets fout loopt

Stap 2: Inschatten van complexiteit van elke user story (15u15 – 15u45)

Als tweede stap proberen we in te schatten hoeveel werk het zal kosten om een user story te realiseren in Android. Hiertoe gebruiken we “Planning Poker”. Hierbij ga je als volgt te werk voor elke user story.

1. Kies een moderator voor de user story
2. De moderator (die nu eigenlijk de rol van Scrum Product Owner speelt voor die user story) legt uit wat de user story precies voorstelt (1 minuut)
3. De andere teamleden maken een schatting van het aantal uur dat het vergt om dit te bouwen, en houden die schatting voorlopig geheim.
4. Wanneer elk teamlid aangeeft een schatting te hebben, worden deze schattingen gelijktijdig bekendgemaakt.
5. Het teamlid met de hoogste schatting geeft aan waarom hij/zij denkt dat het zoveel werk vergt. De beschrijving van user story wordt indien nodig op basis van die info verder aangepast.
6. Het teamlid met de laagste schatting geeft aan waarom hij/zij denkt dat de realisatie eenvoudig is. Opnieuw kan dit resulteren in een bijstelling van de user story.
7. Stappen 3-6 worden herhaald tot de moderator vindt dat de schattingen voldoende dicht bijeen liggen.

Om planning poker praktisch uit te voeren kan je gebruik maken van:

- “gewone” speelkaarten (gebruik de kaarten 1, 2, 3, 5, 8, boer, dame en koning respectievelijk voor 1u, 2u, 3u, 5u, 8u, 13u, 20u, >35u werk)
- planning poker app op smartphone (er is veel keuze ...)

Stap 3: Ontwerp (15u45 – 16u30)

Schat in hoeveel uur je als groep kan besteden aan de realisatie van sprint 1. Gegeven deze schatting en de inschatting in uren van elke user story, bepaal je nu welke user stories je zal opnemen in de eerste release van de app. Probeer samen de user story (die beschrijft WAT gemaakt wordt) om te zetten naar een ontwerp (dat aangeeft HOE die functionaliteit gerealiseerd wordt).

Als hulpmiddel om tot een ontwerp te komen, gebruik je typisch UML-klassendiagrammen. Je kan die schetsen op papier, maar er zijn ook vele UML-tools beschikbaar om je hierbij te helpen (bv. Visual Paradigm).

Doe dit voor de user stories die in de eerste release gerealiseerd zullen worden.

Stap 4: Verfijnen van de backlog (16u30 – 17u)

Start met de user story met hoogste prioriteit, en splits het werk op in taken, die liefst minder dan een halve dag werk kosten. Schat voor elke taak de hoeveelheid werk in, en bespreek

- wie de taak zal uitvoeren
- hoe nagegaan wordt dat de taak goed uitgevoerd is (“definition of DONE”)

Stap 5: Planning (17u – 17u15)

Maak een tabel waarin je bijhoudt:

- taaktitel
- verantwoordelijke
- %afgewerkt
- aantal uren aan gewerkt

Taken die afgewerkt zijn, markeer je in het groen, taken die nog gestart moeten worden in het rood, taken waaraan gewerkt wordt, markeer je in het oranje.

Deze tabel hou je bij op GitHub, en je past die op het eind van elke dag aan. Om de vorderingen snel zichtbaar te maken, maak je een “burn-down chart”. Hierin geef je de totale hoeveelheid resterend werd (uitgedrukt in uren) weer, als functie van de tijd. Op die manier blijft het team op de hoogte van de vorderingen, en kan je nagaan of je de deadline van de eerste sprint zal halen.

Rapportering

Op Minerva dien je een documentje in, dat een beknopte weerslag is van je activiteiten tijdens de planningssessie. Dit documentje bevat:

- Verfijnde use cases, met inschatting van complexiteit (resultaat van stappen 1 en 2)
- Ontwerp van release 1 (resultaat van stap 3, indien je UML diagrammen op papier gemaakt hebt, volstaat een leesbare scan)
- Verfijnde backlog (resultaat van stap 4)
- Planningstabel (resultaat van stap 5)

Dit document plaats je op GitHub ten laatste op dinsdag 27 maart 2018.

En verder ...

Om release 1 te realiseren, overleg je als team zoveel als nodig is (liefst 1x per dag, eventueel elektronisch). Je bespreekt:

- Waar is elk teamlid nu mee bezig ?
- Wat is afgewerkt tijdens de vorige periode ?
- Wat ga je aanpakken in de volgende periode ?
- Moeilijkheden/onzekerheden m.b.t. dit geplande werk ?
- Zullen we de deadline halen, of moeten we de planning aanpassen ?

Je houdt hierbij volgende items up-to-date op github:

- Planningstabel
- Burn-down chart
- Code van je app

Je kan hulp vragen bij de mentoren van je project.

Groepen 1, 2, 3, 4: Elias De Coninck en Bart Dhoedt (elias.deconinck@ugent.be, bart.dhoedt@ugent.be)

Groepen 5, 6, 7 : Pieter Van Molle en Pieter Simoens (pieter.vanmolle@ugent.be, pieter.simoens@ugent.be)

Groepen 9, 10, 11, 12 : Christophe Scholliers (christophe.scholliers@ugent.be)

Ook de mentoren zullen je planning en burndownchart opvolgen, om na te gaan of alles volgens plan verloopt.

JE ZORGT ER IN ELK GEVAL VOOR DAT OP 20 APRIL 2018, 17u EEN WERKENDE VERSIE VAN JE APP OP GITHUB BESCHIKBAAR IS.