

OHTU2024 - loppuraportti

FlashForge

Santeri Rajamäki, Rasmus Viitanen, Niilo Kuronen,
Ville Lampiselkä, Pinja Kokkonen

1 Kohdatut ongelmat

1.1 Sprint 1

- Liikkeelle pääsy oli kömpelöä ja osa kerralla ohjelmointi aiheutti turhaa odottelua.
- Jakamamme tehtävät noudattivat suurimmilta osin sovelluksen arkkitehtuurisia kerroksia, mikä aiheutti *hukkaa*.
- Alkuun pääseminen oli yleisesti haastavaa, jonka takia projekti ei edennyt nopeasti.
- Suurimpana ongelmana oli alkuun pääseminen.

1.2 Sprint 2

- Forkkien käyttöönotto aiheutti hankaluuksia aluksi.
- User storyjen estimointi oli haastavaa. Sprinttiin tehtäviksi otetut User storyt valmistuivat paljon nopeammin kuin arvelimme.
- Sprintin suunnittelu haasteellisen ensimmäisen sprintin jälkeen vaikutti estimointiin.

1.3 Sprint 3

- Liian suuren vastuunotto vähensi tuottavuutta ja aiheutti turhaa painetta.
- Storyt olivat osittain liian suuria kokonaisuuksia.

1.4 Sprint 4

- Pelkkä refaktorointi käytti lähes kaiken työajan.
- Laaja refaktorointi toi haasteita mergeämiseen.

- Main branch ja featuret erkanivat turhan pitkään, joka tuotti haasteita.
- Suuret muutokset vaikeuttivat muiden asioiden edistämistä.

1.5 Sprintit yleisesti

- Hyvin suuri osa tuotannosta tehtiin aina yhden päivän aikana n. 5 päivää ennen asiakastapaamista ja loput viime hetkillä asiakastapaamispäivänä ennen tapaamista, ja paljota ei tehty muina päivinä näiden välissä.

2 Mikä sujui hyvin

- Pari-/ryhmäohjelmointi. Koodia saatiin tuotettua nopeammin ja useampi oli (about) perillä siitä mitä kirjoitetun koodin oli tarkoituksena tehdä.
- Koodin sisäinen laatu. Koodi oli selkeästi jaoteltu eri tiedostoihin, funktioihin, ja luokkiin.
- Nettisivun oleelliset toiminnallisuudet (viitteiden listaaminen, lisääminen, muokkaaminen, poistaminen, haku, lataaminen, ja kopiointi) olivat läsnä ja yksinkertaisessa luettavassa muodossa.
- Kommunikointi siitä mitä oltiin tekemässä, jos muut eivät vielä tienneet asiasta.

3 Mitä opittu

- Lisää työntekijöitä ei tarkoita, että projekti valmistuu nopeammin.
- Aina tulee vastaan odottamattomia ongelmia, joten ei kannata olla liian optimistinen sen suhteen, mitä ehtii yhdessä sprintissä tekemään.
- Storyjen estimointi voi olla haastavaa.
- Pyytää heti apua ongelma tilanteiden kanssa.