

Team reflection #3 - week 5

Application of Scrum

Slutet av andra sprinten samt början på den tredje har påverkats av diverse tekniska svårigheter med masterbranchen och tillhörande outputfiler som ställer till det för medlemmarna. Problemet var i ett tredje-parts program som vi använde som inte använde sig utav gitignoren från github. Detta skapade problematik när vi ville merga eller lämna branches då krockarna antingen gjorde programmen okörbara eller skapade andra konflikter. Inofficiella Git-mastern HannaT har varit till stor hjälp med lösning av dessa problem. De tekniska problemen ledde, innan de löstes, till mycket frustration för teamet. På inrådan från handledare har vi valt att se det som en del av processen, vilket hjälper teamet samarbeta för att ta sig framåt. Att varje sprint är relativt kort kan visserligen försvåra estimeringen då marginalerna blir små, men det ger också fler möjligheter till reflektion och lärande från tidigare sprints. Tidsbegränsningen kan tydligt kopplas till vad gruppen upplevde under sprintövningen från föreläsning 2, då Mona Lisa skulle avbildas. Precis som under övningen blir både planeringen och reflektionen alltså viktig för att lyckas med gruppens åtaganden. Det är positivt för vår utveckling att få många chanser till detta, vilket leder till att inlärningskurvan är brant under hela processen.

Lärdomar inkluderar att en user story inte är färdig förrän den på ett fungerande sätt har mergeats med master, vilket har lett till en viss uppdatering av definition of done som inkluderar detta. En ytterligare åtgärd som införts är att vi hädanefter skapar fler och mindre pull requests för att kontinuerligt uppdatera mastern. Teamet har också fått öva sin estimering av hur mycket som kan utföras på en vecka för att även räkna med tid för code review, merge samt liknande tekniska aspekter. Tas det inte med i beräkningarna skapas en teknisk skuld som förs över till nästa vecka, vilket vi märkte av i början på denna sprint. Vidare har vi infört att teknisk problemlösning får ta plats genom user stories på vårt Scrum board, eftersom det också tar upp tid inom projektet. Det är positivt då det på ett bättre sätt reflekterar arbetet som har gjorts, då även dessa user stories värderas utifrån dess omfattning. Dock tillför dessa kort inget värde till slutprodukten och ska därmed endast läggas till när det verkligen behövs.

Customer Value and Scope

I slutet på förra sprinten bokades ett möte in med stakeholder Lenia. Dock hölls mötet under perioden med tekniska svårigheter, innan det var löst så att mastern kunde köras. Det innebär att vi inte fullt ut kunde visa samtliga funktioner som hade implementerats under förra sprinten. Vissa branches gick dock att köra så delar av veckans arbete kunde hon ändå ta del av och komma med åsikter på. Samarbetet har överlag fungerat bra och nytt möte har bokats in snarast nu när de tekniska problemen är lösta.

Något vi märkt under demosessioner med stakeholdern är att det har hänt att hon under processens gång ändrar sig angående vad som bör prioriteras högt, exempelvis gällande funktionen där användaren anger water intake. Förändringarna kan antingen bero på att hon vid testning av applikationen tänker annorlunda än tidigare, alternativt att vi har missförstått henne tidigare. Positivt är därmed att hon är lätt och nå och att vi därför snabbt kan efterfråga hennes åsikt inom olika designval eller liknande. Även mötena med demo blir viktiga för att säkerställa att vi är överrens om vad som ska göras härnäst.

En annan reflektion baseras på vald KPI med rating från stakeholder. Vi har inom gruppen märkt att denna är användbar då det är essentiellt att kontinuerligt få återkoppling på projektet. Dock har vi diskuterat att det finns en risk att rating på en skala 1-10 inte är så nyanserat, vilket kan göra det svårtolkat eftersom många olika aspekter spelar in i betyget. Särskilt eftersom hon inte märker av mycket av det backend-arbete som vi gör eller problemlösning relaterat till tekniska svårigheter, som inte skapar synligt värde för slutprodukten men ändå är viktigt. I enlighet med teori från föreläsning 2 i kursen återspeglar alltså inte alltid värdet den bakomliggande insatsen. Därför blir möten och kommunikation med stakeholder viktigt för att skapa en ömsesidig förståelse för processen. Möten och diskussioner utgör även ett viktigt komplement till den KPI vi använder för att sätta den i ett sammanhang och förstå varför den är på en viss nivå.

På inrådan från lärare Håkan har vi även valt att använda oss av ett burn up chart istället för burn down. Det beror på att det är svårt att veta exakt hur många "poäng" som kommer genomföras under projektet i slutändan. I idealfallet efterliknar burn up-chartet en rak linje uppåt men i början kan den komma att vara lite missvisande för oss, eftersom vi under sprint 1 och 2 inte hade kvantifierat eller räknat in allt tekniskt arbete som genomförts. Framöver kommer det dock inräknas då user stories även för detta skapas.

Vi har sedan sist även pratat med några andra grupper för att få input på vilka KPI:er de använder, men vi har efter diskussion valt att behålla våra. Demo av applikationen för klasskamrat i en annan projektgrupp ledde dock till att vi hittade en bug som skulle åtgärdas. Det tyder på hur viktigt det är att testa funktionaliteten i flera olika sammanhang med utomstående perspektiv för att uppnå ett bra resultat. Liknande demos bör också därmed även utföras i framtiden, speciellt inför slutförandet av projektet.

Social Contract and Effort

Under sprinten har samtliga gruppmedlemmar arbetat flitigt med sina respektive user stories. Resultatet har visat sig då mycket av den efterfrågade funktionaliteten nu finns på plats i applikationen, tack vare allas insatser. Stämningen i början av veckan var något frustrerad, som

konsekvens av ovannämnda tekniska problem, vilket reflekterades i form av lägre värde på fist of five under veckan. Hittills har dock inga konflikter uppstått inom gruppen. Vår uppdaterade definition of done adderas till Social Contract för att kontinuerligt uppdatera dokumentationen av de förväntningar som ställs.

Samtliga medlemmar har hög närvaro under projektet och teamet har ofta försökt sammanstråla i skolans grupprum när det har varit möjligt för att arbeta tillsammans. Under veckans Scrum-meeting var dock ansvarig för Retrospective, HannaB, sjuk. Frånvaron ledde till att Ebba fick överta hennes roll under denna sprint. Att teamet valt att dela upp rollen som Scrum master i tre olika delar visade sig därmed positivt eftersom det gjorde det enklare att hantera sjukdom inom gruppen. Antagligen leder det också till att flera inom teamet får en ökad förståelse för Scrum med tillhörande processer och rutiner.

Design decisions and product structure

Som tidigare nämnt har definition of done uppdaterats. Framöver ska konceptet även inkludera att koden ska mergeas in master, vilket innebär att det måste betaktas vid estimering av user stories. Utöver det ska definition of done användas vid code review och vi har internt kommit överrens om att vara lite mer noggranna med detta. Beslutet härstammar i att det är viktigt att vara hårda mot varandra för att säkerställa kvaliteten på respektive del som ska läggas till i mastern. Vi ska även framöver hjälpa till att testköra varandras branches för att hitta buggar som kanske inte är direkt uppenbara för skaparen av koden. Vidare är målsättningen att dela upp stora pull requests i mindre delar som därmed skickas oftare, i syftet att underlätta merges och review. Genom att meddela varandra när nya uppdateringar av mastern sker kan vi också uppdatera kontinuerligt för att motverka konflikter.