

# Team Reflection

Team 7

Maj 2020

## 1 Customer Value and Scope

### 1.1 The chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value

Efter möte med uppdragsgivare i söndags förmiddag, innan sprint-start, blev vi införstådda med vikten av att deras applikation skulle vara mobilanpassad. Efter att tidigare ha skapat en applikation som framför allt skulle fungera bra på en större skärm fick vi nu tänka om inför veckans sprint.

Efter sprinten ville vi nu kunna erbjuda en hemsida som fungerar bra på en mobilenhet. För att åstadkomma detta prioriterade vi de tasks som innebar att designen skulle mobilanpassas. Detta innebar att vår meny (navigationbar) behövde konstrueras om. Istället för att vara en meny där man såg alla alternativ behövde vi göra en "hamburgarmeny" som expanderade när användaren tryckte på symbolen. Detta blev en av de större tasken under veckan.

Under mötet lyftes även vikten av att ha ett fungerande bokningssystem. Efter sprinten ville vi erbjuda vår uppdragsgivare ett bokningssystem där deras användare kan boka de erbjudna aktiviteterna samt erhålla en bokningsbekräftelse via mail. Därmed krävdes ytterligare en ändring i prioriteringsordningen bland våra user stories.

### 1.2 Your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders

I takt med att framskridandet av hemsideutvecklingen har ett behov av att säkerställa kvalitén av den kod som mergas på github. Vid våra tidigare sprints uppkom många merge-konflikter vid hantering av pull requests, vilket hamnade på pull request-ansvariga att lösa. Det var väldigt tidsineffektivt och ledde till att ett fåtal personer fick lägga mycket tid i slutet på sprinten på att lösa problemen. En stor förändring som testats under veckans sprint, är att se till att

samtliga lagmedlemmar är ansvariga för att hantera någon annans pull requests och därmed alla även de merge-konflikter som uppstår. På så sätt blir vi alla mer medvetna om vilka konsekvenser de kodbitar vi pushar upp på github påverkar existerande kod i github samtidigt som vi både får bättre inblick i varandras kod och en möjlighet att se över det som integreras till master-branchen. Detta har för vissa medlemmar känts som ett stort ansvar. Önskvärt är att alla känner sig bekväma nog med github och kodnivån för att våga ta på sig det ansvaret att reviewa någon annans kod, dels för kodkvalitetens skull men också för att utvecklas som programmerare. Eftersom detta är första sprinten med detta system, har vi, i vissa fall, tilldelat review-ansvaret i par och grundligt gått igenom hur det går till. Detta skapade trygghet och bekvämlighet med utförandet av en review, vilket kan vara fördelaktigt nästkommande sprinter.

Projektet har fortsatt kommunikation ihop med uppdragsgivarna, flera gånger under en sprint. Majoriteten av den feedback som ges till teamet ges under sprint review, men även bilder på den nya prototypen i samband med mobilanpassningen har skickats för att säkerställa att kodutvecklingen går åt rätt håll. Denna prototyp har använts av utvecklarna för att kunna jämföra mot vid färdigställandet av de olika tasken under sprinten, för att den programmering som görs godkänns av uppdragsgivarna. Med tanke på att det framkom sent att mobilanpassningen var högst prioritet, har prototypen inte täckt samtliga delar vilket har lett till att vissa aspekter inte har varit möjliga att testa mot en prototyp. Det beror till viss del på att all information inte har fått av uppdragsgivarna ännu, och att prototypen inte längre ges samma fokus då designsteget i utvecklingen snart är förbi. Det hade självfallet kunnat vara ännu bättre att ha en fullständig prototyp, fullständigt godkänd av uppdragsgivaren, men det har redan lagts mycket tid på det i början av projektet och därför har en idé av vad som efterfrågats erhållits. Det blir inte lika värde-skapande för varken studenter eller uppdragsgivare att lägga mycket tid på att skapa en ny sådan när möjligheten finns för snabb design-feedback.

En annan stor ändring för att säkerställa att den kod som pushas in i github håller kvalitet, är en intern **checklista** som alltid går igenom innan lagmedlemmarna pushar upp sin kod mot github. I checklisten skriver vi hur koden skall fungera, och vad tanken med logik, utformning med mera är. Därmed går det enklare att se vart något går fel under utvecklingen, eftersom lagmedlemmarna snabbt kan se om någon aspekt i checklisten inte fungerar som den ska. Innan varje push till github skall alltså checklisten gås igenom och fungera som definierat, samt att utvecklaren fyller på checklisten för den nyutvecklade featuren. Däremot var ingen feature reviewad eller mergad förrän efter halva sprinten, vilket gjorde att det var svårt att testa de andra features funktion på checklisten innan respektive branch pushades upp till github. För mer effektiv användning och testning behövs därmed en lite bättre struktur och strategi för kodmerging då vi vill kunna jämföra lokal kod med de features som finns i checklisten. För att uppnå detta kommer en strategi för vid vilka tidpunkter kod reviewas på github upprättas under sprint review inför kommande sprints.

## 2 Social Contract and Effort

- 2.1 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) There is a survey ([Links to an external site.](#)) you can use for evaluating how the team is perceiving the process and if it is used by several teams it will also help you to assess if your team is following a general pattern or not.**

Inledningvis av projektarbetet instiftades ett socialt kontrakt som alla i teamet skulle följa. Att tidigt sätta upp regler att förhålla sig till var ett sätt att försäkra sig om att alla i teamet skulle vara delaktiga under hela projektet och vid händelsen att en teammedlem inte skulle följa kontraktet fanns ett tydligt sätt att hantera situationen. Efter att ha arbetat flera veckor tillsammans ansåg teamet att det var tid för ett tillfälle att se tillbaka över huruvida kontraktet har använts och fyllt sitt syfte.

I nuläget är alla delaktiga i de veckovisa mötena, alla hjälper till och bidrar med att formulera de user stories/tasks som tillsammans sätts upp vid sprintstart. Arbetet fördelas jämnt och teamet har en god kommunikation där stöd och hjälp kan erhållas vid behov. Detta är något som även syns i den enkät vi satt upp, där teamet generellt tycker att kommunikationen ger energi. Detta är något som teamet önskar bibehålla under kommande veckor och för att uppnå detta kommer kontraktet fortsätta att gälla. Eftersom vi åtminstone önskar att bibehålla samma nivå av kommunikation kommer vi fortsätta med de förutbestämda mötena på måndag och fredag. I och med de extrainsatta mötena på onsdag anser vi även att kommunikationen har förbättrats ytterligare vilket vi ser som något som är positivt för projektets framåtskridande.

## 3 Design decisions and product structure

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

I tidigare sprints har gruppen använt sig av det färdiga reactbiblioteket ant design. Orsaken till att använda ett bibliotek var för att kunna hämta färdiga komponenter vid utvecklingen och inte behöva uppfinna hjulet på nytt. Gruppen såg till en början stor potential i att överrida de delar som skulle ändras, men samtidigt nyttja fungerande komponenter så utvecklingen kunde bli så effektiv som möjligt och att vi som utvecklare kunna addera så mycket värde

som möjligt ur uppdragsgivarnas perspektiv. För uppdragsgivarna är det mer värdeskapande om vi kan få till ett fungerande bokningssystem och övriga funktioner som de efterfrågade vid uppstart, än att vi ska lära oss bygga upp exempelvis en "hamburgarmeny" från grunden.

Under utvecklingen uppkom dock en del problem, och biblioteket mötte inte de förväntningar vi hade. Detta resulterade i att vi behövde omarbета stor del av det som hämtades för att få andra funktioner att fungera. Det resulterade alltså i en sorts "*fullösning*". Med start denna vecka började vi istället arbeta med ramverket *material UI* vilket än så länge har fungerat väldigt mycket bättre. För att kunna maximera värdeskapandet har även de medlemmar som inte använt *material UI* försökt läsa på om ramverket för att se vilka färdiga komponenter som potentiellt går att använda och på så sätt effektivisera utvecklingen. Det diskuterades även att ha en workshop, likt första github workshopen, för *material UI* biblioteket. Detta blev dock inte av eftersom att vi beslutade att fördelarna med det inte skulle överväga den tid som var tvungen att läggas på workshopen. Gruppen behövde lägga fokuset på annat arbete denna vecka. Möjligheten att få hjälp av gruppen kvarstod dock för de som inte kände sig helt införstådda i *Material UI* vilket upplevts som väldigt positivt.

Med detta ramverk är förhoppningen att vi på ett effektivare sätt ska kunna utveckla webbapplikationen och under loppet stöta på färre problem än vid det tidigare ramverket. Detta med avsikt att kunna utveckla ett större värde gentemot kund och på ett effektivt sätt bygga och dynamiskt ändra i prototypen utefter dess önskemål. Detta underlättas förhoppningsvis om *material UI* möter våra förväntningar och inte behöver resultera i fullösningar som tidigare.

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

Under denna vecka har vi äntligen upprättat starten på en till variant av teknisk dokumentation. För tillfället utgörs denna av ett textdokument där all funktionalitet ska punktats upps. Exempelvis så byggdes navigationsbaren om denna vecka till en "hamburgermeny" i dropdownformat. Detta p.g.a. den önskade mobilanpassningen. Vad som då dokumenteras är t ex att om man klickar på ett menyelement ska en undermeny öppnas. Varje aspekt av den nya funktionen ska förklaras lite kort för att man på så sätt ska kunna använda dokumentationen som en checklista för att man under utvecklingen alltid ska kunna luta sig tillbaka på den och se så att ingen ny funktion förstör något som var implementerat vid ett tidigare skede. För att underlätta ytterligare finns även bilder på hur sidorna ska se ut och vad som händer vid olika aktioner.

Vårt mål med detta dokument är att kunna testa koden direkt genom gränssnittet och att undvika att ny kod förstär befintlig kod. Dokumentet blir också en bra

grund till en funktionell beskrivning av hemsidan.

Förutom denna har vi även försökt att hålla den interaktiva prototypen uppdaterad. Det uppstod ganska stora förändringar i och med mobilanpassningen och denna kunde då vara till stöd i kommunikationen med uppdragsgivaren samt för oss som utvecklare. Denna kommer därför att fortsätta uppdateras om några större förändringar i gränssnittet önskas från uppdragsgivaren.

### **3.3 How you use and update your documentation throughout the sprints**

Dokumentet med en funktionell beskrivning av gränssnittet som beskrevs ovan används på det vis att varje enskild gruppmedlem fyller på dokumentet så fort man byggt klart en feature. Det dokumenteras som en punktlista för enkelhetens skull och relevanta bilder bifogas. Tanken med dokumentet är att man som reviewer av aktuell feature ska gå genom denna checklista för att bekräfta att den fungerar och ser ut som det är tänkt enligt utvecklaren. Vi tänker att när (minst) två personer granskat samma kod och kan bekräfta att den fungerar som det är tänkt bör kodkvaliteten höjas. Detta steg motverkar potentiella problem i framtiden eftersom att reviewern kan åtgärda eller poängtera diverse defekter innan branchen mergeas till master.

Vår förhoppning är, som ovan nämnt, att vi på ett effektivt sätt kunna motverka små defekter i koden och därmed höja kodkvaliten. Genom att använda denna metod hoppas vi på att kunna bygga stabil kod som inte går sönder om någon enstaka aspekt går fel. Vi hoppas att kunna uppnå detta genom att aktivt arbeta och utvidga denna checklista, samt att inte slarva med att kolla genom denna dokumentation när innan man mergar kod till mastern. Det kan kännas jobbigt och tidskrävande att hålla på med detta, men vi tror att det kommer att bli värdeskapande i framtiden, när vi förhoppningsvis inte stöter på lika många problem.

Ovan nämnda dokumentation gällande checklistan kan dessutom användas som ett kommunikationsmedel. Eftersom att den visar exakt vad som är gjort samt hur det är ämnat att fungera, möjliggör det för andra gruppmedlemmar att bygga vidare på de gjorda tasken. Genom att ta screenshots av de ändringar man gjort var det även enklare att visa varandra exakt vad man syftade på och arbetade med. Här kunde även checklistan komma till hands när gruppmedlemmarna ville förklara specifika saker de gjort. Vårt mål är att denna checklista fortsatt ska ha som ett sorts ”dubbelt” syfte och att den kan förenkla utveckling och kommunikation medlemmarna emellan.

## 4 Application of Scrum

### 4.1 The roles you have used within the team and their impact on your work

Föregående sprint hade vi två lagmedlemmar som var ansvariga för pull requests och att mergea in dessa på master, men det genererade mycket extra arbete för dessa två individer. Under förra veckans sprint review beslutades därför att alla skulle vara ansvariga för någon annans pull request, så vi fördelade det arbetet jämnt i gruppen. Detta ger också andra fördelar i att hela gruppen får bättre förståelse för koden och lär sig mer om hur git fungerar. Mer information om hur detta gått till samt orsakerna till bytet finns under delkapitel 1.2. Det har fungerat bra under denna vecka och av vissa anses det även varit värdeskapande att få lära sig, vilket är orsaken till varför vi kommer fortsätta med aktuellt arbetssätt även nästa sprint.

### 4.2 The agile practices you have used and their impact on your work

Vid sprintstart har vi fortsatt att direkt dela ut alla uppgifter, vilket har fungerat väl då alla tidigt har vetat vilka uppgifter de har och oklarheter om vem som gör vad har minskat. På sprintreview som ägde rum föregående vecka insåg vi även vikten vid att i ett tidigt skede prata ihop sig vid eventuellt gemensamma tasks, vilket fungerade på ett mycket bättre sätt under denna sprint. Vi vill alltså fortsätta på samma sätt för att bibehålla en lika bra struktur på arbetet.

Under veckan beslutade vi oss att avsluta användandet av dagboken vi tidigare nyttjat. Anledningen till beslutet var svårigheterna i exakt hur vi skulle använda den på bästa sätt. Vår vision var att dagboken skulle kunna ersätta standup-möten och ge alla i teamet en inblick i vad varje teammedlem arbetade med och vilka svårigheter personen stod framför. Däremot uppfyllde inte dagboken vår vision eftersom teamet inte hade ett standardiserat och regelbundet tillvägagångssätt att nyttja dagboken. Dessutom spelade den mänskliga faktorn en stor innebörd eftersom alla inte var inne och kollade i dagboken så ofta som det krävdes för att fungera som tanken var. Även gruppmedlemmarnas olika scheman spelade viss roll.

För att försäkra att kommunikationen fungerade bra under hela veckan valde gruppen även att använda sig av ett morgonmöte på onsdag, ett s.k. *mid-week-meeting*. Detta skedde via zoom och under mötet kunde varje medlem berätta exakt vad personen jobbade med och om eventuella problem som dykt upp. Detta fungerade alltså som ett "daily-stand-up meeting", till skillnad att den bara skedde i mitten av veckan. Detta ansågs dock vara helt okej för oss eftersom att alla inte arbetar varje dag och att vi alltid har möte måndagar och fredagar. Alltså hade alla något att bidra med till detta möte vilket kanske inte

hade varit fallet om vi haft ett möte varje dag.

Vid detta tillfälle fick vi även chans att prata ihop oss kring att exempelvis mergea in olika branches till master-branchen och vem som skulle göra vad. Detta ledde till att mycket av de uppgifter som hörde till veckans sprint blev klara redan i mitten av veckan. Flertalet uppgifter blev alltså klara och låg inte och hängde i luften fram till slutet på sprinten. Genom detta möte bibehölls en bra kommunikation under hela veckan och problem kunde handskas med tidigare till följd av ett gott samarbete. Alla i teamet ansåg att detta fungerade mycket bättre än den tidigare dagboken. Vi kommer därför att fortsätta med detta arbetssätt även nästa vecka, för att få saker gjorda i tid och minska oklarheter om vem som ska göra vad och kunna lyfta eventuella frågor i gruppen.

#### **4.3 The sprint review and how it relates to your scope and customer value (Did you have a PO, if yes, who?, if no, how did you carry out the review? Did the review result in a re-prioritisation of user stories? How did the reviews relate to your DoD? Did the feedback change your way of working?)**

Vid förra veckans sprintavslut hade vi en egen reflektion av hur väl arbetet fungerat, om vi trodde att vi lyckats skapa värde för oss som lag och för uppdragsgivaren. Eftersom vår uppdragsgivare jobbar heltid och ej kan medverka på våra sprintavslutsmöten på fredagar, hade vi ett till möte med uppdragsgivaren på söndagen för att få input innan vi färdigställde planeringen för denna sprint. Vid mötet med uppdragsgivaren togs flera nya beslut som påverkade både vår definition of done (DoD) och prioritering av user stories inför denna veckas sprint. Bland annat fastställdes att fokus ligger på bokningsfunktionen, samt att hemsidan hellre ska vara mobilanpassad än anpassad för en datorskärm. Detta ledde till nya user stories för att mobilanpassa alla befintliga sidor, samt att mobilanpassning lades till i DoD för alla kommande features. Detta var den största orsaken till att vi prioriterade om veckans sprint, då vi annars hade lagt mer fokus på att fortsätta med nya features istället för att behöva gå tillbaka och mobilanpassa komponenter vi redan ansåg var klara, innan vår nya DoD.

Diskussionen om mobilanpassning borde möjligen ha tagits tidigare för att förhindra onödigt arbete, men som vår handledare poängterade så är det såhär det är att jobba med utveckling gentemot kund. Ibland kanske inte kunden vet vad denne vill för än de ser var de verkligen inte vill ha. För att undvika "onödigt" arbete och arbete som för oss som utvecklare inte känns särskilt värdeskapande ska vi arbeta med kommunikation och upprätta fasta och strukturerade möten med uppdragsgivaren. Vi har nu satt söndagar som en fast mötesdag och vi vill försöka hålla dessa möten korta, sakliga och förberedda så att vi kan få feedback och värdefull input från uppdragsgivaren innan vi påbörjar nästa sprint på måndagen.