

Kassihiki-ryhmän miniprojektin loppuraportti

Juri Liukkonen, Risto Tuomainen, Timi Suominen, Esa Lindqvist

29. lokakuuta 2014

Ryhmämme toteutti internetin kautta käytettävän viitteidenhallintajärjestelmän. Jatkuva integraatio toteutettiin Jenkinsin avulla, ja sovelluksessa käytettiin Spring-sovelluskehystä.

Ensimmäinen sprintti

Ensimmäisessä sprintissä rakennettiin sovelluskehityksessä tarvittavaa infrastruktuuria, ja toteutettiin käyttöliittymää esittelevä sivu. Olimme erityisesti alussa monien haasteiden edessä, sillä suurimmalle osalle ryhmästä spring oli täysin vieras teknologia. Niinpä osa ryhmän jäsenistä käytti sprintin aikana neljän tunnin työpanoksensa teknologiaan tutustumiseen, mikä vaikutti tietysti kielteisesti tuottavuuteen. Infrastruktuurin pystyttäminen ei ollut aivan helppoa muutenkaan, ja siihen kului melko paljon tunteja.

Ongelmia tuotti myös projektinhallintainfrastruktuurin pystyttäminen. Trello ei sovellu projektinhallintatyökaluksi, mutta jo pelkästään tunnustenkin luominen vie hirveästi aikaa.

Prosessin noudattamisessa ongelmia tuotti projektin storyjen jakaminen mielekkäisiin kokoihin tehtäviin ja niiden vaatiman työpanoksen arviointi. Tämä johtui sekä ryhmän jäsenten kokemattomuudesta yleensäkin ja käytetyn sovelluskehityksen vieraudesta.

Toinen sprintti

Toisessa sprintissä tarvittu infrastruktuuri oli pystyssä alusta saakka, mutta edelleen osa ryhmästä oli käytännössä sivussa koodaamisesta lukemassa ”Spring MVC - Getting Started-opasta. Projekti ei juurikaan edennyt tämän sprintin aikana, vaan monet tehtävät siirtyivät suoraan seuraavaan sprinttiin.

Koodaamisen kannalta ongelmallista oli testaaminen. Tietokanta-asioiden testaaminen Springissä edellyttää huomattavan paljon tietämystä sen arkkitehtuurista, mitä ryhmällä ei siinä vai-

heessa ollut. (Eikä itse asiassa ole vielääkään.) Testi-infran saattaminen kuntoon mahdollisimman aikaisessa vaiheessa olisi saattanut helpottaa projektin etenemistä.

Prosessin noudattaminen jäi jälleen kerran kaiken muun varjoon. Tehtävien toteutuksen vaativuus-/aika-arviot eivät pitäneet. Osasyynä voi olla burndown chartin puuttuminen, joka olisi helpottanut tahdin seuraamista. Asioiden valmiiksi merkkäminen projektinhallintasoftwareen oli puutteellista, koska asioiden saattaminen valmiiksi määrittelyn mukaisella tavalla oli vaikeaa testaamisen vajavaisuudesta johtuen. Myös joustavuus/agilen noudattaminen tuotti ongelmia.

Kolmas sprintti

Kolmannessa sprintissä ryhmä kokoontui aiemmasta poiketen koodaamaan yhdessä. Tässäkään ei tosin yleisistä syistä johtuen saavutettu niin suurta työtehoa kuin olisi voinut toivoa, mutta joka tapauksessa organisointi sujui tällä kertaa jouhevammin. Kolmannessa sprintissä ydintoiminnallisuus saatiin toteutettua, ja demotilaisuudessa saavutettiinkin suuri voitto tämän työn tuloksena.

Yleisesti ottaen kommunikaatio ryhmän sisällä ei toiminut parhaalla mahdollisella tavalla. Ryhmä käytti irc-kanavaa keskusteluun, mutta työnjaossa oli hieman epäselvyyttä. Lisäksi kasvokkain olisi ollut helpompi opastaa niitä ryhmän jäseniä, jotka olivat aivan kujalla Springin käytöstä. Prosessin noudattamiseen otettiin soveltavampi ote kolmannella viikolla.

Tuomainen oppi projektin aikana paljon web-sovellusten toteuttamisesta javalla ja springillä. Lisäksi monin tavoin haasteellinen organisointi opetti paljon huonoista käytänteistä ja kirkasti selkeään kommunikaatioin tärkeyden ryhmätyön kannalta.

Suominen oppi projektin aikana ryhmädynamiikasta ja siitä, kuinka tärkeää tiimin on kokoontua yhdessä johonkin tilaan työstämään projektia. Lisäksi projektin aikana opittiin, että valmisratkaisut eivät aina ole oikotie onneen, vaan saattavat tuoda mukanaan kasan omia ongelmiaan.

Liukkonen oppi testaamisen tärkeydestä ryhmässä toteutettavan projektin onnistumisen kannalta. (Ja kirjoittamaan itsestään kolmannessa persoonassa.)

Toisaalta vaikka kaikki ei ollut helppoa, lopputuloksena syntyi kuitenkin toimiva sovellus (LOL). Projekti oli muutenkin hyvin opettavainen kokemus.