**Utvärdera, Analysera, och Sammanfatta enskilt en Daily SCRUM**

**Genard:**

Jag har valt att utvärdera min daily scrum från den 20/10. Då hade vi kommit en bit med projektet. Dagen innan hade jag tagit bort en del alt taggar från länkar i headern och footern och gjort några små justeringar på skolsidorna (Barn och utbildning). Jag var inte riktigt nöjd med min design och hade gjort små ändringar flera gånger. Dessutom hade jag börjat på sidan Näringsliv. Jag hade bara skapat grunden till sidan, den var ett tomt skelett. Den 20/10 skulle jag börja fylla Näringsliv med information och bilder. Styla den för att passa på både mobil och PC och fixa formulär för events och handel. Jag ville ha all information på en sida men låta den vara dold.

För att visa informationen ska besökaren klicka på knappar, beroende på vilken information besökaren är intresserad av. Jag visste hur jag ville att det skulle se ut men inte hur jag skulle lösa det. Men mitt största hinder var ändå formulären. Jag hade ingen aning om hur jag skulle styla de. Dessutom ville jag att de skulle vara dolda och bara synas när besökaren klickar på en knapp. Efter att ha spenderat en hel del tid på att söka på Google och läsa olika artiklar, hittade jag olika sätt att göra formulären så som jag ville ha de.

Jag valde att använda information från w3school för att de förklarade på ett sätt som var lättare att förstå än på de andra sidorna. Men jag ville även ha en genomskinlig bakgrund med frostad glas effekt på formulären. Detta var något som jag inte lyckades lösa. Hur jag än försökte blev hela formuläret suddigt i stället för bara bakgrunden. Jag hade även problem med att positionera formuläret i mitten av sidan, ovanpå allt annat innehåll. Efter en del googlande och många ändringar i css:en lyckades jag äntligen positionera den i mitten och placera formuläret ovanpå annat innehåll med hjälp av z-index:2.

I början var våra dailys långa för att vi hade mycket att diskutera. Ju längre projektet pågick desto kortare blev våra dailys. Vi lärde oss i takt med projektets gång och behövde inte diskutera lika mycket. Vi gick igenom vad vi gjort, vad vi tänkt göra under dagen och om vi stött på några hinder. Om någon hande stött på hinder så försökte vi hjälpas åt med att lösa det.

Jag tycker att det har fungerat bra med daily möten. Det har hjälpt oss att hålla koll på varandra och våra egna framsteg. Utan daily möten hade projektet varit en enda röra. Med tanke på att vi pluggar på distans och inte träffas fysiskt hade det varit svårt att holla koll på var alla ligger i projektet om vi inte hade haft daily möten.

**Frans:**

Våra daily scrums har gått till så att inför varje möte så har jag som anteckningsansvarig gjort i ordning en del i ett dokument där alla skriftligt kan svara på de tre frågorna uppdelat efter våra namn. Detta för att alla smidigt och enkelt ska kunna gå tillbaka och se vad man faktiskt har gjort, vilka problem som har uppstått och hur de har blivit lösta. På sätt kan vi enkelt följa utvecklingen av projektet.   
Den 18/10 hade vi vårt tredje scrum-möte i den första sprinten där jag hade som uppgift att bygga sidan för lediga jobb. Jag hade vid det här laget planerat layouten och byggt större delen av huvudsidan med jobberbjudandena och ansökningsformuläret. För det mesta så har arbetet flutit på felfritt men jag stötte på ett problem när jag arbetade med formuläret.

I det använde jag nämligen en input av typen file som skapade en knapp för att ladda upp en fil med. Problemet var att jag inte kunde styla dessa knappar på samma sätt som andra, och jag kom inte på varför. Jag frågade då resten av gruppen under scrum-mötet i förhoppning på svar men det var ingen som visste. Då fick jag efterforska ytterligare på egen hand och kom fram till att man använder en speciell pseudo-klass för att styla knapparna.

I det här fallet hade jag kanske inte samma hjälp av gruppen till att lösa problemet som vid andra tillfällen, men alla lärde sig däremot något nytt när jag lyckades lösa det och förmedlade det vidare. Till nästa scrum-möte arbetade jag med att mobilanpassa sidan och dess innehåll.   
Våra möten har fungerat bra och jag tycker att det har varit en stor fördel att vi har arbetat med ett lite större projekt eftersom det då blir enklare att fördela arbetsuppgifterna. Med andra ord så kan man nästan arbeta med ett eget projekt som en del av grupparbetet vilket gör att andra inte blir lika beroende av en i arbetsprocessen. Så länge man håller deadlinens för sprinten man som grupp har satt upp så spelar det inte så stor roll i vilken takt eller vilken tid på dygnet man arbetar med det. De dagliga mötena ger en också en möjlighet att se hur mycket de andra medlemmarna får gjort och det blir därmed enkelt att se till så att inte någon hamnar efter.

**Leonard:**

Då jag höll på med kommunens kommun & politiksidan under just denna period hade jag inte haft så mycket att göra sedan sista Scrum mötet då jag saknade information för att fylla ut kommunens sida om de olika förvaltningarna och verksamheterna. Designen av sidan var nästintill klar så jag hade gjort färdigt den och inväntade sedan ytterligare information. Under sista veckan höll jag på att både styla och mobilanpassa kommun & politiksidan, jag implementerade även ett JavaScript vilket jag fann inspiration till från en annan kommuns hemsida.

Den första frågan var mer av en uppdatering kring vad som hade gjorts vid de olika delarna av projektet sedan senast. Vi gjorde nämligen som så att vi delade upp uppgifterna sida för sida så det skulle bli så lite konflikter som möjligt när vi pushade våra uppdateringar med Github. Vi körde på en ganska öppen approach där man kunde ställa frågor under tiden som vi höll i dailysen. Exempelvis, under tiden som Tim presenterade satt vi alla med badhussidan uppe och reflekterade kring förändringarna han hade gjort och det han presenterade. Vi använde oss även av ett gemensamt dokument för att dokumentera alla möten där vi hade de tre olika frågorna uppdelade på våras namn, vilket vi fyllde i innan mötet så det var enklare att hänga med och kolla tillbaka på.

Andra frågan ”Vad planerar jag att göra idag?” gav mer insikt i hur vi tänkte kring de olika delarna och även där var vi väldigt öppna och ställde frågor om det fanns. Detta var ofta en ganska öppen fråga och svårt att detaljdefiniera, många gånger så var svaret ”skall styla vidare på X sida” eller ”skall mobilanpassa X sida” till en början, men när vi närmade oss slutet på projektet var det mer detaljrikt då vi upptäckte små buggar och andra detaljer som behövde ändras. Men det märktes ändå att det fanns ett tydligt arbetsflöde som vi alla följde.

Detta var också ett tillfälle att fråga efter input och åsikter på hur man skulle göra något om det fanns behov utav det. Tex. när jag designade headern för kommunsidan så i början kopierade jag över den till alla kommunsidor efter varje förändring vilket var drygt. Så till slut gjorde jag bara en prototyp på index.html och frågade efter input på om det saknades något eller om vi skulle använda andra färger tex. Sedan gjorde jag bara de förändringarna på ett ställe tills vi alla var nöjda med den och sedan kopierades den över hela projektet. Sista frågan var ett tillfälle att få hjälp och input om man behövde det, vi tog även upp eventuella upptäckta buggar och fel som uppstått sedan senaste scrum mötet.

Vi använde även detta tillfälle för att meddela om man inte skulle kunna vara med på ett daily av någon anledning eller om det fanns utomstående problem som påverkade individens insats i projektet. Mer ofta än inte fanns det inga buggar eller något att rapportera om vilket är positivt men de gånger det dök upp något satt vi alla och kollade över problemet för att sedan ta ett beslut om det, om det var att tilldela uppgiften att fixa buggen eller om vi kunde lösa det snabbt där och då. De flesta dailysen gick snabbt och smidigt, just den 23je oktober var ett ganska kort möte då vi hade pratat vid ett tillfälle tidigare den dagen och även hade sprintplaneringen precis innan. Annars kunde mötena variera från 10-30min beroende på just hur mycket input som krävdes och ifall det fanns buggar att lösa.

Under hela tiden av projektet missade vi inte en daily och alla var i tid om de inte tidigare hade sagt att de inte kan medverka vilket hände vid två till tre tillfällen. Sammanfattningsvis är dailys ett bra sätt att snabbt stämma av och se över helhetsbilden på projektet. Det håller alla upp till tempo och bidrar till att man kan hjälpa någon om de börjar falla bakom deadlines. Vi hade ändå ett väldigt bra och tight team där alla bidrog till utvecklingen av webbsidan lika mycket och vi slapp akuta problem. När det uppstod problem så löstes ofta dem inom några timmar efter dailyn så att vi höll ett konsistent tempo.

**Mhattias:**

(Första daily scrum)   
 gick bra lite ovant, man vet inte helt vad man ska säga men det är skönt att gå igenom hur det går för alla och vad som ska göras, man vet lite mer var allt ligger och så! Skönt att säga både för teamet och sig själv vad man ska göra så man har tydliga mål för dagen och att alla är uppdaterade! så man vet hur det går för hela projektet. När man börjat känna sig mer bekväm med mötena så var det lättare att själv planera sin dag efter de 3 frågorna man ställer sig.

Så till frågorna man ställer sig har jag alltid sagt följande:

1. Det jag har gjort från det jag sa att jag ska göra på förra mötet, om jag gjort mer eller mindre.
2. Det jag planerar att göra idag.
3. Om jag haft hinder.

Exempel:

**16/10**

1. Har skapat startsida och börjat få in all content som ska vara där och börja på layout.
2. Idag, färdigställ layout och ha med all content som ska vara med.
3. Inga hinder.

Så när jag sagt vad jag gjort så kan jag själv se vad jag hinner med och vad jag inte hunnit med och anpassa det jag ska göra för dagen efter det, jag kan se mina egna gränser och vet mer hur jag ska planera min dag bättre med varje möte. Att säga högt vad ens hinder är hjälper mentalt att inte låta det var ett hinder och du kan planera din dag runt hindret för att hinna det man ska göra.

Vi delade upp arbetet bra och alla får sin tid att svara på frågorna och säga det de ville. Jag tycker själv det var bra att ha daily möte och såg det som ett snabbt sätt att planera min dag med feedback från teamet

**Tim:**

Jag valde att utvärdera en Daily Scrum som gruppen hade den 18 oktober i projektet.

Det jag hade gjort sedan det senaste Daily Scrumen var att jag hade gjort färdigt media queries för badhushemsidan, och hemsidan började närma sig färdigt för demo.

Det jag skulle göra efter detta möte var att fixa dem inputs som övriga gruppen hade för badhus hemsidan, dessa inputs var följande: Alla bilders aspect ratio vid mobil vy var av sämre kvalité vilket jag löste genom att ändra diverse width och heigts samt att vid vissa bilder lade jag in CSS stylen: ”image-rendering: -webkit-optimize-contrast, som gör att bilder som är suddiga får bättre kontrast.

En annan input var att footern behövde mer padding i mobil vy då innehållet var väldigt nära varandra vilket gjorde det rörigt att navigera. Den tredje inputen jag fick var att Boka Simskola sidan skulle vara en dropdown content i stället för att ha alla olika typer av simskolor i kolumn, detta gjordes genom att använda sig av details och summary. Den sista inputen var att texten var väldigt liten enligt gruppen i mobil vy vilket också åtgärdades genom att höja font-size. Det jag väntade nu på var att få inputs från produktägaren.

Denna dag hade jag stött på ett hinder och det var att koden i min media queries fil var enligt w3 CSS validator inte korrekt, detta gjorde att jag fick skriva om ”layouten” på min media queries kod.

Denna dags Daily Scrum var väldigt bra, jag fick många bra inputs som ökade användarvänligheten och utseendet på hemsidan vilket gav ett bättre resultat. Jag gillar detta sätt att jobba på då man väldigt ofta uppdaterar varandra om eventuella hinder samt hur det går för en i projektet. Jag tycker verkligen att det funkar bra och börjar mer och mer även komma in i hur Jira fungerar men även GitHub som vi använder oss av för att jobba på projektet tillsammans.

**Utvärdera, Analysera, och Sammanfatta gemensamt era Sprint Reviews och Retrospectives**

**Sprint Reviews:**

Under projektets gång genomfördes två Sprint Reviews i samband med möten med produktägaren där vi fick insikt och vägledning i vårt arbete. Det första mötet skedde den 23:e oktober där vi noggrant tillsammans med produktägaren gick igenom varje del av webbsidan. Vid mötet fick vi feedback över vad som skulle förbättras men även nya funktioner som skulle läggas till. Produktägaren gav oss vid detta möte inputs så som att ett navigationscenter på kommunhemsidans startsida behövde läggas till, mer utförlig information på dem olika sidorna. Samt att fokusera mer på media queries för att göra användarvänligheten bättre. Med hjälp av detta möte fick gruppen en bild av hur produktägaren vill att innehåll och layout skulle se ut vilket gjorde arbetet lättare att förstå sig på.

Vid den andra Sprint Reviewen som skedde den 30:e oktober, alltså väldigt tätt intill slutdatumet så fick gruppen återigen nya inputs från produktägaren. Dessa var bland annat att badhushemsidan behövde vid mobil vy att menyn skulle vara en hamburgaremeny (på engelska dropdown menu). Att sidorna skulle vara mer enhetliga i bredd och storlekar med mera Allt detta sa produktägaren för att användarvänligheten skulle öka vilket den betydligt gjorde efter vi implementerade dessa inputs. För övrigt så var produktägaren väldigt nöjd med vad gruppen hittills hade åstadkommit. En annan input var buggar som hittades när man ändrade skärmstorleken, exempelvis var att på startsidan på kommunhemsidan så var det en rubrik som var placerade annorlunda än vad andra rubriker var. Allt detta betonade produktägaren som väldigt viktigt för att slutprodukten skulle bli framgångsrik.

Vid sprint Reviewsen var det inte bara ett tillfälle att få feedback men också en möjlighet att diskutera dem olika frågetecknen som gruppmedlemmarna hade, allt detta gjorde att gruppen kunde känna sig lugnare med vetskapen om att vi var i rätt riktning.

**Sprint Retrospectives:**

I sprint retrospectives reflekterade vi över vårt arbete. Detta var också en avgörande roll i utvecklingsprocessen. Vid det första mötet som vi hade efter den första veckan hade vi hittat några mindre buggar som uppstått på dem olika sidorna. Buggarna löstes dock snabbt genom att vi gav uppgiften att lösa buggarna till den som var ansvarig för sidorna där buggarna hade uppstått. Vårt team hade en väldigt bra kommunikation och problemlösningsförmåga vilket gjorde att eventuella hinder smidigt kunde lösas.

Vid det andra sprint retrospective mötet som vi hade den 30:e oktober insåg gruppen alltmer och tog just upp detta under mötet, vikten av att ha fler möten med produktägaren i kommande projekt för att tidigt kunna undvika oklarheter och få en tydligare helhetsbild av projektet. Vi tog även upp vikten av att oftare göra noggranna felsökningar på hemsidan och koden för att i tidigt stadie kunna se fel som uppstått och sedan lösa dem.

**Sammanfattning:**

Genom både sprint reviews och sprint retrospectives fick gruppen en tydlig bild av hur produktägaren förväntade sig att projektet skulle se ut och hur processen skulle gå till. Feedbacken som ficks var avgörande för projektets process. Demos som vi hade med produktägaren gav oss i teamet inte bara en blick från vårt perspektiv men även ur kundens perspektiv. Det som också var avgörande i detta projekt var gruppen utomordentliga bra kommunikation och problemlösningsförmåga som förenklade projektets process väldigt mycket. Avslutningsvis vill vi i In-Codenito säga att vi tyckte att detta projekt har varit väldigt lärorikt och varit en grundsten i våra framtida projekt i hur man jobbar inom SCRUM.

*// In-Codenito*