

Customer Value and Scope

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

A:

Vi behövde tänka om gällande prioritet där hållbarhetsaspekten skapar stort värde, dvs. gamification. Dessutom tänka på huvudflödet, vi har prioriterat att kunna starta och avsluta en resa. Vi har också ovärderat vilka funktioner som ska finnas med på startsidan.

Vi har fått in beräkning av en resas kostnad, koldioxidpoäng för olika användare samt en vy för att ranka users. Vi har fixat så att sökfunktionen fungerar som det inte gjorde vid förra sprinten. Vi har också fokuserat på att kunna starta och avsluta en resa för att en användare faktiskt ska kunna genomföra en resa vilket är det mest värdeskapande. Alla detaljer däremellan får vänta utan nu måste vi få igenom huvudflödet.

B:

Vi känner att vi fått till huvudflödet som är det viktiga. Det som är mest värdeadderande nu vore att söka igenom programmet efter buggar, kvalitetssäkra appen och jobba med gränssnittet. På vissa ställen kraschar nu appen och det vill vi åtgärda.

A->B:

Vi kan använda oss av verktyg som "findbugs" och felsöka aktivt och åtgärda. Dessutom kan vi radera oanvänd kod och strukturera upp. Sen behöver vi diskutera hur vi vill att gränssnittet ska vara och ändra efter det.

- the success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)

A:

Vi lärde oss att prioritera om enligt scrum(hållbarhet). Vi har lärt oss bli mer effektiva genom stand up meeting.

I utvecklingsväg har vi lärt oss om API nycklar(google places) men utöver det är det mycket skalbart som vi redan kunde samt integrera funktioner bättre i appen.

B:

Nästa vecka vill vi lära oss sy ihop det sista för största möjliga värdeskapande för användaren.

I utvecklingsväg vill vi lära oss om att integrera och iterativt förbättra appen. Vi vill lära oss om felsökning.

A->B:

Ha i åtanke scrum hela tiden och trycka på processer därifrån.

Diskutera i stand up meeting möjliga förbättringar, använd sig av stand up meetings.

Göra felsökningar tillsammans och diskutera möjliga lösningar.

- your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value

A:

Denna sprints uppskattning av velocity har... Det kan bero på färre överlappande user stories och tasks.

Vi har brutit ner de user stories vi valt ut. Fortsätter applicera PO testning som gör att vi kan fokusera på värdeskapande mer.

B:

Fortsätta applicera PO acceptance.

Applicera med task breakdown och annat på dashboard.

A->B:

Utvärdera under tidens gång och på sprint review för att ta med lärdomar inför nästa planering.

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

A:

Vi har använt oss av code review, vilket har funkat bra och gjort att vi smidigt kunnat integrera koden och få inblick i vad andra har jobbat med.

Dessutom har vi precis applicerat PO review.

B:

Fortsätta applicera code review.

Få in vår PO acceptance com standard.

A->B:

Fortsätta applicera code review enligt social contract.

Va noga med att applicera PO acceptance.

- the three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

A:

Denna sprint har vi börjat mäta på våra KPIs som följer nedan:

Motivation- KPI:en avser att mäta hur pass motiverade gruppen är. Vi tycker att motivation är viktigt och tror att det är viktigt för att uppnå ett bra resultat. Om vi är motiverade så är också sannolikheten att vi levererar ett bra resultat högre. Motivation kommer att mätas på en skala 1-10 där siffran väljs ut som ett medelvärde av gruppens medlemmar.

Petrus: 8

Erik: 8

Adam:7

Max: 8

Albin: 7,5

Anders: 8

Medelvärde: 7,75

Uppskattad Velocity- Vi har nu infört en ny KPI som innebär att vi ska diskutera hur tillgänglig vi är under den kommande sprinten och utefter det uppskatta vår totala Velocity. Detta eftersom vi läser andra kurser parallellt som kan ha olika stor belastning. Det kan också bero på andra anledningar såsom att någon är ledig eller liknande.

Avklarad Velocity- Hur mycket av vald velocity vi klarat av hjälper oss att kontinuerligt kalibrera vår uppskattade velocity. Vi mäter velocity i t-shirt storlekar och kommer fortsätta med detta. Utvärderingen blir på om vi klarat av det eller inte och hur mycket det avviker, positivt eller negativt utslag. Samt även vad denna eventuella skillnad beror på.

B:

Vi ska försöka upprätthålla en god motivation fram till slutet av projektet.

Detta blir första gången vi ska uppskatta vår Velocity och detta kan därför bli en utmaning.

Vi ska fortsätta analysera vår velocity och vad en eventuell skillnad kan bero på.

A->B:

Vi uppnår en god motivation tror vi genom avstämningsmöten och känsla av delaktighet genom sprinten.

Vi ska uppskatta Velocityn genom att gå varvet runt och tillsammans diskutera fram det

Social Contract and Effort

- your [social contract \(Links to an external site.\)](#)[Links to an external site.](#), 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)

A: Inga ändringar

B:

För att försöka uppmuntra till spontan kontakt och öka kommunikation mellan utvecklare vill vi lägga till en paragraf om hur man bör gå tillväga för att ha fler stand up meetings och stand up assistance sessions.

A->B:

Vi kommer försöka lägga till en paragraf om det ovan nämnda.

- the time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation)

A:X

Denna veckan har vi fått ut mycket värde per spenderad timme, detta kan bero på att samtliga utvecklare börjar känna sig mer bekväma med verktygen som Android Studio erbjuden samt att vi har ökat kommunikationen mellan utvecklare.

B:

Fortsätta på samma sätt. Det är ett effektivt arbetsflöde.

A->B:

Fortsätta på samma sätt, applicera scrum och se till att eliminera waste.

Design decisions and product structure

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

A:X

B:X

A->B:X

- which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)

A:X

B:X

A->B:X

- how you use and update your documentation throughout the sprints

A:X

B:X

A->B:X

- how you ensure code quality and enforce coding standards

A:X

B:X

A->B:X

Application of Scrum

- the roles you have used within the team and their impact on your work

A: Vi fortsätter att använda oss av Product Owner för att analysera avklarade User Stories. Scrum master använde vi oss av förra veckan, men eftersom vi inte kände att det gav något värde för vårt småskaliga projekt, valde vi att inte fortsätta med det.

B:

Använda oss av Product Owner mer.

A->B:

Trycka på användandet i vårt arbete. Reflektera över användandet av roller.

- the agile practices you have used and their impact on your work

A:

Vi fick till oss att hållbarhet är det mest värdeskapande och vi fick prioritera om efter det. Vi har fokuserat på huvudflöden och tagit fram delar där och fokuserat på att iterativt nå det.

B:

Fundera framåt på vad som skapar värde och utföra en iterativ sprint efter det.

A->B:

Applicera scrum och ta in det i sprint review och sprint planning.

- the sprint review and how it relates to your scope and customer value (in the first weeks in terms of the outcome of the current week's exercise; in later weeks in terms of your meetings with the product owner)

A:

Vi är nöjda med sprinten och har i princip slutfört sprinten. Vi valde att ta bort en task då vi ansåg att den inte skapa värde, (QR-koden ansågs efter nytt flöde med att starta och avsluta resa att den inte skapade värde), och sen har vi en task kvar som vi för över till nästa sprint. Vi lade till en user story och lite bonus task. Det tycker vi ändå är okej iom att vi vill att det ska vara agilt och vi tyckte att det var bäst. Först nu känner vi att vi har en app som har hela flödet och det värdeskapande vi vill.

B:

Vi vill lägga till vissa mindre funktionaliteter, att man kan se på user antalet insparade koldioxidpoäng, se resehistorik, lägga till biljett ist. för QR, möjligheten att betygsätta föraren, radera resa. Utöver detta behöver overall bugg-kontroll göras och

design förbättringar göras. Sen vill vi förbereda presentationen och göra ett utkast till slutreflektionen.

A->B:

Bryta ner i task och att en medlem har ansvar för en task. Vi ska stand up meeting för att uppdatera varandra och diskutera kontinuerligt hur vi tar det vidare.

- best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them)

A:

Parprogrammering, göra tasks för att lära sig, läser på om olika områden och delar med sig till resterande.

B:

Förbättra kunskaper om verktygen och teknologier.

A->B:

Parprogrammering, göra tasks för att lära sig, läser på om olika områden och delar med sig till resterande. Göra stand up meetings till standard mer.

- relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)

A:X

B:X

A->B:X