

Ta upp miss med velocity

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 har uppnått förra veckans mål och har implementerat en mina resor flik, en filtreringsfunktion men har kvar att få ihop samspelet med att kunna starta och avsluta resa.

Utöver detta har vi kikat google places och är nästan klara med det.

Vi har fokuserat mycket på huvudflödet, dvs hur användare huvudsakligen kommer använda appen, och försökt närma oss det i högsta möjliga mån för att skapa värde för användaren.

B:

Till nästa sprints slut så vill vi få in algoritm med pris baserat på sträcka först och främst, betalningen vill vi också implementera. Därefter är prioritet att få in gamification-funktioner.

Till detta så vill vi fortsätta utveckla basfunktionaliteter och vill ha grunden klart innan vi går in på gamification.

A->B:

Vi tar med det i nästa sprint som user stories och bryter ner det i tasks.

- 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 har lärt oss om roller i denna sprint samt lärt oss eliminera waste genom att applicera stand up meeting. Vi har därmed utvecklat våra scrum-kunskaper.

I utvecklingsväg har vi lärt oss om API nycklar, sortering, broadcast receivers, och olika kopplingar.

B:

Lära oss få in stand up meeting mer som en rutin. I övrigt fortsätta utveckla om våra scrum kunskaper och få insikter om det.

I utvecklingsväg vill vi lära oss om att integrera och iterativt förbättra appen. Vi vill lära oss refaktorera ut kod så att varje klass har single responsibility.

A->B:

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

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

- 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:

Vi uppskattade velocity fel. Vi har funderat velocity inte höll, främst kom vi fram till att det var en ojämn sprint och att vi inte jobbat ihop tidigare. Dessutom överlappande våra user stories.

Vi har lagt en till kolumn med PO acceptance. Denna används för ytterligare acceptance där PO stämmer av mot om den uppfyller faktiskt värde.

B:

Bli bättre estimation av user stories och inte överlappa dem utan mer väldefinierade.

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 startat ned PO acceptance. Det är på gång och vi håller på att applicera det.

B:

Fortsätta applicera code review.

Få in vår PO acceptance som 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:8

Max: 8

Albin:8

Anders: 7

Medelvärde: 7.83

Rader kod- antal rader kod för hela teamet är en KPI som ger ett mycket konkret sätt att mäta hur mycket jobb som utförts under en sprint, med rader kod syftar vi på att raderna skall vara kvalitativa, vi vill alltså inte skriva massvis med rader kod bara för att ge ett bra utslag på KPI:n men vi tycker fortfarande att det i viss mån svarar på hur mycket vi har levererat.

Efter att ha diskuterat med handledare denna punkt kom vi fram till att denna inte är en bra KPI. Istället vill vi mäta kvalitet på kod där vi vid varje försök till merge ska bedömma kodkvaliteten på en skala 1-5. Medelvärde blir sen resultatet.

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.

De blev svårt att mäta hur mycket vi faktiskt avklarade av user stories. Dels blev det en falskhals som hindrade visualisering av tidigare avklarade user stories i sprinten samt så tillkom det user stories under sprintens gång. Men efter diskussion inom gruppen har vi satt värdet till 80%.

B:

Motivationen ser ändå bra ut tycker vi men vill självklart försöka förbättra den.

Vi kommer slopa antal rader kod och istället införa kodkvalité.

Vi behöver planera sprinten bättre och lägga upp något vi kan hålla oss till.

A->B:

Motivationen ser ändå bra ut som sagt men vi vill förbättra den något och uppnår detta tror vi genom avstämningsmöten och känsla av delaktighet genom sprinten.

Införandet av kodkvalité uppnår vi genom att diskutera det på möten och direkt börja applicera det i sprinten.

Sprinten planerar vi framåt genom att prioritera det mest nödvändiga nu och sen fokusera utvecklingen därefter. Först när dessa har uppnåtts kan vi ta in andra funktionaliteter.

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:

De enda vi lagt till denna vecka är att week reflection skall skickas in på måndagar istället för söndagar och dessutom gör vi ett utkast till team reflection på torsdagar.

B:

Vi vill lägga till reglemente för hur stora user stories får vara, alltså att user stories som klassas som för stora skall brytas ned till mindre user stories

A->B:

Vi har redan diskuterat över hur stora user stories vi vill tillåta så det som återstår är att specificera reglementet i sociala kontraktet.

- 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:

Denna sprint är mer intensiv än föregående och medlemmar har lite mindre tid. Vi har fortfarande lagt ner bra med tid och i takt med att vi nu blivit mer effektiva så har vi fått mkt output på det vi gjort.

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:

Vi har implementerat API för google places och det är värdefullt för kunden för att de kan få mer exakta positioner att söka mellan.

Sen har vi ändrat till single responsibility vilket egentligen inte skapar kundvärde men skapar värde för oss programmerarna och indirekt gör att vi kan leverera en mer funktionell app.

B:

Se över vår kod, göra iterativa förbättringar.

Göra val efter vad som skapar värde för kunden.

A->B:

Diskutera i gruppen och ha kommunikation med PO.

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

A:

No changes since last time.

B:

Inga planerade förändringar.

A->B:

Fortsätta applicera valen.

- how you use and update your documentation throughout the sprints

A:

Vi har ändrat strukturen på våra reflektioner, använt oss av "A, B, A - > B" -tänket och det är väldigt effektivt.

B:

Inga planerade förändringar.

A->B:

Fortsätta uppdatera vid behov.

- how you ensure code quality and enforce coding standards

A:

No changes since last time.

B:

Dokumentera koden bättre.

A->B:

Fortsätta i samma stil med code review.

Se till att få in bra dokumentation. Alla tar dem grejor man utvecklat och lägger in kommentarer.

Application of Scrum

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

A:

Vi har tagit in PO och scrum master och har gjort att vi fått in ytterligare värde-check och tydligare applicering av scrum.

B:

A->B:

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

A:

Vi har fokuserat på huvudflöden och tagit fram deltar 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 har fokuserat på att i största möjliga mån få klart huvudflödet i appen. Vi har kommit väldigt långt och lyckats få till funktionaliteter men hann inte helt klart med

det vi lade in för denna sprint. Det som vi inte hann klart med var funktionalitet för att föraren ska kunna verifiera sina passagerares giltighet. Dock så stötte vi på en flaskhals som ledde till att vi inte kunde leverera allt under avslutandet av sprinten, detta då flaskhalsen ledde till en brist på visuell återkoppling. Sen lade vi till mer i backloggen under sprinten, som var naturligt att lägga till när man gjorde andra tasks, och detta gjorde att vi inte hann klart. Vi upplever att vi miss mån missat prioritera helt efter det som är värdeskapande och fastnat lite i detaljer. Man skulle kunna börja med att bara kunna starta och avsluta och inget däremellan. Sen även få med gamification då det faktiskt är något värdeskapande för att få en hållbarhetsprofil på appen.

B:

Nästa vecka vill vi:

- Fixa till fragmenten så att sökfunktion och det kan visas i appen
- Kunna starta och avsluta resan
- Få gamification-poäng för insparad koldioxid

A->B:

Vi uppnår detta genom att bryta ner det vi klarat vs. inte klarat av kvarvarande user story. För in det ej avklarade till nästa sprint. Lägger in övriga saker på trellon och planerar in det i sprinten.

- 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:

Vi har grundat vårt arbetssätt i det man har presenterat på föreläsningar.

B:

Fördjupa oss i litteratur och bli bättre på att applicera det vi vet och lär oss.

A->B:

Fördjupa oss i litteratur och applicera det vi vet och lär oss.