

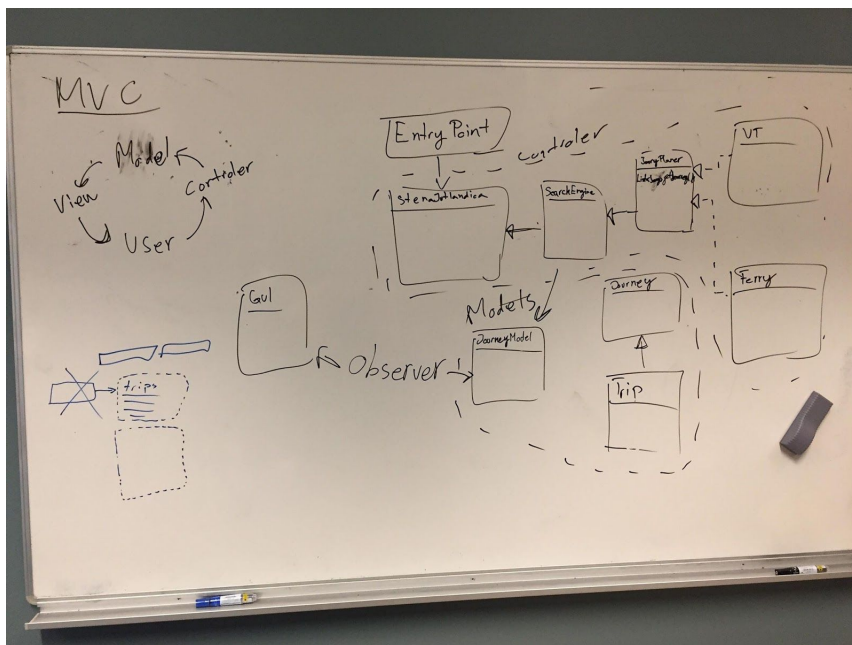
# Veckorapport 2

Mattias Sikvall Källström, Daniel Danielsson, Eric Rylander, Carl Seeman, Johan Ericsson

Andra veckan är gjord, denna veckan har många bitar fallit på plats. Vi har lärt oss hur vi på ett effektivt sätt kan använda GWT, vi har strukturerat upp vår bild på projektet med ett uml diagram[1], vi har även rensat upp vår git.

Även om vi fått mycket gjort och klarat upp många frågetecken så har vi inte fått gjort speciellt mycket av våra trello-tasks.

Detta beror på att efter vi fick klart för oss hur vi skulle bygga upp projektet så insåg vi att vi hade arbete som vi var tvungna att göra innan vi kunde fortsätta med tasken som vi satte upp på måndagen. Vi underskattade kraftigt tiden det skulle ta att strukturera upp hur vårt program ska fungera, hur de olika delarna ska kommunicera med varandra. Skapat uml i samband med detta.



[1] Uml diagram skrivet på onsdagens(25e sep) planeringsmöte.

Vi saknade teknisk förståelse för hur vi skulle använda GWTs server/klient system. Detta gjorde att tasksen relaterade till att bygga en sökmotor och koppla den mot indata från XML-filer och västtrafiks API tog betydligt längre tid än vi hade räknat med och inget av det hans med. Vårt planerade UML-diagram föll också på denna tekniska miss och det sättet vi har implementerat klassen SearchEngine kommer inte fungera och den klassen kommer behöver skrivas om.

Vi tycker vi har blivit bättre på att ta fram epics, user stories och tasks denna veckan. Den struktur vi tog fram kändes rätt och välarbetad även om vi grovt miss uppskattade tiden. Samarbetet har också blivit bättre denna veckan. Vi har haft bättre koll på varandras delar och det har känts som vi jobbar mer mot ett gemensamt veckomål.

Vi applicerade det arbetssätt som vi tog fram i förra veckan med de nya userstories och vi insåg att det var mycket enklare att skapa tasks som var tydliga. Detta tillsammans med acceptance criteria blev det lätt att avgöra när tasken var slutförd. Då fick vi utnyttjat vår nya definition of done.

Slutligen hade vi underskattat den tid det tar att utföra samtliga tasks som lett till att vi halverat(!) vår velocity.