

2021-02-15 Retrospective

Date	15.feb.2021
Participants	Lasse Kregnes Hansen Pål Nyseth Martin Håhjem Årdal

Retrospective

What did we do well?

- Flinkere til å innsjå når man bør jobbe individuelt.
- Flinke til å kommunisere med veileder og oppdragsgiver.

What should we have done better?

- Mer diskusjon og kommunikasjon på beslutninger uansett om enighet i beslutninger.

Actions



2021-02-25 Retrospective

Date	25.feb.2021
Participants	Martin Håhjem Årdal Pål Nyseth Lasse Kregnes Hansen

Retrospective

What did we do well?

- Kommuniserer greit med interessenter.
- Flinkere å møte opp i tide.

What should we have done better?

- Oppgaven "definere komponenter/features å prototype" ble ikke ferdigstilt.
 - Hvorfor
 - Usikkerhet om hva det innebærer å prototype.
 - Uenigheter i gruppen om hvordan det totale systemet skal se ut og hvem som er brukere av systemet.
 - Startet heller å teste ut hva som er mulig i Vue.js, Chess.js og Chessboard.js.
 - Løsninger
 - Gruppen kunne ha utforsket og diskutere hva det betyr å prototype.
 - Kontaktet oppdragsgiver tidligere om hvem som blir brukere av systemet.
 - Ble ikke gjort, ikke alle i gruppen kunne møte grunnet besøk.
 - Resterende gruppemedlemmer kunne ha møtt.
- Oppgaven "Produser første utkast for pkt 3 i Bacheloroppgave" ble ikke ferdigstilt.
 - Hvorfor
 - Ble glemt.
 - Dårlig definert, ett helt utkast blir for mye, mye vi ikke vet ennå.
 - Løsninger
 - Heller bare sette av noe tid hver arbeidsperiode hvor man fyller inn.

Actions

2021-03-11 Retrospective

Date	11.mar.2021
Participants	Martin Håhjem Årdal Pål Nyseth Lasse Kregnes Hansen

Retrospective

What did we do well?

What should we have done better?

- Planlegging
 - Mye godt kan komme ut av å diskutere utfordringen før man begynner på den.
 - Vil definere oppgaven bedre, gi utvikler ett klarere bilde på hva som skal gjøres.

Actions



2021-04-08 Retrospective

Dato	08.apr.2021
Deltakere	Martin Håhjem Årdal Lasse Kregnes Hansen Pål Nyseth

Tilbakeblikk

Hva fikk vi bra til?

- Planla løsningen av User Story's bedre.
 - Brukte tid ved sprintplanlegging til å diskutere utfordringen med User Story'en.
 - La til sub-tasks for User Story's så man fikk dele opp arbeidet i tydeligere bolker.
- Flinkere til å strukturere dagene, tar pauser når man er sliten, og ikke presser seg gjennom arbeidet.
- Flinkere til å samarbeide om oppgaver.

Hva burde vi ha gjort bedre?

- Bruke wireframes/visuelt design mer i utvikling og planlegging.
 - Kan oppdage data og API-kall som må finnes på backend.
- Estimerte kanskje i overkant mye poeng i uke.
 - Kan prøve samme sum (100 poeng) neste sprint og.

2021-04-23 Retrospective

Dato	23.apr.2021
Deltakere	Martin Håhjem Årdal Lasse Kregnes Hansen Pål Nyseth

Tilbakeblikk

Hva fikk vi bra til?

- Lært en del nytt
- Fått på plass en del features.

Hva burde vi ha gjort bedre?

- Undervurderte arbeidsmengden
 - for resultatlister/rundeoversikt.
 - å legge til livesjakk
 - Martin: Lenge siden sist med backend.
- Overestimerte hvor mye poeng vi ville rekke
 - 166 poeng mot 100 på forrige sprint.
- Planlagt sprinten bedre
 - Visste ikke hva resultatlister innebærte, viste seg at det var massivt undervurdert.
 - Kunne hatt inn klubber i stedet?
- Skeivfordelte oppgaver
 - Fleire oppgaver som er tett knyttet til hverandre vart lagt inn på sprinten
 - Grunnet sent i gang og større oppgaver vi ikke rekker i resterende tid
 - Førte til at Pål hadde flest oppgaver og estimerte poeng.

Handlinger

