



Junioritason web-kehittäjäksi oppiminen yrityksen sisäisessä koulutuksessa

Enna Lehti

2022 Laurea





Laurea-ammattikorkeakoulu

Junioritason web-kehittäjäksi oppiminen yrityksen sisäisessä koulutuksessa

Enna Lehti
Tietojenkäsittely
Opinnäytetyö
Toukokuu, 2022

Enna Lehti

Junioritason web-kehittäjäksi oppiminen yrityksen sisäisessä koulutuksessa

Vuosi

2022

Sivumäärä

54

Tässä päiväkirjamuotoisessa opinnäytetyössä seurataan kymmenen viikon ajan web-kehittäjäksi oppimista yrityksen järjestämässä sisäisessä muutokoulutuksessa. Koulutus on pilotti, jonka pohjalta ohjelmaa jatkojalostetaan tuleville yrityksen sisäisille alanvaihtajille. Koulutusohjelman nimenä toimii Coding Lab ja se toteutetaan yhteistyössä Saranen Consultingin kanssa. Koulutuksessa nimetty mestari seuraa työssäoppimista ja antaa neuvoa ja tukea oppimiseen. Viikkoraportointi tapahtuu aikavälillä 7.2.-15.4.2022.

Opinnäytetyön tavoitteena on antaa kuvaus siitä, minkälaista opiskelu koulutuksessa on ollut sekä kuinka oikeat työtehtävät ovat edesauttaneet oppimista. Myös oman työn toteutumisen ja oppimisen analysointi ovat suuressa roolissa, joiden pohjalta pystyn arvioimaan edistymistäni.

Tämän opinnäytetyön pohjalta esihenkilöni sai tarkan kuvauksen koulutuksen kulusta sekä oppimiseni sujumisesta ohjelman ajalta. Myös viikkoraportointi toimi erinomaisena oppimisen seuraamisen välineenä, jolloin pääsin kertaamaan oppimiani asioita ja palaamaan niihin tarpeen mukaan myöhemmin. Havainnot itseopiskelusta ja sen haasteista ovat suuressa osassa itsearvioinnissa. Yhteenvedossa pohdittiin myös etätöitä sekä hybridityön merkitystä yrityksessä.

Enna Lehti

Learning junior level web development skills at an in-house training

Year

2022

Pages

54

In this diary-form bachelor's thesis the author followed the process of learning web development skills in an in-house conversion training during a 10-week period. The training program was a pilot from which the program can be further refined for future in-house career-shifters. The name of the training program was Coding Lab, and it was held in partnership with Saranen Consulting group. During the training a named master supervised the internship and gave advice and support during the learning process. The weekly reporting took place from 7.2.2022 to 15.4.2022.

The goal of this thesis was to describe what studying in the program has been like and how real work tasks have further assisted in learning these skills. The self-analysis of the author's work and learning process provided the basis for the thesis, as the author used it to evaluate their progress.

Based on this work the author's superior received a precise picture of how the program went and how the author managed to study during it. The weekly reporting worked as an excellent way to monitor the learning process, which provided opportunities to revise topics the author had learned and return to them when needed. Observations from independent studying and its challenges are in a big part during the self-evaluation. Remote working and the meaning of hybrid work inside the company were also reflected on in the summary.

Keywords: in-house training, web-developer, learning evaluation

Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	Nykytilanne.....	7
2.1	Nykyinen työ ja osaaminen	8
2.2	Sidosryhmät	8
2.3	Vuorovaikutustaidot	9
2.4	Tavoitteet	9
3	Päiväkirjaraportointi.....	9
3.1	Viikko 1	9
3.2	Viikko 3	19
3.3	Viikko 4	26
3.4	Viikko 5	30
3.5	Viikko 6	34
3.6	Viikko 7	38
3.7	Viikko 8	41
3.8	Viikko 9	44
3.9	Viikko 10.....	47
4	Yhteenveto ja pohdinta	49
	Lähteet.....	51
	Kuviot	54

1 Johdanto

PONT on opinnäytetyö, joka suoritetaan päiväkirjan muodossa. Siinä seurataan 10 viikon ajan opiskelijan arkea hänen harjoittelupaikassaan. PONTin tarkoituksena on seurata osaamisen kehittymistä, selkeyttää työnkuvaa sekä tukea ammatillista kasvua junioritason verkko-ohjelmoijaksi. PONT koostuu päivittäisistä havainnoista opiskeluun ja työnkuvaan liittyen sekä viikoittaisista yhteenvedoista. Yhteenvedoissa käydään tarkemmin läpi niitä osa-alueita, jotka ovat nousseet viikon aikana eniten esille opinnoissa. Tämän seurantajakson raportointi tapahtuu ajalla 7.2.-15.4.2022.

Toimeksiantajani on Veikkaus Oy. Veikkaus on rahapeliyhtiö, jonka omistaa Suomen valtio ja jolla on yksinoikeudella toimilupa tuottaa sekä tarjota rahapelejä manner-Suomessa. Veikkaus sulautui vuonna 2017 Raha-automaattiyhdistyksen (RAY) sekä Fintoton kanssa uudeksi yritykseksi. Veikkauksen fyysisiin toimintoihin lukeutuu kaksi kasinoa, noin 90 pelisalia sekä yli 6300 myyntipistettä. Veikkauksella on Suomen suurin verkkokauppa, jossa on viikoittain yli 700 000 kävijää. Nämä kävijät ovat osa yli kahta miljoonaa etuasiakasta ja kattavat jopa 40 % Veikkauksella pelatusta toiminnasta. Veikkaus on nyt viimeisimpänä strategianaan ajanut pakollista tunnistautumista laajaan levitykseen osana vastuullisen pelaamisen ohjelmaansa. Veikkauksen visiona on olla vastuullisen pelaajakokemuksen suunnannäyttäjä sekä nousta pelialan parhaaksi työpaikaksi.

Coding Lab on Veikkauksen järjestämä pilotti, jossa mahdollistetaan työntekijöiden muutokouluttautuminen uusiin työtehtäviin ohjelmistokehityksen pariin. Ohjelma on käynnistetty uran kääntäjiä ajatellen, joilla on jo entuudestaan jonkinlaista tuntemusta ohjelmistokehityksestä. Ohjelmaan valittiin 10 Veikkauslaista erilaisista taustoista ja se käynnistyi 15. joulukuuta 2021 yhteisellä aloituspäivällä. Varsinainen koulutus alkoi vuoden 2022 alusta ja se kestää noin kuusi kuukautta, jonka jälkeen osallistujat jäävät työtehtäviinsä junioritason osajiksi.

2 Nykytilanne

Aloitin vuoden vaihteessa Veikkauksen järjestämässä Coding Labissa, jonka jälkeen jatkan junioritason töissä tuotekehityksen tiimissä. Olen aiemmalta ammatiltani verkkotuotannon media-assistentti, mutta valmistumisesta on jo yli 10 vuotta aikaa ja varsinaista työkokemusta alalta ei ole lainkaan. Tämä ohjelma sopiikin siis erinomaisesti tarpeisiini, sillä ohjelmaan pääsyn kynnys oli verrattain matala ja täten pääsen päivittämään tietouttani hurjasti kehittyneistä teknologioista. Ohjelmaan on otettu mukaan kymmenen veikkauslaista (itseni mukaan

lukien) joilla kaikilla on jonkinlaista taustaa ohjelmistokehityksen puolelta. Koulutuksessa on räätälöity ohjelma, joka koostuu työelämätaitojen, yrityksen toimintatapojen sekä substanssi-koulutuksen kaltaisista osioista. Näiden lisäksi koulutusohjelman kisällit (ohjelmaan valitut Veikkauslaiset) saavat heille nimetyn mestarin, joka ohjaa työssäoppimista ja antaa tukea ongelmatilanteissa. Kisälleille tehdään myös heidän työtehtäväänsä vastaava HOPS (henkilökoh-tainen opetussuunnitelma) jolla seurataan opintojen edistymistä kevään aikana.

Ensimmäinen kuukausi koulutusohjelmassa on ollut työtehtäviin tutustumista sekä yrityksen käytänteiden ja ryhmätyöskentelyn periaatteiden läpikäymistä. Olemme päässeet tutustu-maan erilaisiin ohjelmointikieliin kuten Pythoniin ja JavaScriptiin sekä ohjelmistokehityksen versionhallintaan. Ulkopuolisen kouluttajan järjestämät substanssipäivät koostuvat teoriasta ja käytännön harjoitteista, joita on järjestetty noin kahdesti viikossa. Muu aika käytetään it-senäiseen opiskeluun Pluralsight -nimisen alustan sekä nimettyjen mestareiden opastuksella. Pluralsight on sivusto, johon on koostettu opintokokonaisuuksia eri teknologioista. Alustalla olevat kurssit ovat pääasiassa videoita ja työstettäviä projekteja, joiden lisäksi käyttäjä voi suorittaa kykyjen arviointia ja löytää oman ”skill IQ:n”. Skill IQ auttaa täsmentämään oppijan lähtötasoa ja suosittelee älykkäästi tulosten pohjalta seuraavaksi suoritettavia opintokokonai-suuksia.

2.1 Nykyinen työ ja osaaminen

Tämänhetkinen työtehtäväni koostuu pääasiassa opiskelusta, eli opettelen tulevaan työhöni tarvittavia teknologioita. Nämä teknologiat kehittyvät jatkuvasti ja tälläkin hetkellä yksikös-säni on meneillään muutostyö uuteen teknologiaan siirtymiseksi. Työssä tarvitaan ohjelmisto-kehittämisen osaamista, eritoten verkkotuotannon puolelta. Keskeisiä käsitteitä ovatkin oh-jelmointikielet ja niiden kirjastot kuten JavaScript, HTML5, CSS (eritoten LESS), React sekä TypeScript. Versionhallintajärjestelmä GIT, tiketointijärjestelmä Jira, testausjärjestelmä Cypress sekä Mac OS:n Terminaali ovat oleellisia osia työnkuvaa ja tukevat ohjelmistokehityk-sen prosessia. Muita tarvittavia ohjelmistoja ovat myös viestintävälineet kuten Microsoft Teams ja Slack ovat kovassa käytössä, etenkin etätöön aikana.

2.2 Sidosryhmät

Sidosryhminä koulutusohjelmassa toimivat Coding Labin osallistujat, kuten kisällit, heidän mestarinsa, koulutuksen järjestäjät sekä ulkopuoliset kouluttajat. Työnkuvan puolesta sidos-ryhmiin kuuluu Veikkauksen nettisivujen loppukäyttäjät eli verkkosivun asiakkaat, muu Veik-kauksen henkilöstö sekä IT-lähituki. Vuoden alusta alkaneen organisaatiomuutostyön myötä Veikkauksen sisäiset sidosryhmät saattavat vielä vaihtua nimellisesti sekä muuttaa muotoaan.

2.3 Vuorovaikutustaidot

Koronapandemian myötä Veikkauksen toimihenkilöt ovat siirtyneet suosituksen mukaisesti etätöihin. Täten koulutusohjelmammekin alkoi etäyhteyden välityksellä ja työssäoppiminen sekä kommunikointi tapahtuu myös etänä. Kävimme koulutuksen ensimmäisellä viikolla läpi hybridityön käytänteitä sekä keskustelimme tunneälystä. Erityisen tärkeää etätöissä on selkeä kommunikointi sidosryhmien välillä. Kommunikointia voi olla sähköpostit, suoraviestittely, videopuhelut sekä erilaiset palaverit. Palavereita voidaan järjestää etänä Teamsin tai Slackin välityksellä ja palaverikutsut lähetetään Microsoftin Outlookiin, josta ne saa kätevästi siirrettyä omaan kalenteriin. Myös teknisen laitteiston toimivuus olisi syytä tarkistaa ennen tärkeitä palavereita, kuten kuulokkeiden akun varaus tai internetyhteyden toimivuus. Joskus toimistolla käymistä on kuitenkin mahdoton välttää, jolloin menetellään sen hetkisten maskisuositusten mukaisesti. Pääsääntöisesti työni pystyy lähes täysin toteuttamaan etänä, mikä lisää tiimien välisen kommunikoinnin tarvetta entisestään.

2.4 Tavoitteet

Tavoitteenani on kehittyä junior developerin rooliin koulutusohjelman aikana. Kyseessä on myös ohjelman pilotti, eli se järjestetään ensimmäistä kertaa ja katsotaan, millaisia tuloksia sillä saadaan aikaan. Tästä johtuen monet asiat pilotin aikana voivat tuntua hiomattomilta, mutta ohjelmaan osallistuvilta pyydetäänkin aktiivisesti palautetta ja toivon, että tästä viikkoraportoinnista olisi heille hyötyä ohjelman jatkokehittämistä ajatellen.

Tulevien 10 viikon aikana pyrin oppimaan HOPS:ssa määriteltyjen teknologioita mahdollisimman paljon. Sisällytimme HOPS:iini TypeScriptiin, JavaScriptiin, Reactiin, HTML5:een, Gittiin, CSS/LESS:iin sekä taustajärjestelmiin Jiraan, Cypressiin ja yleisesti yksikkötestaamiseen perehtymisen. Näistä mielenkiintoisimpana koen TypeScriptin, joka vaatii pohjalleen JavaScriptin osaamista. Myös Git on minulle täysin uusi tuttavuus, joten odotan mielenkiinnolla, miten tulen pärjäämään sen kanssa työskentelystä.

3 Päiväkirjaraportointi

3.1 Viikko 1

Maanantai 7.2.2022

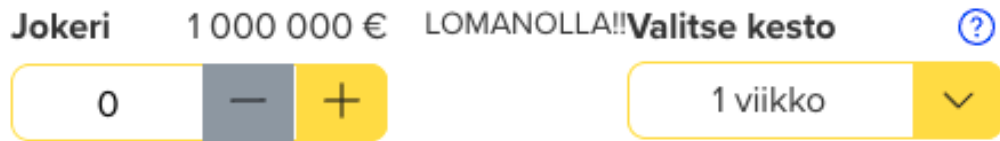
Päivä alkoi mestari1:n sekä toisen kisällin kanssa parikoodauksella. Jatkoimme toissaviikolla aloitettua parikoodausta, jossa käymme läpi työnkuvaa vaihe vaiheelta. Edellisellä kerralla

kävimme nopeasti läpi mitä ovat taustajärjestelmiin vaadittavat työkalut, kuten Fortinet (palomuri), Bitbucket (versionhallinnan sivusto), Jenkins (käännösaunomaation testausohjelmisto), Yarn (JavaScriptin paketinhallintaohjelma, lyhenne sanoista ”yet another resource negotiator”) (Yarn 2022), Jira sekä miten uusi branch luodaan gitillä. Tänään katsoimme, miten sivut rakennetaan lokaalisti tehtyyn branchiin käyttämällä gulpia, jota käytetään automaatioimaan tehtäviä sekä ajamaan paikallista kehityspalvelinta (MacCana 2014). Ajamalla `./gulp --buildPages etusivu-now,lotto,keno` -komento saatiin koottua kolme sivua, joita pystyttiin sitten muokkaamaan Visual Studio Code:lla (lyhennettynä VS Code tai pelkkä Code). Mestari1 mainitsi myös Veikkauksen oman sisällönhallintajärjestelmän (Content Manager System, lyhennettynä CMS) nimeltä Hippon, jota käytetään taustalla sisällönhallintaan. Mestari1 teki koodiin muutoksen, joka heijastui sitten selaimen näkymään paikallisen palvelimen kautta. Meille näytettiin myös, kuinka hakea VS Codessa tiedostoja, joissa on käytetty samaa komponenttia.

Itsenäiseen työskentelyyn sisällytin sanaston tekemisen kuulemistani termeistä sekä oppimispäiväkirjan kirjoittamisen, josta ammennan jatkossakin tähän opinnäytetyöhön materiaalia. Testasin myös palomuurin avaamista (Fortinet) käyttämällä puhelinsovellusta nimeltä MobilePASS+, jonka olin asentanut edellisellä viikolla puhelimeeni. Sain sen avulla pääsyn sisäisiin järjestelmiimme.

Ilmapäivällä katsoimme mestari2:n kanssa Lotto-sivun muokkausta. Viimeistelin ennen sitä Yarnin ajamisen konsolissa, jolla sain päivitettyä koneellani olevat paketit. Yarn ei toiminut ennen edellä mainitun MobilePASS+:n aktivoimista, mutta nyt sain sen aktivoimisen jälkeen ajettua onnistuneesti. Mestari2:n oppitunnilla meidän piti aluksi rakentaa sivut gulpilla jo aiemmin tekemääni branchiin (ennan-oma-testi-branch) jotta pääsisimme tekemään muutoksia. Saimme valita, mistä kohtaa haluamme muokata sivua ja yhdessä toisen kisällin kanssa tutkimme, miten muutos saataisiin aikaan. Sain valita ensimmäisenä haluamani muutoksen ja otin muokattavaksi Lotto-otsikon alla olevan potin tekstin. Mestari2:n vihjeillä löysimme React-komponentin, josta pääsimme muokkaamaan sivulla näkyvää tekstiä.

Toinen kisälli halusi muuttaa Lomatonni-lisäpelin tekstin muuksi, ja pähkäilimme siihen oikean vastauksen. Mestari2 ei kerennyt ohjaamaan meitä loppuun asti, mutta antoi meidän jatkaa omillamme. Löysimme aluksi koodia, jolla saimme muutettua Lomatonni-tekstin, mutta muutos vaikutti vain sivuilla, mikäli se oli mobiilinäytölle mitoitettu. Löysimme toisenkin koodin, jota muuttamalla saimme muutoksen pysymään, tosin tällä kertaa ainoastaan, kun sivu on ”täysimitassaan” jolloin siitä katosi samalla plus -ja miinusmerkit, joilla lisätään rivejä ostoskoriin (Kuvio 1).



Kuvio 1: Tekemämme muutos lomatonniin, joka rikkoikin komponentin toimivuuden

Saimme vihjeeksi mestari2:lta etsiä lokalisaation puolelta lomatonnin tekstiä. Löysimme sen viimein ja pääsimme muokkaamaan tekstiä rikkomatta komponentteja (Kuvio 2).



Kuvio 2: Oikea ratkaisu löytyikin lokalisaatiotiedostosta

Tiistai 8.2.2022

Tänään oli substanssikoulutuspäivä ja jatkoimme edellisen viikon aiheella testiautomaatiosta. Edellisellä kerralla ehdotin Cypressin läpikäymistä, kun olin kuullut, että käytämme sitä yksikössämme testauksessa. Kouluttajamme oli tarkoitus ensin näyttää Mochalla testausta, mutta se säästettiin tälle päivälle. Asennettiin Mocha ja ajettiin yksinkertainen testi.

Robot framework oli seuraavana aiheena, joka vaati Pythonin uusimman version (3.10) sekä robot frameworkin asentamista. En saanut asennuksia toimimaan, joten päätin toimia tällä kertaa vain kuunteluoppilaana, jotta oppitunti pääsisi etenemään. Sen jälkeen asennettiin Selenium, joka automatisoi selaimen toimintaa testauksen aikana. Testejä varten kloonattiin git:iä käyttäen valmis projekti, jonka koodia muokkaamalla saatiin tehtyä muutoksia esim. salasanan testaukseen.

Keskiviikko 9.2.2022

Jatkoimme tänään maanantaiaamun parikoodausta mestari1:n ja kisälliparini kanssa, tällä kertaa testauksen parissa. Ajettavia testejä löytyy sekä vanhempaa että uudempaa mallia. Vanhemman tyyllisissä testeissä käytetään JavaScriptiä ja ne ajetaan lokaalisti gulpin avulla, kirjoittamalla konsoliin `./gulp runSpecs --pages sivunnimi`. Gulp ajaa testiohjelman ”headless browserissa” joka siis tarkoittaa selainta, jolla ei ole näkyvää käyttöliittymää (Kiskyte 2021). Headless browserissa pyörii ohjelma nimeltä Puppeteer, joka tekee samoja toiminnollisuuksia kuin ihminenkin, eli osaa klikata linkkejä ja syöttää tietoja tekstikenttiin ja niin edelleen. Puppeteer toimii siis käytännössä samalla lailla, kuin eiliseltä robot frameworkista tuttu Selenium. Testaus käy läpi testitiedostoon koodaajan kirjoittamat yksikkötestit, joilla varmistetaan koodin toimivuus ennen sen viemistä tuotantoon. Testejä kirjoitetaan kuitenkin nykyisin pääasiassa uudemmalla mallilla, joka käyttää testiympäristö Cypressia.

Olimmekin jo edellisellä viikolla päässeet tutustumaan Cypressiin substanssikoulutuspäivänä. Cypressin testit kirjoitetaan TypeScriptillä ja niitä ajetaan samalla lailla kuin vanhempia testejä konsolin kautta. Erona konsolin komennossa on gulpin sijaan käytettävä Yarn-komento, eli `yarn run cypress:run --pages sivunnimi`. Mestari1 on tehnyt näille kätevät pikakomennot, joten koko rimpsua ei ole tarvetta kirjoittaa, vaan riittää tiivistetty versio kuten `cypF sivunnimi`. Sekä vanhaa että uutta testityyliä voi ajaa myös selaimen kautta, jolloin testausprosessin saa näkyviin. Lisäksi Cypressilla on olemassa graafinen liittymä, jonka kautta pääsee näkemään testin vaiheet sekä palaamaan testin vaiheissa taaksepäin.

Ennen tuotantoon viemistä kaikki testit ajetaan vielä automaattisesti uudelleen Jenkinsin avulla, joka saattaa mestari1:n mukaan joskus epäonnistua, vaikka lokaalit testit olisivatkin menneet läpi. Tällöin tulisi testata koodi vielä uudelleen lokaalisti ja selvittää missä vika on. Joskus on kuitenkin järkevämpää ohittaa testi kokonaan kirjoittamalla sen alkuun ”skip”, jotta niihin ei kulutettaisi liikaa aikaa, mikäli koodi toimii hyvin myös ilman testausta.

Iltapäivän parikoodaus siirrettiinkin seuraavalle päivälle aikataulumuutosten myötä. Tänään oli myös viikoittainen palaveri, jossa käytiin läpi tiimiläisten tilanteita sekä mahdollisia esiin nousseita ongelmia. Kerroin muokkaamastani readme-tiedostosta, joka voitaisiin mahdollisesti myöhemmin liittää tuotantokoodiin. Katsomme tätä huomissa parikoodauksessa. Aloitin myös pluralsightin puolella kurssin Jirasta.

Torstai 10.2.2022

Aamulla oli tapaaminen Sarasen yksilövalmennuksen merkeissä. Puolituntisen aikana käytiin läpi kuulujuttuja kurssin ajalta sekä tarpeita oppimisen tueksi. Kerroin, että aion keskittyä kevään aikana HOPS-keskustelun aikana nousseisiin aihealueisiin. Annoin myös palautetta opintojakson omasta oppimispäiväkirjasta sekä HOPS:in pohjasta, joka on toteutettu Sarasen omalle työnhakupohjalle. Koin oppimispäiväkirjan hyvänä, mutta liian rajoittavana tapana seurata omaa oppimista, sillä kentät ja niiden ohjeet olivat liian yksityiskohtaisia ja itseään

toistavia. Kerroin jatkavani oppimisen seuraamista opinnäytetyöni pohjalta. Oman toiminnan ohjaus ja oppimisen suunnittelu nousi esiin keskustelussa ja aion tehdä parempia opintosuunnitelmia itselleni, sillä koen oppimiseni jämähtäneen koodauksen suhteen.

Iltapäivällä kävimme läpi eiliseltä siirtyneen parikoodauksen mestari2:n kanssa. Teimme tänään mestari2:n avulla ensimmäisen muutoksen, eli commitin (sen hetkinen tila koko projektista, "snapshot") (Github 2022). Nimesimme tekemäni testihaaran uudelleen "macOS-readme-update" ja lähdimme viemään muutosta eteenpäin terminaalien kautta. Aloitimme tarkastamalla gitin statuksen, joka palautti meille nykyisen haaramme sijainnin sekä valmistelualueella olevan muutoksen. Tämän jälkeen komennolla `git commit -m "Updated the macOS part of installing needed for development environment"` siirsimme muutoksen eteenpäin. Tarkistimme vielä, että lokaali tietokantamme on ajan tasalla vetämällä tiedot uudelleen päähaarasta komennolla `git pull --rebase origin master`. Mestari2 ehdotti, että suoritamme vielä `Yarn` -komennon, jotta pakettien sisältö päivittyisi mahdollisten muutosten varalta. Lopuksi työnsimme muutoksemme päähaaraan komennolla `git push -u origin macOS-readme-update`. Katsoimme vielä tämän jälkeen gitin tilan, joka palautti tyhjän työpuun, eli työntöme oli onnistunut. Tämän jälkeen lisäsimme pull requestin (pyyntö sisällyttää tehty muutos pääprojektiin, myöhemmin lyhennettynä PR) katselmoijiksi mestari1:n sekä seuraavan henkilön katselmointilistasta, jota käytetään tiimissämme vuorottelun apuvälineenä.

Tutkin myös itsenäisesti hieman järjestelmiämme sekä sivustoja ja laitoin niitä kirjanmerkkeihin, jotta niihin olisi helpompi palata. Katselin myös muiden tekemiä tikettejä Jirasta ja tein yleistä organisointia koneella. Sain myös sähköpostiin talon sisäiseltä tiedottajalta haastattelupyynnön Coding Labiin liittyen, johon vastaamisen otan huomiseksi tehtäväkseni.

Olin myöhemmin saanut kommentin PR:ni mestariltani, jonka pohjalta tein muutoksen editoimaani tiedostoon. Poistin maininnan VS Codesta ylimääräisenä ja yritin työntää haaraa uudelleen, mutta siinä ilmenikin virhe. Haara oli erkaantunut päähaarasta muutosten myötä enkä ymmärtänyt, miksei tietokannan päivitys auttanut. Kello alkoi olemaan jo sen verran, että päätin jatkaa selvitystä seuraavana päivänä.

Perjantai 11.2.2022

Aamusta oli koko yksikkömme (nimetty organisaatiomuutosten myötä uudelleen ICT-toiminnosta TECH:ksi) katselmus edelliseen vuoteen sekä mitä tälle vuodelle on luvassa.

Eilissä PR:ssä ilmentynyt ongelma saatiin lopulta korjattua mestari1:n kanssa. Asensin VS Codeen lisäosan VS Live Share, jolla sain jaettua näkymäni ja editointioikeudet mestari1:n kanssa. Kävikin ilmi, että olin yrittänyt työntää uutta muutosta komennolla `"git push -u origin master"`, mutta se ei toiminut sillä yritin tietämättäni tehdä uutta haaraa masteriin. Poistamalla `"-u"`, merkinnän komennosta työntö onnistui ja sain päivitettyä PR:n. Tämän jälkeen

mestari1 hyväksyi muutoksen, jonka toinen katselmoijista olikin kerennyt jo hyväksymään. Tämän jälkeen odottelin, että testaus onnistuisi, jotta pääsisin liittämään muutoksen masteriin. Lopulta testaus valmistui ja sain liitoksen tehtyä. Enää täytyy odottaa QA:n (Quality Assurance, laadunvarmistuksen tiimi) puolelta hyväksyntää, jotta liitos vietäisiin tuotantoon asti.

Kirjoitin myös vastauksia eilen tulleeeseen Coding Lab haastatteluun liittyen, jotka lähetän ensi viikon alusta eteenpäin, sillä tarvitsen vielä vaakatasossa olevan valokuvan, joka lisätään artikkeliin mukaan.

Viikon 1 yhteenveto

Tällä viikolla oli paljon parikoodausta mestareiden kanssa, minkä koen ehkä kaikista hyödyllisimmäksi osaksi koulutusta, sillä pääsen käsiksi käyttämiimme järjestelmiin ja koodiin. Koen mestareiden erilaiset lähestymistavat opettamiseen todella mielenkiintoisina ja odotan innolla tulevia viikkoja ja mitä ne tuovat tullessaan. Sain kuulla todella paljon uutta termistöä ja päästä kokeilemaan oikeaa työprosessia alusta loppuun. Oli lisäksi mielenkiintoista nähdä, miten robot framework toimii, vaikka se ei varsinaisesti omaan työnkuvaani kuulukaan. Myös ensimmäinen vastaan tullut ongelmatilanne saatiin ratkottua ja vaikka kyseessä olikin suhteellisen pieni virhe, tuntui sen ratkaiseminen isolta voitolta.

Nyt viikkoa katsellessa olisin voinut enemmän viettää aikaa itsenäisen opiskelun parissa. Vaikka ajattelen sisäisten järjestelmien ja kanavien tutkimiset tärkeinä, koen että tämän viikon osalta teoria sekä koodauksen opettelu jäivät toissijaiseksi. Pluralsightin puolella on vielä paljon kursseja käytävänä ja JavaScriptin opettelukaan ei ole tällä viikolla edistynyt. Toisaalta olen edeltävät viikot ollut pitkälti kiinni koulutuksen erilaisissa kursseissa, joten ehkä tällaisen teorian pohjalta ”kevyemmän” viikon voi silloin tällöin sallia tasapainottamaan oppimista.

Työn rytmityksestä sekä aikataulutuksesta tulikin juuri mieleen, että on hyvä seurata työssä jaksamista säännöllisesti. Sekä henkinen että fyysinen terveys voi nopeastikin käydä koviin, kun tekee töitä kotoa käsin kovalla penkillä, tuijottaen kirkkaita näyttöjä melkein 8 tuntia päivässä. Työturvallisuuskeskuksen sivuilla mainitaankin, että tehokkaan työnteon edellytyksenä on, että työstä palautuminen niin fyysisesti kuin psyykkisesti ja että se työn rasituksista pitäisi pystyä palautumaan työpäivän aikana, jolloin lepo, vapaa-aika ja terveelliset elintavat ovat olennaisia palautumisen kannalta (TTK 2022).

Latasinkin siis perjantaina työkoneeseeni sovelluksen, joka muistuttaa pitämään taukoa 45 minuutin välein soittamalla kongin äänen. Koen silmiäni terveyden heikentyneen huomattavasti alkuvuodesta, mikä johtuu mitä luultavimmin lisääntyneestä päätetyöskentelystä. Kokeilenkin siis, auttaisiko tällainen sovellus lepuuttamaan silmiä sekä jaloittelemaan useammin

työpäivän aikana. Lisäksi olen huomannut jonkin aikaa sitten, että polyrytmisen musiikin kuuntelu YouTubea auttaa huomattavasti keskittymään tekemiseen ja sulkemaan häiriötekijöitä, kuten puhetta ja muita satunnaisia ääniä taustalta.

Viikko 2

Maanantai

Pidimme mestari1:n kanssa lyhyen kuulumisten vaihdon, jossa kerroin edellisen viikon kuulumisia. Kerroin opinnäytetyöni aloituksesta sekä havainnoistani viime viikon sisällöstä. Totesin keskittyväni tällä viikolla enemmän koodaamisen opetteluun, johon mestari1 tuumasi, että voisimme katsoa oikeita tikettejä parikoodauksena. Mestari1 löysi mielenkiintoisen tiketin, jota pääsemme parikoodaamaan torstaina. Tiketissä kerrotaan Onnenapila -taustan olevan liian leveä Kaikki tai ei mitään -pelin Onnenapilan kuvakkeen alla (Kuvio 3).



Kuvio 3: Kuvakaappaus tiketin kuvatusta ongelmasta

Lähetin tässä välissä edellisellä viikolla pyydetyn haastattelun vastaukset valokuvan kera. Jatkoin tästä YouTubea puolelle katsomaan TypeScriptistä videota. Olin käynyt TypeScriptin perusteet Pluralsightista, mutta en tahtonut sisäistää sitä kunnolla, joten katson mitä siitä jäi päähän.

Sain yllättäen kutsun ”Monday scrumiin” ja hyppäsin tapaamiseen mukaan katsomaan mistä on kyse. Scrumin vetäjä kertoi, että maanantaisin pidetään lyhyt noin 10 minuutin katsaus mahdollisesti esiin nousseisiin ongelmiin tiketeissä. Esittelyssä oli ongelma viestien lähettämisessä käyttäjän postilaatikkoon, josta en sen enempää ymmärtänyt sillä ruutujaossa oli jokin aivan uusi sivusto ja lisäksi oli puhetta QA-henkilöistä sekä backendista. En tohtinut kysellä näin lyhyessä tapaamisessa sen enempää, joten kysyn tästä myöhemmin vaikka mestariltani.

Seurasin scrumia kuitenkin mielenkiinnolla. Kerroin omasta tulevasta tiketistäni, jota työtämme torstaina ja että en saanut siinä ilmentynyttä ongelmaa toistettua. Tähän scrumin vetäjä tuumasi, että tiketti on joko saatettu jo tehdä raporttoimatta siitä tai että ongelman toistoon vaaditaan mahdollisesti jotain erityistä olosuhdetta.

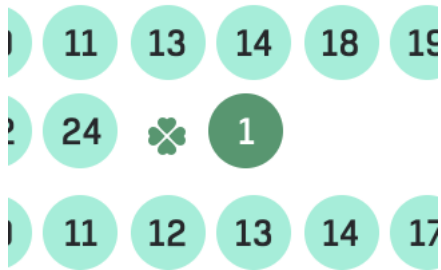
Tiistai 15.2.2022

Tänään substanssikoulutuksessa käsiteltiin Javaa (ohjelmointikieli). Kokeilimme yksinkertaisten Java-ohjelmien kirjoittamista. Oli mielenkiintoista löytää yhtäläisyys TypeScriptin ja Javan välillä niiden tavasta käsitellä koodia käännöksen aikana, toisin kuin JavaScriptin ajon aikaisen koodin tarkistaminen. Tämä auttoi selvittämään myös sitä, miksi TypeScriptin käyttöön on päädytty niin laajalti, sen tarjoaman helpon tyyppitarkistuksen myötä.

Katsoin Slackista, että meille kisälleille oli löydetty lisää työstettäviä tikettejä. Mestari2 otti näistä yhden parikoodaustamme varten torstaille. Sain myös esihenkilöltäni kutsun kevyempään onnistumiskeskusteluun huomiseksi, jossa käydään läpi vuoden alussa tehdyn Signi-kyseelyn kysymyksiä. Yritin myöhemmin asettaa Teamsia ja Slackia avautumaan automaattisesti koneen myötä, tämä määrittely jostain syystä nollaantuu joka käynnistyksen yhteydessä. Onkohan tällä jotain tekemistä yrityksemme yleisten käyttäjätilien määrittelyjen kanssa? Huomasin myös, että olin unohtanut avata viime perjantaina lataamani Awareness-sovelluksen, joten asetin myös sen avautumaan automaattisesti.

Keskiviikko 16.2.2022

Yritin etsiä maanantaina scrumin aikana mainitsemani tiketin ongelmaa sivuilta, mutta en edelleenkaan tahtonut löytää sitä. Kysyinkin tästä Mestari1:ltä, joka kertoi mistä tiketin kuvattu ongelma löytyy. Mestari1 ehdotti, että jos haluan niin voin jo aloittaa tiketin avaamalla uuden branchin ja tehdä sinne muutoksia. Tiketti oli alun perin tarkoitettu huomiseen parikoodaukseen, mutta kerran sain luvan niin lähdin työstämään sitä jo tänään. Mestari1:n ohjetta apuna käyttäen avasin paikallisen kehityspalvelimen gulpilla ja rakensin sivun, jossa tiketin ongelma oli noussut esiin. Tutkittuani sivun lähdekoodia ja etsien sitä VS Coden kautta paikansin ongelman ja keksin siihen ratkaisun. Lisäämällä CSS-tiedostoon `display: contents;` sain venyneen taustan katoamaan rikkomatta muita toiminnallisuuksia (Kuvio 4).



Kuvio 4: Tikettiin tehty korjaus

Mestari1 pyysi vielä varmistamaan, että muutos ei vaikuta muihin sivuihin, joissa tämä sama komponentti esiintyy. En saanut auki muita sivuja, kuin mitä olin rakentanut, joten kysyin tästä mestariltani, pitääkö ne uudelleen hakea. Opin, että kehityspalvelin pitää ajaa ensin alas ennen kuin sivuja voi lisätä muokattavaksi, joten suljin sen ja lisäsin tarvitsemani sivut uuteen gulp-komentoon, jolla sain ne lopulta auki. En löytänyt enempää rikkonaisia kohtia, mutta ihmettelin numeropallojen tyylivalintaa sivuilla. Tekemässäni muokkauksessa olevat pallot ovat väritettyjä, kun taas muilla sivuilla törmäsin värittömiin palloihin. Mestari1 tuumasi tämän olevan ulkoasuun liittyvä seikka, jota kannattaisi kysyä design-tiimiltä.

Tässä välissä hyppäsin esihenkilöni kanssa onnistumiskeskusteluun, jossa annoin vastauksiani alkuvuodesta olleeseen Signi-kyselyyn. Kerroin mielteitani tältä ajalta, mitä olen kerennyt olemaan yksikössä ja kirjasimme tavoitteita loppuvuodelle. Tämän jälkeen Web FE Weeklyssä käytiin jälleen läpi tiimin kuulumiset ja kerroin, missä olen menossa tällä hetkellä työstämässäni tiketissä. Toin esiin tiketin aikana nousseen ulkoasun eroavaisuuden. Todettiin, että olisi hyvä selvittää keneltä näistä design-päätöksistä kannattaisi jatkossa kysyä. Laitoin siis viestiä parille designereille, joista toinen tuumasi, ettei tyylille ole tarvetta tehdä mitään, sillä porukkapeleistä on tulossa täysin uudistettu sivu. Tekemäni korjauksen voisi siis viedä sellaiseen tuotantoon.

Torstai 17.2.2022

Aamu alkoi eilen työstämäni tiketin parikoodauksella, mestari1:n sekä kisälliparin kanssa. Laitoin näytön jakoon ja kävimme läpi tekemäni muutoksen. Näytin muutoksen vaikutuksen kommentoimalla lisäämäni koodin ja päivittämällä sivun, mutta mestari1 huomautti, että saman efektin saisi aikaan myös selaimen developer toolsin (verkkokehitystyökalu, jolla päästään katsomaan selaimen sisällä sivuston lähdekoodia) kautta. Tyylitiedostoon lisäämäni kohdan sai tätä kautta laitettua näppärästi päälle ja pois klikkaamalla valintalaatikkaa koodin vierestä, mikä nopeutti demonstraatiota huomattavasti.

Mestari1 kertoi myös, että osa sivuilla olevista apilakuvakkeista ovat vanhentuneita. Niiden muutokselle ei ollut tarvetta tässä tiketissä, mutta meille näytettiin kuitenkin, mistä uudet kuvakkeet löytyisivät, mikäli niitä muokattaisiin. Vanha kuvake oli tehty erillisen fontin

avulla, kun taas uusi kuvake löytyi SVG-tiedostona (helposti skaalattava kuvatiedostomuoto). Uudet kuvakkeet tulevat Tandemin (Veikkauksen käyttämä muotokieli, jolla määritellään visuaalinen brändi) kautta. Lisäksi mestari1 antoi ”kotitehtäväksi” tutkia hieman Bacon.js:ää (Reactiin pohjautuva funktionaalinen kirjasto) jolla on toteutettu sivuston striimaukset, joilla manipuloidaan sivulla tapahtuvaa datan liikehdintää pilkkomalla se pienempiin osiin (MDN 2022).

Iltapäivän parikoodauksessa mestari2:n ja kisälliparin kanssa katsottiin tikettiä liittyen Peluurin käytön poistoon. Peluuri on ongelmapelaamisen tukemiseen tarkoitettu maksuton palvelu, joka toimii puhelimitse sekä chat-palveluna. Parikoodauksessa oli tarkoitus katsoa koodausta toisen kisällin näkökulmasta, mutta teknisten ongelmien vuoksi teimmekin tikettiä omalla koneellani. Mestari2 näytti myös kätevän keinon tarkastella kaikkia sivustomme kehityssivuja konsolin kautta. Löysimme tämän avulla tarvitsemamme sivun, jonka avasimme kehityspalvelimeen. Saimme testikäyttäjän tunnukset, joilla pääsisimme testaamaan pelieston asettamista ja siitä syntyvän lomakkeen näkymää. Etsimme mestari2:n avulla koodista kohdan, jossa lomakkeen esiin tuomisen painike oli ja kokeilimme sen poistamista. Painikkeen poistaminen kuitenkin rikkoi koko sivuston toimivuuden. Jatkoimme etsiä ja lopulta löysimme modaalin (sivustolle ponnahtava ikkuna), jonka poisto näytti toimivan ja painike katosi sivulta. Mestari2 ei pystynyt jäämään parikoodauksen loppuun asti, joten saimme tehtäväksemme tutkia mistä muualta tätä modaalia löytyy ja poistaa niiden käyttö sivuilta. Tiketissä mainittiin myös teksti, joka tulisi lisätä poistettavan painikkeen tilalle. Emme kuitenkaan päässeet kahdestaan tätä pidemmälle ja onnistuimme jopa estämään testikäyttäjältä kaiken pelaamisen sivustolla, minkä vuoksi emme päässeet enää tutkimaan pelieston jälkeistä soittopyyntölomaketta. Päätimme jättää tämän ratkomisen myöhemmälle.

Perjantai 18.2.2022

Tänään aamusta oli ohjelmassa TECH-talk sekä talon sisäinen livelähetys, jossa kerrottiin menneen ja tulevan vuoden kuulumisia strategian sekä tavoitteiden osalta. Livelähetyksessä katsottiin myös Signi-kyselyn tuloksia ja mainittiin, että niitä tullaan käymään läpi myös tiimeittäin ja vastauksista nousseiden keskusteluiden pohjalta saadaan parannettua yrityksen toimintaa.

Katsoin, että olin saanut kummatkin hyväksynät Onnenapila-tikettiini, joten se oli valmis liitettäväksi päähaaraan. Ongelmia tosin syntyi testauksen puutteesta, sillä Jenkins ei osannut hakea PR:ää automaattisesti. Kysyin mestari1:ltä mitä tulisi tehdä tässä tilanteessa. Hän kehoitti katsomaan Jenkinsin omaa sivua, josko se löytyisi sieltä. Mestari1 kuitenkin huomasi, ettei sieltä löytynyt muidenkaan tekemiä PR:iä eiliseltä. Jenkinsissä oli eilen ollut huoltokatos, mikä saattoi aiheuttaa esiin tulleet ongelmat testauksessa. Katsoin, että tämänpäiväisissä sekä parin päivän takaisissa PR:issä testit olivat lähteneet pyörimään normaalisti, mutta

eilisen taas eivät. Kysyin tästä Jenkinsille tarkoitetusta Slack-kanavasta. Sain vastaukseksi, että johtunee juuri huoltokatkosta ja että testaus pitää täten käynnistää manuaalisesti. Ohjeena oli tehdä rebase nykyistä masteria vasten ja pushata branch uudelleen, jotta testit lähtisivät automaattisesti käyntiin. Tein työtä käskettyä ja testi lähti lopulta pyörimään. Olin kuitenkin jollain ilveellä onnistunut sisällyttämään tämän rebasen myötä 63 muiden tekemää committia, jotka eivät kuuluneet omaan PR:ni. Laitoin mestari2:lle viestiä aiheesta.

Tänään on ollut jostain syystä erittäin vaikea keskittyä työntekoon. Päivä on ollut täynnä pieniä vastoinkäymisiä, jotka saattavat johtaa tähän keskittymisen jatkuvaan herpaantumiseen. Koitin vielä aloittaa Pluralsightista kurssin Reactin alkeista, mutta koin että on ehkä parempi jättää tämä vaikkapa ensi viikon tavoitteeksi. Toivottavasti maanantaina olisi taas helpompi keskittyä työntekoon.

Viikon 2 yhteenveto

Olin tällä viikolla suunnitellut opiskelevani enemmän teoriaa, mutta toisin kävi. Tämä viikko oli myös parikoodausta täynnä, mikä on sekin tietty hyvä asia, mutta ei edesauta teorian oppimista. Esimerkiksi torstaisessa Peluurin palautelomakkeeseen liittyvässä tiketissä harmitti hieman, kun en ymmärtänyt modaaleista tai koodista ylipäättään lähes mitään. Jälkikäteen näiden tutkiminen antoi kuitenkin jonkinlaisen kuvan siitä mistä on kyse, mutta koen tasoni olevan silti kovin alhainen tulkitakseni vastaavanlaista koodia itsenäisesti. Tarvitsen myös lisäselvennystä gitin termistöön ja sen toimintaan.

Vaikka koenkin olevani vielä vasta-alkaja, viikon ehdoton kohokohta oli Onnenapila-tiketin työstö ja sen onnistuminen. Oli mahtava tunne löytää ratkaisu ja kokea, että olen onnistunut korjaamaan näkyvän ongelman sivuilla. Lisäksi onnistuin aloittamaan tiketin työstön itsenäisesti, mikä nosti itseluottamustani entisestään.

Viime perjantaina hankkimani työajan seurannan sovellus häiritsi hieman tämän viikon parikoodauksia, joten jouduin hiljentämään sen siksi aikaa, kun jaan näyttöäni. Muuten koen sen olleen oikein hyvä keino tauottaa näytön jatkuvaa tuijottamista.

3.2 Viikko 3

Parina edellisenä viikkona on ollut niin paljon parikoodauksia, etten ole ennättänyt käymään lainkaan kursseja läpi. Tällä viikolla mestari1:n ollessa lomalla, luulen saavani tehtyä enemmän itsenäistä opiskelua.

Maanantai 21.2.2022

Viime perjantainen tiketti odotti korjausta. Olin saanut kommentin tiketin katselmoijalta, joka antoi ohjeeksi palata takaisin alkuperäiseen versioon komennolla `git reset --hard`

29ab1746b39, jossa komennon numeerinen osa on commitin tunniste. Tämän avulla sain poistettua muiden commitit tiketistäni. Mestari2 lohdutti kertomalla, että tätä sattuu kokeneemillekin tekijöille. Myöhemmin kävi ilmi, että olin onnistunut joko liittämään masterin omaan branchiini tai tekemään rebasen vanhaan masterin referenssiin. Sain muutamia vinkkejä, miten tehdä rebase turvallisemmin ensi kerralla. Resetoinnin jälkeen testit lähtivät pyörimään automaattisesti ja testien päätyttyä onnistuneina pääsin liittämään tikettini tuotantokoodiin. Nyt täytyy enää odotella, että muutos viedään tuotantoon.

Nyt kun sain tiketin loppuun, jatkoin Pluralsightista aloittamaani React -kurssia. Katselin tätä hetken, kunnes jatkoimmekin iltapäivästä kisälliparin kanssa viime viikkoista Peluurin tikettiä. Tiketissä oli tehtävänä vielä tekstin syöttäminen sivulle tilapäisen pelieston asettamisen jälkeen. Löysimme lisättävän tekstin paikan, mutta jäimme miettimään, mistä löytäisimme sopivan moduulin, johon syöttää kyseinen tiketin teksti. Päivä alkoi tosin jälleen lähestymään loppuaan ja sovimme mestari2:n kanssa huomiseksi tapaamisen, jossa puisimme tätä.

Tämän päiväisessä scrumissa oli vain kourallinen osallistujia, oletettavasti johtuen meneillään olevasta hiihtolomaviikosta.

Tiistai 22.2.2022

Muistin vasta nyt aamulla, että Onnenapila tikettini tila oli muuttamatta Jiran puolella. Kävin laittamassa tiketin tilaksi ”testauksessa”, sen jälkeen ”tehty”.

Katsoimme mestari2:n avustuksella Peluurin tiketin loppuun. Luulimme, että siinä olisi ollut enemmän työstettävää, mutta mestari2 kertoi tiketin olevan valmis. Tiketti asetettiin staged-tilaan, jonka jälkeen tehtiin commit koodimuutoksesta. Tässä kohtaa VS Code ilmoitti virhettä ES Lintistä (VS Coden liitännäinen koodin muotoiluun), johon mestari2 sanoi palaavansa vielä tiketin valmistelun jälkeen. Teimme tiketistä PR:än Bitbuckettiin käyttäen mestari2:n kuvauspohjaa apuna ja lisäsimme näyttökuvat ennen ja jälkeen tiloista. Tämän jälkeen tiketin tilaa muutettiin Jirasta tekeillä olevasta testaukseen. Katsoimme tämän jälkeen ES Lintin asetukset kuntoon.

Katsoin, miten ”aliaksia”, eli käyttäjän määrittelemiä komentorivin pikakomentoja tehdään ja loin sellaisen sivujen listausta varten. Nyt pystyn listaamaan kaikki lokaalissa ympäristössä olevat sivut kirjoittamalla `pgs` sen sijaan, että kirjottaisin `ls src/modules/pages` komentoriville. Kun sain tämän toimimaan, kokeilin tehdä vastaavan `./gulp -buildPages` -komennolle. Tein uuden aliaksen ”bld”, johon syötin edellä mainitun komennon sekä välimerkin perään, jotta voin kirjoittaa sivujen nimiä vaivattomasti. Testasin aliasta kirjoittamalla `bld ohjeet` ja komento toimi moitteettomasti, rakentaen pyytämäni sivun lokaaliin ympäristöön,

Kävin varaamassa itselleni uuden tiketin työstettäväksi. Tiketissä lisätään ohjeet -sivulle pokerin ohjeet ja säännöt niille tarkoitettuun valikkoon, sillä niitä ei tällä hetkellä ole lainkaan näkyvillä. Avasin juuri kirjoittamallani aliaksella työympäristöön ohjeet-sivun ja lähdin tutkimaan, mistä löytäisin listauksen ohjeista. Ohjeet-sivulla on kaksi valikkoa, joista löytyy ohjeita eri peleihin; työpöytävalikko sekä mobiilivalikko. Katsoin selaimen web developer toolsin avulla, minkä nimisiä nämä valikot ovat ja lähdin etsimään niitä koodin seasta. Kokeilin erilaisia hakusanoja VS Coden hakutoiminnolla ja löysin lopulta TypeScript-tiedoston, jossa oli taulukko pelien ohjeista. Lisäsin pokerin ohjeet listan perälle kirjoittamalla `{label: text('poker'), value: 'pokeri'}`, mutta sivu ei toiminut sen jälkeen normaalisti. Jatkoin vielä pokeriohjeiden etsintää koodipohjasta ja löysin tiedoston, jossa luki ”poker” sanan sijaan ”webpoker”. Vaihdoin termin, jonka jälkeen sivu toimi jälleen normaalisti ja pokerivalinta löytyi selaimessa sekä työpöytä- että mobiiliversion valikoista (Kuvio 5). Pääsin nyt kokeilemaan testien ajamista.

```
const GAMES = [
  {label: text('aon'), value: 'kaikki-tai-ei-mitaan'},
  {label: text('birthday'), value: 'synttarit'},
  {label: text('ebingo'), value: 'ebingo2020'},
  {label: text('ejackpot'), value: 'ejackpot'},
  {label: text('fixed_odds'), value: 'ebet'},
  {label: text('instant'), value: 'nettiarvat'},
  {label: text('jokeri'), value: 'jokeri'},
  {label: text('keno'), value: 'keno'},
  {label: text('lotto'), value: 'lotto'},
  {label: text('multiscore'), value: 'multiscore'},
  {label: text('raffle'), value: 'lomatonni'},
  {label: text('score'), value: 'score'},
  {label: text('sport'), value: 'sport'},
  {label: text('tahdenlen'), value: 'tahdenlento'},
  {label: text('toto'), value: 'toto'},
  {label: text('viking'), value: 'vikinglotto'},
  {label: text('voittajavedot'), value: 'voittajavedot'},
  {label: text('webcasino'), value: 'nettikasino'},
  {label: text('webpoker'), value: 'pokeri'}
]
```

Kuvio 5: Taulukko ohjeista, jonka perälle lisäsin pokerin ohjeiden koodin

Halusin ensiksi kokeilla ajaa testejä uudella tavalla, käyttäen Cypressia. En kuitenkaan saanut tätä tapaa toimimaan ja päätin kokeilla vanhaa testaustyyliä. Pienen hakemisen jälkeen onnistuin ajamaan testit terminaalissa komennolla `./gulp runSpecs` ja onnekseni testit näyttivät onnistuneen (Kuvio 6).

```

+ web git:(SIIS-5977-add-Pokeri-to-list-of-info-and-rules) ./gulp runSpecs
Increasing the limit for open file descriptors to 16000 (was 256).
(node:30787) [DEP_WEBPACK_WATCH_WITHOUT_CALLBACK] DeprecationWarning: A 'callback' argument needs to be provided to the 'webpack(options, callback)' function when the 'watch' option is set. There is no way to handle the 'watch' option without a callback.
(Use 'node --trace-deprecation ...' to show where the warning was created)
[14:01:20] Using gulpfile ~/web/gulpfile.js
[14:01:20] Starting 'runSpecs'...
[14:01:20] Starting 'runSpecsClean'...
[14:01:20] Finished 'runSpecsClean' after 8.44 ms
[14:01:20] Starting 'runSpecsRunner'...
PARALLELISM 8
TOTAL SPECS TO RUN 2
RESULTS FROM SPEC https://localhost:3145/build/spec/ohjeet/suite/ohjeet-mobile-spec.html undefined

Ohjeet page
  ✓ Should render correctly (328ms)
  ✓ Should shown an error message for an incorrect page (260ms)
  2 passing (635ms)
RESULTS FROM SPEC https://localhost:3146/build/spec/ohjeet/suite/ohjeet-spec.html undefined

Ohjeet page
  ✓ Should render correctly (340ms)
  ✓ Should shown an error message for an incorrect page (267ms)
  2 passing (653ms)

ALL TESTS PASSED !
SUCCESS 4
SKIPPED 0

[14:01:25] Finished 'runSpecsRunner' after 4.82 s
[14:01:25] Finished 'runSpecs' after 4.83 s
+ web git:(SIIS-5977-add-Pokeri-to-list-of-info-and-rules)

```

Kuvio 6: Testien ajaminen terminaalissa onnistuneesti

Tämän jälkeen tein rebasen masteria vasten ja pushasin branchin originiin. Tästä syntyi linkki, jota klikkaamalla pääsin luomaan branchistani PR:än. Huomasin kuitenkin, että PR:ää luodessa committien kohdalta löytyi myös tämän aamuisen tiketin commitit. Kysyin tästä mestari2:lta, joka koki sen kovin erikoisena. Pidimme nopean parikoodauksen ja mestari2 selvitti, miten ylimääräiset commitit saataisiin pois. Lopulta commitit saatiin poistettua muokkamalla nämä sisältävän tiedoston tietoja, poistaen ylimääräisten committien tunnisteet. Tämän jälkeen tehtiin forsetettu push uudelleen Bitbucketiin. Tällä kertaa pääsin tekemään PR:än normaalisti.

Aamuseen PR:ään oli tullut kommentti, jossa huomautettiin ylimääräisistä koodin pätkistä sekä kehoitettiin poistamaan tikettiin liittynyt modaalitiedosto.

Keskiviikko 23.2.2022

Tänään on Sarasen järjestämän työelämätaitojen toinen koulutuspäivä. Aiemalla kerralla käsiteltiin oman osaamisen tunnistamista, tänään käydään läpi ajanhallinnan haasteita sekä hyvinvoinnin johtamista. Päivään kuului alkuun ennakkotehtäviä, niiden purkamisen ja teorioasioita sekä lopuksi ryhmätyöskentelyä.

Aamun itsenäisessä työskentelyssä kävin läpi ennakkomateriaaleja. Aluksi luin ihmisten arvoista ja tein niihin liittyviä tehtäviä. Ensimmäinen tehtävä oli pisteytettävä kysely, jossa vastattiin erilaisiin väittämiin. Ihmettelin, että omat arvoni erivät hieman suomalaisten keskimääräisistä arvoista, esimerkiksi hyväntahtoisuuden tai perinteiden kohdalla. Toisessa tehtävässä katseltiin työminäkuva ja mietittiin, mitä rajoitteita uralla etenemiselle voisi olla ja mitä onnellisuuden ja ylpeyden hetkiä on ollut sekä valittiin kolme tärkeintä arvoa listasta.

Iltpäivällä kouluttajat pitivät esitystä näistä aiheista sekä jakoi meidät pienryhmiin keskustelemaan aiheesta. Keskustelimme jonkin aikaa arvoista ja työuran kulusta, jonka jälkeen hypäsin suoraan tämän viikon Weeklyyn. Kerroin kuulumiseni Coding Labin osalta ja kuuntelin mitä muilla oli sanottavana projektiensa vaiheista. Palasin takaisin Sarasen koulutuksen pariin, jossa loppupäivän tehtävänä oli tutkia, minkälaisia aikavarkaita on olemassa. Aikavarkaat ovat tapoja ja toimintamalleja, jotka estävät käyttämästä työaikaa mahdollisimman tuloksellisesti (Heuristica 2019). Tiedostin omalla kohdallani muutamia sellaisia asioita, jotka kuluttavat työpäivän aikaa jopa niitä tiedostamatta.

Olin saanut hyväksynnän myös QA:n puolelta pokeritikettiini, jonka viemistä loppuun aion katsoa huomenna ensitöikseni. Tikettiin oli kuitenkin tullut maininta, että pokerin ohjesivulta löytyy ylimääräinen ”0” joka tulisi poistaa.

Torstai 24.2.2022

Ennen kuin pääsin mergeämään hyväksytyyn tikettiin aion katsoa, mistä tämä eilen löytynyt mystinen ”0”-merkki oikein tulee. Koitin ensin etsiä tätä merkkiä koodin seasta, mutta tuloksetta. Päädyin kysymään neuvoja Slack-kanavaltamme, jolloin sain vastaukseksi, että se johdetaan luultavasti Hippon järjestelmässä olevasta ylimääräisestä kansiossa. Kaivoin tunnukset esiin Hippon varten ja kirjauduin sisään ensimmäistä kertaa. Kävin poistamassa ylimääräisen kansion ja hetken päästä nolla olikin kadonnut sivulta.

Tämän tiketin myötä Slackissa nousi pitkähköksi venähtänyt keskustelu, jossa puitiin koodista löytynyttä kohtaa, jolla haetaan Hippon kansioita ja niiden sisältöjä. Tämä koodi aiheuttaa efektin, joka näyttää myös tyhjien kansioiden sisällön ja palauttaa nämä ”nolla-arvoina” sivulle, tällä kertaa näkyvästi (Kuvio 7). Keskustelu rönnyli hieman eri aiheisiin, kuten koodidokumentoinnin sivustoihin, joten päätin pyytää apua huddlen (Slackin äänikanava) välityksellä bugin jatkoselvitystä varten. Tutkimme parin seniorikoodaajan kanssa koodia ja he kertoivat mikä olisi hyvä muutos tehdä koodiin, jotta siitä saisi eheämmän ja jotta sama ongelma ei enää toistuisi (Kuvio 8).

```

{document.folder?.childDocuments?.length &&
  <optgroup label={document.folder.title}>
    {_.map(document.folder.childDocuments, childDocument =>
      childDocument.document &&
      <MobileSidebarSelectOption
        key={childDocument.document?.name}
        document={childDocument.document as HippoRulesDocument}
      />
    )}
  </optgroup>
}

```

Kuvio 7: Vanha koodi, jossa käytettiin AND (&&) operaattoria

```

{document.folder?.childDocuments?.length > 0 ? (
  <optgroup label={document.folder.title}>
    {_.map(document.folder.childDocuments, childDocument =>
      childDocument.document &&
      <MobileSidebarSelectOption
        key={childDocument.document?.name}
        document={childDocument.document as HippoRulesDocument}
      />
    )}
  </optgroup>
) : null}

```

Kuvio 8: Uusi koodi, jossa AND-operaattori muutettiin ternaryksi

Pääsin tekemään ensimmäistä kertaa Jiraan tikettiä tähän liittyen. Tein PR:än muutoksesta ja vein sen Bitbucketin puolelle. Katsoin myöhemmin, että testit olivat epäonnistuneet ja lähdin tutkimaan miksi. Kirjauduin sisään Jenkiiniin katsomaan testiä ja huomasin, että se oli palauttanut virheen kahdessa kohtaa. En kuitenkaan ymmärtänyt mitä nämä tarkoittivat, joten koitin ajaa testit manuaalisesti uudelleen. Tällä kertaa ne menivät läpi. Muistin, että mes-tari1 taisikin juuri tästä mainita ja oli mielenkiintoista nähdä tämän skenaarion käyvän to-teen.

Nappasin itselleni käyttöön viestiketjussa linkatun sivuston, joka kokoaa eri teknologioiden ja ohjelmointikielien virallisia oppaita yhteen. Tein myös kansioita selaimen suosikkeihin hyödyllisiä linkkejä varten, joita olen kerännyt koulutuksen ajan.

Perjantai 25.2.2022

Mestari2 ehdotti yhteistä parikoodausta tälle päivälle, mutta toinen kisälli ei ollut paikalla, joten päätimme siirtää parikoodauksen maanantaille. Päätin ottaa työstöön oman tiketin ja valitsin Toto-sivulta lähdön tietojen ”avaa kaikki / sulje kaikki” -painikkeen korjauksen. Painike on tällä hetkellä ajetuissa lähdöissä liian korkealla ja ”avaa kaikki” -kohta hukkuu valkoiseen taustaan. Tutkin developer toolsien avulla sivun CSS:ää ja löysin selectorin, jolla sijainti pysyi absoluuttisena, lukiten painikkeen sijainnin väärään kohtaan. Poistamalla tämän määritelmän painikkeet palautuivat oikealle paikalleen (Kuvio 9).



Kuvio 9: Painikkeen sijainti ennen koodimuutosta ja sen jälkeen

Lähdin sitten tekemään tästä PR:ää. Täytin PR:än tiedot ja kun sain ne tallennettua, katsoin että siihen oli tullut kaksi muutakin committia. Nämä commitit olivat eilisen ternaryoperaattorin tiketin commitit. Yritin poistaa committeja aluksi tekemällä hard resetin tähän uuteen committiin, mutta onnistuinkin poistamaan uuden commitin jättäen eiliset ainoiksi jäljellä oleviksi. Palautin poistetun commitin ja yritin tehdä rebasen, joka palauttaisi committien tilan. Poistin vahingossa edelleen saman commitin, jättäen väärät jäljelle. Pitkän tuskailun jälkeen ymmärsin, että olin lähes samanlaisen tilanteen selvittänyt aiemmin maanantaina mestari2:n avustuksella. Koitin hänen antamaa prosessia, jossa siirryin ensin masteriin tasoittamaan tietoja, sen jälkeen sain avattua pushauksesta syntyneen tiedoston muokattavaksi VS Codeen. Poistin maininnat eilisistä committeista, tallensin tiedoston ja yritin pushata commitit uudelleen. Tällä kertaa onnistuin viemään pelkästään tähän tikettiin liittyvän commitin enkä muuta.

Iltapäivästä oli puolentoista tunnin katsaus yrityksen arkkitehtuuriin ja sisäisiin järjestelmiin. Oli hienoa nähdä, kuinka laaja kokonaisuus meillä onkaan ja mihin oma yksikköni sijoittuu tässä organisaatiossa.

Viikon 3 yhteenveto

Suunnitelmani opiskella enemmän teoriaa tällä viikolla vesittyikin täysin. Opin kuitenkin jälleen paljon sisäisistä järjestelmistämme sekä tikettien työprosessista. Erityisen mahtava tunne tuli siitä, kun omin käsin alusta loppuun asti tehty tiketti vietiin tuotantoon ja näin muutokseni virallisessa ympäristössä. Koin saavani entistä enemmän motivaatiota ja intoa työstä tikettejä, sillä näin muutosten vaikutukset konkreettisina. Oli myös mainiota, että sain nopeutettua prosessejani terminaalin puolella käyttämällä omatekoisia aliaksia. Aion ehdottomasti tehdä näitä lisää, sitten kun sellaisille tulee tarvetta jatkossa. Gitin opetteluun täytyy vielä paneutua lisää ja katsoa tarkkaan, mitä komentoja tehdään missäkin kohdassa.

Atlassianin mukaan Git on työkaluna kaikkein laajimmin käyttöönotettu versionhallintajärjestelmä ja uusien kokemattomien ohjelmistokehittäjien olisikin hyvä ottaa se tästä syystä haltuun. Avoimen lähdekoodin projektina Git antaa erinomaisen käyttäjätuen sekä mahdollistaa pienillä kustannuksilla sen käyttöönoton niin vasta-alkajille kuin suurille yrityksille (Atlassian 2022). Gitin isoimpiin hyötyihin lukeutuu sen kyky jakaa ominaisuudet erillisiin haaroihin eli ”brancheihin”, joita on helppo hallita ja seurata projektissa. Tällä tavoin pääprojektin koodi pystytään säilyttämään eheänä ja liittämään uusi koodi vasta sitten, kun se on todettu toimivaksi esimerkiksi ”Pull Requestin” avulla, joka mahdollistaa avoimen keskustelun työstä. Pull Requestien käyttö Gitissä tuo myös junioritason koodaajille helpotuksen pääkoodin ehjänä säilymisestä, sillä muutokset astuvat voimaan vasta kaikkien sen hyväksymänä (Atlassian 2022).

3.3 Viikko 4

Josko kolmas kerta toden sanoisi ja saisin vihdoinkin tällä viikolla käytyä läpi teoriaopintoja. Aloitan tekemällä viikkosuunnitelman, jossa pyrin aikatauluttamaan teoriaopiskelun muun työn ohelle. Pyrin myös välttämään ylimääräisen työn ottamista (kuten uusien tikettien) mikäli koen, etten ole saanut tarpeeksi opiskeltua ennen sitä.

Maanantai 28.2.2022

Mestari1 palasi lomaltaan ja pidimme tuttuun tapaan maanantaisen kuulumisten vaihdon. Kerroin edellisen viikon sattumista gitin osalta sekä ensimmäisistä tuotantoon viedyistä korjauksista. Kerroin tajunneeni tekemäni virheen branchin luomisesta edellisen branchin päälle ja mainitsin tekeväni itselleni tarkistuslistan tätä prosessia varten. Mestari1 kysyi, olinko kerennyt tutkimaan baconia vielä, mutta kerroin että edellinen viikko meni lähes kokonaan tikettien tekemisessä sekä gittiä pähkaillessä.

Yritimme sopia perjantaina pohditulle parikoodaukselle aikaa mestari2:n ja hänen kisällinsä kanssa tälle päivälle, mutta eriävien aikataulujen vuoksi emme saaneet tapaamista aikaiseksi. Katsomme tälle myöhemmän ajankohdan, johon kaikki pääsisivät osallistumaan. Jatkoisin siis kaavailemaani React-kurssia Pluralsightin puolella. Kurssissa oli myös osio modernista JavaScriptista, minkä koin erittäin hyvänä lisänä, sillä uusi JavaScript ei ole itselleni vielä niin tuttu aihe.

Tiistai 1.3.2022

Jatkoimme tänään substanssikoulutuksessa Javan opiskelua. Kävimme läpi hieman muuttujia sekä teimme harjoituksen päivämäärien ja kellonaikojen tulostuksesta. Kouluttaja näytti myös, miten bittien yhteenlasku voi sekoittaa koneen laskelmointia. Tämä tuntui menevän kaikilla hiukan ohi, mukaan lukien itselläni, mutta kouluttajan mukaan sitä ei ollut tarkoituskaan ymmärtää täysin, ainoastaan näyttää miten se tapahtuu käytännössä.

Iltapäivästä kouluttajamme kävi kaikkien kanssa yksilökeskusteluita, joissa kysyttiin koulutuksen sujumisesta sekä mitä odotuksia tuleville viikoille on. Kerroin odottavani innolla ensi viikon kertauspäivää, jolloin käymme muun muassa läpi toivomaani TypeScriptiä. Kerroin myös pitäväni ehkä enemmän Javasta kuin JavaScriptista, sillä Java on staattisena kielenä paljon tiukempi säätelämään koodia verrattuna JavaScriptiin, joka on dynaamisesti tyyppitetty kieli ja täten vapaampi tyyppien määrittelyssä (Oracle 2015). Mietin tätä edelliselläkin kerralla helmikuun puolivälissä, kun vertasin Javaa ja TypeScriptiä toisiinsa tyyppityksen osalta.

Tämän päiväisen koulutuksen vuoksi emme voineet tehdä parikoodauksia, joten mestari2 varasi meille loppuviikolle kolme erillistä parikoodausaikaa. Katsotaan, jos saataisiin vaikka pitkään kummitellut Peluuri-tiketti hoidettua loppuun ja otettua uutta työstettävää tilalle.

Keskiviikko 2.3.2022

Aamupäivälle varattu parikoodaus siirtyikin iltapäivään. Päätin siis jatkaa itsenäistä opiskelua Pluralsightista sinne saakka. Muistin lisäksi, että ajattелеmani viikkosuunnitelman teko oli tyystin unohtunut, joten käytin hieman aikaa loppuviikon aikataulutukseen. Vastasin myös työn kuormitus- ja voimavarat -kyselyyn, jonka olin saanut sähköpostiin jonkin aikaa sitten. Tehdessäni Pluralsightin kurssilla olevaa harjoitusta sain jonkinlaisen käsityksen siitä, mitä Reactin classit ovat. Sekoittamalla JavaScriptiä HTML:än (hypertekstin merkintäkieli) sekaan saadaan esimerkiksi tyyliteltyä komponentteja ilman ulkoista CSS-tiedostoa.

Iltapäivällä oli yksikkömme kuukausipalaveri, jossa käytiin läpi henkilöstökyselyiden tuloksia. Esimerkiksi aiemmin mainitun Signin tulokset herätti mielenkiintoa poimittujen vastausten pohjalta, sillä ne erosivat jonkin verran omista vastauksistani. Tätä puretaan vielä lisää huomiossa osaston palaverissa.

Parikoodauksen alkuun katsoimme, miten port forwarding toimii, jotta localhostin sijaan käytettäisiin devaus-sivua verkkokehittämisessä. Se ei jostain syystä toiminut halutulla tavalla, joten tutkimme sitä myöhemmin. Parikoodaus jouduttiin kuitenkin lopettamaan hieman aiemmin toisen kisällin menojen puolesta. Emme myöskään päässeet katsomaan tikettiä vaan tutkimme, miksi VS Codeissamme ESLint lisäosa ei herjaa ylimääräisistä välilyönneistä tai rivinvaihdoista. Katsotaan huomenna uudelleen, josko päästäisiin tiketin pariin.

Torstai 3.3.2022

Aamulla mestari2 laitto viestin, jossa kertoi huomanneensa, että port forwardin laittaminen `~/.bash_profileen` kysyy sudoa (lyhennys sanoista Super User Do, eli adminin oikeuksia) jokaisella terminaalin instanssilla. Hän ehdotti port forwardin komennon siirtämistä omaan tiedostoon, josta se ajetaan aliaksella `~/.bash_profilen` kautta. Yritin etsiä netistä tietoa, millä aliaksella tämä onnistuisi, mutta en löytänyt ratkaisua, joten kysyin lisäapuja. Olin melkein oikeassa aliaksella `"alias portti = run portti.sh"`, tästä täyty poistaa vain sana `"run"`. En kuitenkaan saanut tätä toimimaan, sillä terminaali herjasi puutteellisista oikeuksista. Sain ohitettua tämän lisäämällä `"bash"` sanan, joka yliajaa oikeuksien vaatimisen, mutta tämäkään ei tuntunut auttavan. Siirsin aliaksen toiseen tiedostoon, mistä muutkin aliakseni löytyvät ja tämän jälkeen komennon `ajon` meni terminaalissa läpi. Se ei kuitenkaan avannut devaus-sivua käyttöön ja päätimme tutkia asiaa myöhemmin, jotta saisimme tiketin tehtyä loppuun.

Teimme tuttuun tapaan ensin rebasen päivittääksemme projektin tilan. Tämä tehtiin kuitenkin hieman eri tavalla aiempaan nähden, nimittäin ajamalla `rebase.sh`-tiedosto, johon oli kirjoitettu muutamia rivejä git-komentoja. Näillä komennoilla hypättiin aktiivisesta branchista masteriin, tehtiin rebase ja hypättiin takaisin edelliseen branchiin, kirjoittamatta jokaista kommentoa itse. Tämän jälkeen katsoimme, mitä PR:ssä oli vielä muutettavaa. PR:ään oli edellisellä viikolla tullut kommentti modaalin poistamisesta, jos sille ei ole käyttöä. Poistimme kommentin korostetut kohdat, mutta koodi alkoikin herjaamaan `"Type 'String' has no call signatures.ts (2349)"`. Mestari2 antoi meidän ensin itse selvittää, miten vika saataisiin paikattua. Pitkän tutkiskelumme jälkeen hän kuitenkin totesi, että vastaus oli sen verran hankala, ettemme olisi sitä välttämättä edes löytäneet. Jouduimme valitettavasti tekemään löydetylle vialle `"purukumipaikkauksen"` sen haasteellisuuden vuoksi ja pushaamaan PR:än commitit jotta saisimme tiketin työstön eteenpäin. Koodi olisi syytä tarkastaa vielä uudelleen QA:n toimesta.

Eilen käydyt Signin tulokset käytiin tänään vielä tarkemmin läpi, etenkin oman yksikkömme kohdalta. Näistä pyydettiin näkemyksiä ja kehitysideoita, miten parannetaan esimerkiksi työviihtyvyyttä.

Perjantai 4.3.2022

Aamusta kamppailin jälleen port forwardauksen kanssa, sillä avatessani palomuurin sekä buildatessani sivuja sain saman komentoherjan kuin eilen. Menin katsomaan tiedostoa, johon eilen alias oli kirjoitettu ja kokeilin kopioida ja liittää saamani komennon uudelleen tiedostoon. Liitin tekstin vanhan päälle ja huomasin, että lainausmerkkien muoto muuttui hieman. Ne olivat aiemmin akutteja, nyt tavallisia puolilainausmerkkejä. En tiedä mitä eroa näillä on koodin puolesta, mutta tämä auttoi herjaan ja sain vihdoinkin avattua devaus-sivun.

Lähdimme työstämään uutta tikettiä mestari2:n ja kisällin kanssa, tällä kertaa team leaderin pyynnöstä, jotta se saataisiin mahdollisimman pian tuotantoon. Tämä oli tarkoitus tehdä toisen kisällin koneella, mutta teknisten vaikeuksien takia otin tämän omalle koneelleni työtöön. Käytimme tällä kertaa Slackin Huddlea puhumiseen ja ruudun jakoon. Tiketissä oli footerin (verkkosivun alatunniste) linkkien muokkaamista; linkin tekstin muuttaminen, uuden linkin lisääminen ja tarpeettoman linkin poisto (Kuvio 10).

Asiakaspalvelu	Pelaajalle	Vastuullisuus	Veikkaus Oy
0200 55000 (pvm/mpm) asiakaspalvelu@veikkaus.fi Asiakaspalvelu tiedottaa	Veikkaus-sovellus Rastipekka Pelipaikat Myyntipaikka-arvat Peliautomaatit	<u>Tietoa vastuullisuudesta</u> Pelaa maltilla Peluuri.fi 🔗 Tee pelitesti	Yhteystiedot <u>Tietoa yrityksestä</u> Inhimillisiä uutisia Avoimet työpaikat <u>Avustukset</u> Medialle
Avaa chat			

Asiakaspalvelu	Pelaajalle	Vastuullisuus	Veikkaus Oy
0200 55000 (pvm/mpm) asiakaspalvelu@veikkaus.fi Asiakaspalvelu tiedottaa	Veikkaus-sovellus Rastipekka Pelipaikat Myyntipaikka-arvat Peliautomaatit	<u>Turvallisempaa pelaamista</u> <u>Yritysvastuu</u> Pelaa maltilla Peluuri.fi 🔗 Tee pelitesti	Yhteystiedot <u>Tietoa meistä</u> Inhimillisiä uutisia Avoimet työpaikat Medialle
Avaa chat			

Kuvio 10: Alleviivattuna muokattavat linkit, ennen muokkausta ja muokkauksen jälkeen

Kuvittelimme tiketin olevan paljon yksinkertaisempi kuin se todellisuudessa olikaan. Myös mestari1 tuli huddleen katsomaan, mikä tilanne meillä on meneillään. Mestari1 auttoi meitä löytämään oikean paikan, jossa muokata linkkien nimiä ja lisäämään sekä poistamaan niitä. Saimme suurimmat korjaukset tehtyä ja kirjoitettua näistä PR:än. Tiketistä jäi vielä uupumaan testien ajaminen sekä mahdollinen uudelleenkirjoitus. Lisäksi osaan tekstejä ei ollut

ruotsinkielisiä vastineita, joten kysyin Slackista #käännökset -kanavalta apuja. Team leader lupasi palata tähän myöhemmin, kun saa vastauksen viestinnästä.

Sain myös kommentin aiempaan Peluurin tikettiin, että sitä tulisi vielä työstää hieman, sekä joko poistaa tai kirjoittaa uudelleen siihen ajettava testi. Kävin muuntamassa nämä kommentit sekä testin tarkastuksen Jiran taskeiksi (tehtäviksi), joihin palaan ensi viikolla.

Löysin myös bugin footerista, jossa kuvakkeet ovat liian lähekkäin toisiaan. Laitoin tästä viestiä Slackiin, johon mestari2 kävi kommentoimassa, että tästä olikin jo olemassa tiketti, joka oli jopa varattu meille Coding Labilaisille tehtäväksi. Ketjuun tuli myös huomio siitä, että footerin CSS-tiedosto on tarpeettoman pitkä ja että tästä voisi tehdä jonkinnäköisen uudelleenkirjoitus-projektin, ehkä nimenomaan meille kisälleille.

Viikon 4 yhteenveto

Tällä viikolla oli paljon vääntöä eri järjestelmien ja tehtävien kanssa, mutta sain hyvällä omallatunnolla tehtyä suurimman osan näistä ja ajoitettua loput seuraavalle viikolle. Perjantai tuntui loputtomalta päälle kasaantuvien pienten tehtävien puolesta, mutta toisaalta pidin siitä, että tehtävää riitti. Lisäksi tiedän jo, mitä odottaa ensi viikolla. Tämä viikko on muutenkin tuntunut todella pitkältä, mutta samaan aikaan se on mennyt hyvin nopeasti ohi. Luulen, että tämä johtuu pitkälti siitä, että pidän tästä työstä kovasti ja löydän siitä joka päivä jotain uutta. Tauottamista tulisi silti harjoittaa enemmän, tämän kiireisen loppuviikon myötä koin pitäväni entistä vähemmän taukoja.

Tauottaminen on tärkeää työstä palautumisen kannalta. Työturvallisuuskeskuksen sivuilla puhutaan palautumisesta asiantuntijatyön näkökulmasta. Palautuminen on fysiologinen prosessi, jonka myötä yksilön fyysinen ja psyykinen tila palautuu kuormitusta edeltäneeseen tasapainotilaan. Palautuminen työn rasituksista on sekä kehollista että mielensisäistä toimintaa. Palautumista ja elpymistä tapahtuu jo työpäivän aikana työtehtävien vaihtelun myötä sekä lounas-, kahvi- ja muilla työn tauoilla. Myös vapaa-ajalla on merkitystä palautumisessa. Työkuormitusta siis syntyy, kun ihminen käyttää fyysisiä, psyykkisiä, sosiaalisia ja kognitiivisia ominaisuuksiaan työssä (Työturvallisuuskeskus 2022).

3.4 Viikko 5

Tälle viikolle on jo valmiiksi työtehtäviä edelliseltä viikolta, joten teen ne ensin loppuun. Katson sen jälkeen, josko saisin mestari1:n kanssa sovittua jonkin parikoodausajan hieman erikoisemmalle tiketille. Tiistaina on luvassa tietoturva-asioita ja keskiviikkona on hartaasti odottamani substanssikoulutuksen kertauspäivä.

Maanantai 7.3.2022

Maanantaisessa viikkopalaverissa mestari1:n kanssa sovimme parikoodauksen, jossa katsomme viime perjantaiseen tikettiin testien kirjoittamista. Kutsuimme myös mestari2:n sekä hänen kisällinsä, joista mestari2 pääsi osallistumaan nopeasta ajoituksesta huolimatta. Testi oli alun perin tarkoitus kirjoittaa Cypressilla, mutta tarkemman tutkimisen jälkeen mestari1 huomasi, että footerin testi tulisikin kirjoittaa Jest:llä (JavaScript-pohjainen viitekehys, jota käytetään React komponenttien testauksessa). Tämä oli mestari1:llekin uutta, joten tutkimme kaikki kolme yhdessä, miten testi tulisi kirjoittaa. Katsoimme README-tiedostoa ja kopioimme testikoodia mobiilisivun footerista, jotta saisimme hyvän pohjan testien kirjoitukselle. Muutaman koodimuutoksen jälkeen testistä piti saada luotua snapshot (sen hetkinen tila koodista, jota vasten testit ajetaan), mutta se ei syntynytkään testiajon myötä kuten oli tarkoitus. Kokeilimme lisätä testiajon koodiin parametrit `-- -u` joilla onnistuneesti luotiin snapshot testille. Mestari1 ehdotti myös mobiilitestien tekoa, mutta niitä kokeiltuamme totesimme niiden olevan turhia sillä mobiilisivusto käyttää samaa koodia kuin työpöytäversiokin, jolloin testi palauttaisi saman tuloksen kuin jo kirjoittamamme testi.

Lounaan jälkeen huomasin saaneeni viestin QA:lta, jossa pyydettiin mergeämään tämä footerin PR mahdollisimman pian, jotta se saataisiin vietyä tuotantoon jo tänään. Katsoin, että siitä puuttui enää yksi hyväksyntä ja että PR:ään tekemäni tehtävä liittyi ruotsinkielisiin lokalisaatioihin, jotka vielä uupuivat. Näitä ei kuitenkaan keretty saamaan viestinnästä, joten poistin sekä lokalisaatiotehtävän että katselmoijan, sillä tämä PR pystyttiin hyväksymään myös ilman kolmatta katselmoijaa. Ruotsinkieliset tekstit päivitetään myöhemmällä ajankohdalla uuden tiketin myötä.

Otin iltapäivästä työstöön Peluuri-tiketin, johon täyty vielä tehdä muutamia muutoksia sekä koodiin että testeihin. Tästä tulikin samaan aikaan priorisointipyyntö, josta huomasin, etten ollut muistanut päivittää tiketin tilaa Jiran puolella lainkaan. Team leader kävi muuttamassa tiketin tilan avoimeksi ja kommentoin vieväni sen toivottavasti tänään loppuun asti. Sain tehtyä perjantaina saamani kommenttien pohjalta muutokset sekä poistettua ylimääräisen modaalin testaamisen kohdan Jest-testistä. Jest-testin ajo muutosten jälkeen onnistui, joten vein muutokset eteenpäin ja jäin odottelemaan automaatiotestien valmistumista.

Vielä hieman ennen lopetusta näin viestin Slackista, jossa puhuttiin aiemmin työstetyn footerin linkkien bugeista. Ilmiannoin itseni ja kerroin, ettemme nähtävästi löytäneet kaikkia korjattavia kohtia. Kerroin ottavani tämän työstöön ensitöikseni huomenna aamusta.

Tiistai 8.3.2022

Aloitin aamusta selvittämällä, miten footerin linkkien bugit korjattaisiin sekä miten tiketin branchien ja PR:ien kanssa menetellään silloin, kun se on keretty mergeämään ja viemään tuotantoon. Sain tähän hyviä neuvoja team leaderilta ja lähdin näiden pohjalta työstämään bugikorjauksia. Avasin paikallisen kehitysympäristön ja lähdin toteuttamaan muutoksia. Eteen

tuli kuitenkin sama ongelma kuin edellisellä kerralla, eli en saanut ruotsinkielistä sivua toimiin. Kysyin tästä vielä team leaderilta, joka antoi ohjeeksi laittaa kehityspalvelimen osoitteen perään ?lang=sv. Tämä auttoi ja pääsin jatkamaan bugien korjaamista. Vein muutokset uutena PR:änä saman tiketin koodilla ja jäin odottamaan testien tuloksia.

Keskipäivällä Coding Labilaisille pidettiin tietoturvaperehdytys. Saimme kuulla tietojen luokituksista sekä tietoturvan yleisistä käytänteistä ja kuinka eri sidosryhmien tulee käsitellä mahdollisesti arkaluonteista tietoa. Opin myös, mistä koodaajille tarkoitettujen sovellusten tietoturvavaatimukset löytää tulevaisuutta ajatellen. Tästä tilaisuudesta inspiroituneena hankin itselleni salasanojen hallintatyökalun Self Servicen (Veikkauksen lähituen ylläpitämän sovelluskirjaston) puolelta.

Aamun bugikorjausten testit onnistuivat Jenkinsissä mutta QA katselmoija sekä team leader huomasivat, ettei footerin linkki edelleenkään toimi. Kävin katsomassa omaa koodiani, jossa se kuitenkin toimi oikein, joten lähdin selvittämään miksi ne eroavat toisistaan. En kuitenkaan saanut täyttä selvyttä siitä, miksi ero löytyy, joten tein uusia muutoksia koodiin ja toivoin, että testatessa ne toimisivat tällä kertaa oikein. Jenkinsin testit menivät läpi, katson huomenna, miten muiden korjausten laita on.

Keskiviikko 9.3.2022

Aloitin työpäivän tänään hieman aiemmin, jotta ennättäisin ennen koulutusta korjaamaan eiliseltä jääneet bugit. Olin saanut QA:lta kommentin, että enää yksi linkki on korjattavana. Sain korjauksen tehtyä ja vietyä eteenpäin, josta sille annettiin vihreä valo ja lupa tuotantoon vientiin. Ehdin tekemään tämän juuri ennen koulutuksen alkua.

Tänään oli odottamani substanssikoulutuksen kertauspäivä. Aluksi käytiin läpi edelliseltä kerralta jääneitä Javan tehtäviä, jonka jälkeen siirryttiin pythonin kertaukseen. Harmikseni se oli ainoa aihe, jota käsiteltiin kertauksena, mutta ensi viikolle oli luvattu toivomaani TypeScriptin kertausta. Kävin pythonin kertauksen aikana Weeklyssä kuuntelemassa ihmisten tilanteita ja kertomassa omani tilanteeni aamulla valmistuneesta footerin korjauksesta. Kävin koulutuksen jälkeen vielä tarkistamassa tikettieni tilat Jiran puolelta. Ne oli kuitenkin keretty jo päivittämään, luultavasti team leaderin puolesta. Kävin sitten varaamassa itselleni Weeklyssä mainitsemani footerin kuvakkeiden tiketin huomista työstöä varten.

Sain jälleen kutsun lyhytmuotoiseen haastatteluun Coding Labiin liittyen. Tuomasin, että kerran olin jo aiemminkin osallistunut vastaavaan, ettei siitä olisi haittaakaan. Lisäksi pääsen kertomaan kuulumisia koulutusohjelmasta mikä puolestaan auttaa ohjelman kehittämistä. Haastattelu järjestetään toimistollamme perjantaina, tarkempi aika ja paikka varmistuu vielä myöhemmin.

Torstai 10.3.2022

Otin työn alle footerin kuvakkeiden tiketin, jonka ajattelin olevan helppo ja nopea hoitaa. Olin todella väärässä, enkä saanut korjauksia aikaan ennen kuin vasta päivän lopussa. Koitin muokata kaikkia mahdollisia CSS-ominaisuuksia mutta mikään ei tuntunut auttavan. Kuvakkeet olivat kuitenkin joskus olleet aseteltuna oikein, joten kävin huvikseni katsomassa Internet Archiven Wayback Machinella (sivusto, jonne tallentuu snapshotteja aika-ajoin eri sivustoista) minkäläinen sivusto oli ollut pari kuukautta takaperin. Näin, että kuvakkeiden divistä (HTML-elementti) oli poistettu luokkamääritelmä, jolla ne oli aseteltu ja vaihdettu jokin muu asetus sen tilalle. Koitin poistaa muutoksen, jonka jälkeen kuvakkeet palautuivat ennalleen.

Tiketissä oli kuitenkin vielä toiveena, että vanhat kuvaketyylit muutettaisiin ”i”-kuvakkeista uuden Tandem-kirjaston kuvakkeiksi. Aloin tässä vaiheessa olemaan jo sen verran uupunut tutkimisesta, että päätin jättää tämän selvittämisen huomiseen. Aion myös kysyä, onko ratkaisuni kuvakkeisiin oikeanlainen, sillä se perustuisi aiemmin tehdyn koodimuutoksen perumiin.

Olin saanut sähköpostiini lisätietoa haastatteluun liittyen, joten suuntaan huomenna aamun töiden jälkeen pääkonttorillemme kuvauksiin. Käyn matkan varrella myös vanhalla työpaikallani viemässä työvaatteeni takaisin ja vaihtamassa kuulumisia entisten työkavereiden kanssa.

Perjantai 11.3.2022

Aamun TECH-talkissa käytiin läpi viimeaikaisia kilpailutuksia sekä ilmoitettiin tulevasta summitista ratkaisuarkkitehtuuriin liittyen. Kävin ilmoittautumassa mukaan, sillä en tiedä mikä se on ja haluaisin kuulla lisää. Saimme kuulla myös hienon kitaralauluesityksen kevennyksenä, jonka lisäksi osallistujilta kyseltiin heidän voimabiisejensä Spotify-listalle lisättäväksi. Liekö näistä kevennyksistä johtuen, tämänpäiväinen TECH-talk tuntui menevän hetkessä ohi.

Kysyin mestari1:ltä, miten tulisi toimia löytämäni ratkaisun suhteen sekä miten Tandemia käytetään. Sovimme katsovamme tätä maanantaina, sillä olin pian lähdössä konttorillemme haastatteluun. Kävin myös lyhyen kuulumisten vaihdon esihenkilöni kanssa ja sovimme puoli-välikeskustelusta, johon tein varauksen Outlookin (Microsoftin sähköpostiohjelma) kalenterilla ensimmäistä kertaa. Tämä sijoittuu ensi tiistaille. Itse haastattelu olikin lopulta lyhyen videon kuvaamista yrityksen sisäiseen materiaaliin, joka näytetään infotilaisuuden alussa. Lievästä ramppikuumeesta huolimatta saimme kuvaukset loppuun ja pääsimme viikonlopun viettoon.

Viikon 5 yhteenveto

Viikon puolivälissä heräsi ajatus siitä, että ideaalitulanteessa tiketti saataisiin kerralla kuntoon niin, ettei siitä syntyisi ylimääräisiä bugeja. Maanantaisen kiirehtimisen johdosta työn laatu ei ollut niin hyvää kuin se olisi voinut olla ja sitä joutui jälkikäteen korjaamaan, useamman

päivän. Se ei missään nimessä ole suotava tilanne, puhumattakaan kustannustehokkuudesta. Paul Hundal kirjoittaa medium.com -sivustolla bugittoman koodin kirjoittamisesta seuraavasti: ”Suurin osa bugeista syntyy maksamattomasta teknisestä velasta ja siitä, että ne korjataan myöhemmällä ajalla”. Lisäksi pelkkä pikakorjaus bugeille ei riitä vaan ne tulee ymmärtää kauttaaltaan (Hundal 2017). Bugien korjaus voi olla turhauttavaa mutta perusteellinen työ palkitaan toimivalla koodilla ja voi itsessään olla palkitsevaa, kun oikea ratkaisu lopulta löytyy.

Huomasin myös, että aliarvioin herkästi tikettien työmäärää ja sitä, kuinka monimutkaisia ne ovat. Myös käytettäviä järjestelmiä ja teknologioita on sen verran paljon, etten ehdi oppimaan edellisestä kuin yhden asian ennen kuin on jo seuraava opeteltavana. Täytyy pyrkiä välttämään täydellisyyden hamuilua ja koittaa oppia niin hyvin kuin vain kykenen, sillä muuten jään hurjasti jälkeen kehityksestä.

3.5 Viikko 6

Aloitan viikon kuvaketikin selvityksellä ja katson sen jälkeen, jos ottaisin uuden tiketin työstöön.

Maanantai 14.3.2022

Katsoimme viikkopalaverin jälkeen kuvakkeiden tikettiä. Mestari1 kertoi, ettei löytämäni muutosta kannattaisi tehdä, sillä se saattaisi rikkoa jonkin ominaisuuden, minkä edellinen koodaaja on siihen tehnyt. Mestari1 kertoi kuitenkin löytäneensä kuvakkeiden rikkoutumisen syy, joka johtui puuttuvasta luokasta. Luokka, jolla kuvakkeet järjesteltiin ei jostain syystä ilmestynyt exportista ja importista huolimatta. Tämä jäi vielä toistaiseksi selvittämättä. Katsoimme myös Tandemkuvakkeisiin vaihdoksen. Kuvakkeet tuli ensin tuoda Tandemkirjastosta, jonka jälkeen niitä pystyttiin kutsumaan koodin sisällä. Myös vanhat i-tagit muutettiin svg-tagiksi, käyttäen uutta kuvaketyyliä.

En ollut aamulla katsonut tarkkaan päivän ohjelmaa ja harmikseni huomasin melkein tunnin myöhässä, että iltapäivästä oli tarkoitus osallistua parin tunnin mittaiseen substanssikoulutukseen. Kerkesin kuitenkin paikalle juuri kun siinä oltiin siirtymässä TypeScriptiin. Kouluttaja kertoi, että jatkamme TypeScriptillä myös ensi kerralla.

Ryhdyin vielä päivän päätteeksi tutkimaan, millä saisin ilmoituksen näkyviin silloin, kun footerin kuvakkeita klikataan ja siirrytään ulkoiseen sivustoon, sillä se oli määritelty yhdeksi tehtäväksi tiketissä. En kuitenkaan löytänyt toimivaa ratkaisua, joten kysyn myöhemmin mestari1:ltä tähän neuvoja.

Tiistai 15.3.2022

Aamu alkoi hieman kankeasti, en oikein tahtonut päästä työhön kiinni. Ajattelin tehdä jonkin muun työtehtävän, jonka jälkeen olisi helpompi aloittaa varsinainen työ. Olin jo jonkin aikaa miettinyt asentavani Slackin omaan puhelimeeni, jotta esimerkiksi pääkonttorilla kulkeminen ei katkaisisi tiedonsaantiani, mikäli en olisi työpisteelläni. Asennuksia varten suositeltiin Microsoftin Company Portalia, jonka kautta sain myös asennettua muita työsovelluksia. Katsoin, että työsovellusten joukosta löytyi myös paljon käyttämäni Mobile Pass+, jolla avaan palomuurin kehitystyötä varten. Poistin puhelimeni henkilökohtaiselta puolelta sovelluksen asennuksen ja asensin työversion sen tilalle. Tämä kuitenkin kadotti aiemman varmuuden ja jouduin ottamaan yhteyttä IT-tukeen tilatakseni uuden aktivointilinkin, jonka sain nopeasti parin tunnin sisään.

Lounaan jälkeen oli kisällien työelämätaitojen kolmas osa, missä käytiin läpi oman oppimisen taitoa ja johtamista. Ensimmäisessä pienryhmäkeskustelussa puhuimme oman oppimistavan löytämisestä ja mielenkiinnon herättämisestä opiskelua kohtaan. Ehdotin opiskelun katsomista uusista näkökulmista ja etsimään erilaisia työtapoja helpottamaan opiskeluun turtumista. Vertasimme tätä ”opiskelijamoodiin”, jossa opiskelua tehtäisiin tiettyyn kellonaikaan asti tahkoten, mikä tuntui toisesta ryhmäläisestä helpommalta tavalta opiskella. Toisessa keskustelussa mietittiin ketterää oppimista, eli osaamisen ja suorituksen jatkuvaa kehittämistä.

Puolivälikeskustelussa kävimme läpi alkuvuodesta tehtyä HOPS:ia. Kerroin oman näkemykseni oppimisen edistymisestä. Varsinainen koodaamistaito ei ole kehittynyt juurikaan, mutta esimerkiksi gitin ja terminaalin käyttö on parantunut huomattavasti alkuvuoden tasosta. Sovimme jatkavamme samalla mallilla kuin tähän asti, eli työstän tikettiä ja jos näyttää että tarvitsen lisätukea, pyydän sitä mestari1:ltä.

Keskiviikko 16.3.2022

Käytin aamun tutkiessani ratkaisua viime torstaina aloittamaani tikettiin footerin kuvakkeista, johon oli yhtenä tehtävänä määritelty linkin avautumisesta uuteen ikkunaan ilmoittaminen, mutta en saanut minkäänlaista ratkaisua. Kysyin lopulta mestari1:ltä apua tähän, joka tuumasi tämän ilmoituksen olevan enemmän haitallinen kuin hyödyllinen lisä, sillä taustalta löytyy jo ruudunlukijaa varten piilotettu tieto. Mestari1 ehdottikin, että ponnahdusikkunan sijaan voisi lisätä tooltipin (graafinen elementti, joka antaa jonkin selitteen). En kuitenkaan kerennyt enää perehtymään tähän sillä päivän seuraava ohjelma oli alkamaisillaan.

Coding Labilaisille oli varattu tälle päivälle sekä huomiselle kolmen tunnin mittaiset perehdytykset ketterään ajatteluun ja menetelmiin. Perehdytyksessä hyödynnettiin Mural-nimistä alustaa, jonne sai kiinnittää virtuaalisia muistilappuja sekä tuoda kuvia ja symboleita lisäkorosteiksi. Erilaiset tehtävät, joissa haastettiin miettimään ketteriä työtapoja sekä arvoja tuntuivat helpommilta käsittää käytännön esimerkkien kautta.

Torstai 17.3.2022

Ennen perehdytystä tutkin tooltippiä sekä miten sellaisen voisi lisätä footerin kuvakkeisiin. Etsin myös koodipohjastamme komponentteja ja kirjastoja, jotka voisivat toimia tähän. Tör-
mäsininkin Popper -nimiseen kirjastoon, josta löytyy Reactiin sopiva hookki (Reactin luokaton
funktio) (Meta 2022). Yritin saada popperia toimimaan ja etsiessäni vastauksia netistä löysin
maininnan, että Popper ei varsinaisesti olekaan tooltip kirjasto vaan niiden asemointia varten
käytetty kevyt moottori. Jouduin jälleen tukeutumaan mestari1:een ja kysyä, miten tooltipit
saisi lisättyä kuvakkeisiin.

Ihmettelimme myös footerin kuvakkeiden asetteluun tarkoitetun luokkamäärittelyn katoa-
mista, minkä oli tarkoitus korjaantua tekemällämme muutoksella. Emme osanneet sanoa mikä
tämän aiheuttaa, joten laitoin tästä kyselyä Slackin aiempaan keskusteluun samasta ongel-
masta. Jouduin kuitenkin pian siirtymään ketteryuden perehdytykseen, joten en päässyt osal-
listumaan keskusteluun tullessi vastauksiin, mutta onneksi mestari1 antoi puolestani vas-
tauksia esiin nousseisiin kysymyksiin. Keskustelussa esitettiin myös vastaus, joka näytti johtu-
van hydraatiosta (Reactin tekniikka), jossa sen tilan muokkaaminen näytti korjaavan Henkilö,
joka keksi ratkaisun lisäsi sen uutena committina tiketissä olevaan branchiini. Osoitin kiitollis-
suuteni hänen avustaan ja kerroin katsovani hänen ratkaisuaan perehdytyksen jälkeen.

Toisessa osassa ketterien menetelmien orientaatiota käytiin läpi Scrumia sekä sen käsitteitä,
kuten Scrum masteria ja sen roolia sekä Product owneria. Pohdimme yhdessä, millainen on
hyvä tiimi ja miten tiimityötä voisi parantaa. Perehdytyksen päätteeksi vetäjät kertoivat hah-
moharjoituksesta, johon ilmoittauduin mukaan.

Luin vielä hetken perehdyttämisen jälkeen hydraatiosta, sillä se oli lopulta avainasemassa
aiemmin päivästä löytyneeseen ratkaisuun kuvakkeiden asettelussa. Päivä alkoi kuitenkin lä-
hestymään loppuaan, joten tallensin artikkelin myöhempää lukemista varten.

Perjantai 18.3.2022

Aamu alkoi tuttuun tapaan TECH-talkilla, jossa jouduinkin yllättäen esittäytymään Coding La-
bin esittelyosiossa. TECH-talkin jälkeen oli Architecture Summitin vuoro, johon olin ilmoittau-
nut viikkoa aiemmin. En oikein ollut varma, mitä summitissa tehdään mutta menin mielen-
kiinnolla mukaan kuuntelemaan mistä on kyse. En ymmärtänyt kuitenkaan mitä tässä ajettiin
takaa, ainoastaan että Veikkauksella on jokin uusi järjestelmä käytössä, johon suunnitellaan
ilmeisesti yrityksen kokonaiskuvan rakentamista kaavioksi auttamaan eri yksiköiden välisien
yhteyksien hahmottamista. Saimme tehtävän kuvata oman työnkuvamme Muralin avulla sekä
sijoittaa sen kaavioon, jossa mitataan työtehtävän arvoa asiakkaan sekä tehokkuuden näkö-
kulmista.

Tämän jälkeen kävimme mestari1:n sekä toisen kisällin kanssa läpi tooltipin lisäämistä sivulle. Kysyin alkuun kuitenkin mestari1:ltä, mitä eilen löydetty ratkaisu hydraation kanssa käytännössä oikein teki footerin kuvakkeille. Ilokseni huomasin, että olin ymmärtänyt ilmeisesti osittain oikein sen käsitteen, eli palvelimen puolella ollut etukäteen renderöity versio sivusta ei täsmännyt sivun aiempiin muokkauksiin, joka aiheutti tiketin ongelman katoavasta luokkamäärittämisestä. Jatkoimme tämän jälkeen parikoodaukseen varatulla aiheella tooltipin teosta. Mestari1 näytti oman ratkaisunsa ja kysyi, haluaisinko tehdä sen itse mutta totesin, että se olisi turhaa työtä sillä ratkaisu löytyy jo ja voin analysoida mestari1:n koodia. Mestari1 näytti muutokset CSS:ään lisäämällä sinne uuden linkkiselektorin `&:before` sekä uuden parametrin nimeltä `data-tooltip-text`. Huomasimme myös, että lokalisaation tekstit eivät olleet täysin ajan tasalla, joten päivitimme ne vastaamaan oikeaa kuvausta sivun avautumisesta uuteen ikkunaan. Linkeissä oli jo valmiina käyttäjälle näkymätöntä tekstiä, jonka ainoastaan ruudunlukija pystyy lukemaan. Tekstin data haetaan näihin linkkeihin CSS-luokalla `sr-only` (screen reader only), jonka ruudunlukija lukee käyttäjälle ääneen. Mestari1 demonstroi vielä tätä meille ja koin mielenkiintoisena, miten ruudunlukija lukee myös linkin tilan, eli onko linkin sivustolla vierailtu vai ei. Mestari1 vei muutokset uutena committina tekemääni branchiin ja näillä näkymin tiketti oli valmis. Jo aiemmin tekemääni PR:ään oli kuitenkin tullut kommentti, että kuvakkeiden asemointiin tehty muutos oli rikkonut testin ja se tulisi tarkistaa. Ajoin kommentissa ehdotetun komennon ja se päivitti testin snapshotin automaattisesti, jonka vein sitten jälleen uutena committina eteenpäin.

Viikon 6 yhteenveto

Tällä viikolla on ollut joka päivä jonkinlaista ylimääräiseltä tuntuva ohjelmaa sekä ihmeellisiä ongelmia. En saanut oikein mitään ratkottua itsenäisesti ja se jäi harmittamaan, etten omatoimisen tutkimisen ja opiskelun jälkeenkään löytänyt oikeita ratkaisuja esiin nousseisiin ongelmiin. Odotan hartaasti hetkeä, jolloin pystyisin toimimaan paljon itsenäisemmin, mutta se vaatii tietysti aikaa ja lisäopiskelua. Toisaalta opin tällä viikolla myös paljon kaikkea uutta, niin ketteristä menetelmistä kuin saavutettavuuden määrittämisestä. En siksi sanoisikaan viikon olleen turha, ainoastaan painottuneen paljon erilaisempaan sisältöön kuin olisin toivonut. Viikon kohokohtana toimi tällä kertaa ketterän ajattelun ja työn perehdytykset, joihin oli hauska osallistua ja päästä toteuttamaan itseään hieman luovammin Muralin avulla.

Ketteriä malleja löytyy useita, joista omassa työssäni tutuksi tullessa Scrumissa hyödynnetään viitekehystä, joka heuristisella tavalla auttaa organisaatioita pääsemään yli ennakoimattomuudesta ja auttaa monimutkaisten ongelmien ratkonnassa (Scrum 2022). Ketterän ohjelmistokehityksen julistuksessa korostetaan ihmislähtöisyyttä ja siinä on kiteytettyä myös Scrumin periaatteet. Julistus kuuluu seuraavasti:

”Löydämme parempia tapoja tehdä ohjelmistokehitystä, kun teemme sitä itse ja autamme muita siinä. Kokemuksemme perusteella arvostamme:

- Yksilöitä ja kanssakäymistä enemmän kuin menetelmiä ja työkaluja
- Toimivaa ohjelmistoa enemmän kuin kattavaa dokumentaatiota
- Asiakasyhteistyötä enemmän kuin sopimusneuvotteluja
- Vastaamista muutokseen enemmän kuin pitäytymistä suunnitelmassa

Jälkimmäisilläkin asioilla on arvoa, mutta arvostamme ensiksi mainittuja enemmän.” (Beck ym. 2001)

Yllä olevan julistuksen sai kopioida ja jakaa vapaasti, mutta vain sen koko pituudessaan. Tällä keinolla vain yhtä osaa ei voida nostaa toisen ylle vaan ne tulee kaikki sisällyttää ja huomioida ketteryuden ylläpitämiseksi.

3.6 Viikko 7

Aloitin tällä viikolla uusien tikettien työstämisen. Tiistaina on jälleen luvassa yksilövalmennusta ja keskiviikkona lisää substanssikoulutusta.

Maanantai 21.3.2022

Kävimme viikkopalaverissa mestari1:n kanssa läpi tikettejä, joita voisin ottaa työstettäväksi. Osa meille kisälleille varatuista tiketeistä oli kuitenkin ehditty jo tekemään, joten valitsin sellaisen, mikä oli vielä avoinna. Tiketti oli dropdown-valikosta, jossa teksti ei näy kokonaan. Mestari1 kertoi myös näiden komponenttien olevan vanhoja NBO (englannin sanoista ”next best offer”) komponentteja, joita käytettiin pelien lisämyynnissä ennen päätöstä poistaa se käytöstä. Nykyään suositaan termiä NBA (”next best action”), jolla viitataan ostotapahtumien jälkeiseen myynnittömään lisäpalveluun. Kerroin valitsemastani tiketistä scrumissa, johon muut tuomasivat sen olevan niin vanha tiketti, ettei sitä kannattaisi työstää. Scrumin vetäjä kuitenkin ajatteli, että voisin tehdä sen myös harjoitusmielessä, mikäli haluaisin.

Slackissa nousi kuitenkin esiin toinen tiketti, josta sain hyvän projektin tälle päivälle. Lottosivulla oli ilmennyt bugi, jossa pelaajaryhmän luomisen painike ohjasi väärälle sivulle. Lähdin tutkimaan tätä ensin selaimen työkaluilla, kunnes team leader vihjaisi jo olemassa olevasta ratkaisusta toisessa tiketissä. Otin mallia tästä ja tein vastaavanlaiset muutokset omaan tickettiin. Tälle tiketille löytyi myös vajaa viikon vanha tapahtumatiketti, jossa raportoitiin samasta ongelmasta. Kysyin vielä varmuuden vuoksi, kumpaan tickettiin PR tulisi tehdä. Yritin vastausta odotellessa ajaa koodimuutokselle testejä, mutta Cypressin kohdalla tuli useampaan otteeseen virheitä. Koitin lukea testejä ja selvittää, missä vika on mutta en joko osannut tulkita niitä oikein tai löytää oikeita kohtia, joten testien korjaus jää sikseen. Kysyn mestari1:ltä vielä lisäapuja tähän.

Tiistai 22.3.2022

Kävimme mestari1:n kanssa läpi Cypressin testien muokkausta. Testeissä ilmeni virhe kohdassa, jossa testattiin sopimusehtojen hyväksymistä. Testin oli tarkoitus tarkistaa merkkamaton merkintä sopimusehtojen hyväksymiseen käytetystä checkboksista, mutta kyseistä osaa ei löytynyt testistä lainkaan. Tämä korjattiin kovakoodaamalla tarkistuksen status hylätyksi, jolloin testi onnistui. Tässä käytettiin TypeScriptiä, mikä ei kummallekaan meistä ollut kovin tuttu ja siitä johtuen alkuperäinen suunnitelma jouduttiin hylkäämään kovakoodatun ratkaisun myötä, sillä emme saaneet tyyppityksen virheilmoitusta häviämään. Mestari1 kertoi myös, että johtuen lokaalista kehitysympäristöstä linkkien generointi aiheuttaa kaatuvia testejä, mutta Jenkinsin puolella ne sitten taas onnistuvat, joten niistä ei kannattaisi välittää. Jatkojin tästä lounaan jälkeen lisätesteillä, jotka eivät kuitenkaan tahtoneet edelleen onnistua. Ihmettelin myös testiympäristöjä ja kuinka saisin deployattua oman branchini sinne, sillä viimeisin buildi joka omalta testiympäristöltäni löytyy, on footerin linkkipäivityksestä.

Iltapäivän yksilövalmennus peruuntui, mutta sain varattua uuden ajan torstaille. Katsoin myös, että olin saanut sähköpostiini viestiketjun koskien sovellussivun päivittämistä. Saimme tämän projektiksi toisen kisällin sekä mestareiden avustuksella myöhemmälle ajankohdalle. Laitoin tästä viestin vielä yhteiseen Slack-keskusteluunne.

Myös footerin sosiaalisten linkkien kuvakkeiden päivitys vietiin tänään tuotantoon, mistä riemuitsin kovasti. Mitä enemmän tulee tuskailtua jonkin haastavan tiketin parissa, sen paremmalta valmiin työn näkeminen tuotannossa tuntuu.

Keskiviikko 23.3.2022

Tutkin aamulla lisää testejä, jotka eivät eilen menneet läpi. Niissä esiintyi sama ongelma, eli checkbox katosi testin aikana kokonaan. Kysyin jälleen neuvoja mestari1:ltä, joka lähti selvittämään ongelmaa. Koitin samalla myös itse kirjoittaa if-else-lauseketta mutta tuloksetta. Mestari1 löysi nopeasti ratkaisun ja esitteli sen ruudunjaon kautta. Ongelma saatiin korjattua lisäämällä testejä varten sivun alustavan funktion "openPage" parametreihin "tosRejected" -parametri. Tämän parametrin avulla sivua alustettaessa voitiin asettaa testeissä käytettävän käyttäjän tietoihin tieto siitä, onko käyttöehdot hyväksytyt vai ei. Parametri määriteltiin ei-pakolliseksi, jolloin oletuksena sen arvo oli "undefined". Mikäli arvoksi olisi annettu "true", testi onnistuisi sellaisenaan ilman aiemmin kovakoodattuja arvoja. Mestari1 vei muutokset uutena committina ja tein onnistuneiden testien jälkeen branchista PR:än.

Kertauspäivän aiheena oli TypeScriptiä. Kävimme läpi TypeScriptin kääntäjän sekä interfacen (TypeScriptin tapa käsitellä objekteja) (Microsoft 2022) käyttöä ja miten se muuntuu tavalliseksi JavaScriptiksi. Oli mielenkiintoista nähdä, mitä kaikkea kääntäjä karsii TypeScript-koodista pois ja jättää JavaScript-tiedostoon. Myös TypeScriptin käyttämää JavaScriptin versiota

pystyi muuttamaan käännettäessä konsolissa. Kysyin vielä kouluttajalta, onko TypeScriptissä muita interfacen kaltaisia erityispiirteitä, jotka eivät käänny suoraksi JavaScriptiksi. Yksi tällainen on type casting. Ensi viikolla jatketaan Reactin parissa, johon lisätään TypeScript mukaan.

Olin saanut vielä kommentin katselmoijalta aiemmin tekemääni PR:ään, jossa mainittiin pari koodiriviä ja että niitä tulisi vielä muuttaa. Koitin muokata koodia tämän mukaan mutta en oikein ymmärtänyt, mitä tässä kommentissa tarkoitettiin muutettavaksi, etenkin kun koodista löytyi jo nämä osat hieman eri kohdista koodia. Kysyin tästä katselmoijalta ja sain vastaukseksi, että koodi olikin kunnossa ja että kommentin voisi unohtaa. Harmistuin hieman ylimääräisestä vaivasta mutta totesin itselleni, että tällaista voi sattua kenelle vain, etenkin jos on kovin kiireinen aikataulu kuten tällä katselmoijalla on.

Torstai 24.3.2022

Olin eilen saanut mestari2:lta ehdotuksen katsoa yhdessä uusia tikettejä meille Coding Labin kisälleille. Laitoin viestiä, että tämä päivä käy lähes kokonaan, lukuun ottamatta iltapäivän yksilövalmennusta. Myös viime viikolta tuttu vetäjä kysyi, koska olisi ollut hyvä aika hahmoharjoitukselle, josta puhuttiin ketteryuden perehdytyksessä. Sovimme hahmoharjoituksen ajankohdaksi tulevan viikon perjantain, TECH-talkin jälkeen.

Kävimme läpi backlogia ja löysimme muutamia tikettejä, joita varasimme meille kisälleille työstettäväksi. Esitin toiveen, että tiketit olisivat kiireettömiä, jotta niitä ei ottaisi työstöön kukaan muu ja ettei niiden kanssa tarvitsisi kiirehtiä, mikäli ne koitusivat haasteellisiksi. Tein tämän jälkeen työn suunnittelua, viimeistelin hyväksytyyn pelaajaryhmän luontipainikkeen PR:än ja aloin kartoittamaan uutta tikettiä. Aiemmin valitsemani tiketti dropdown-valikosta odotti vielä aloitusta, mutta mietin kovasti sen tekemisen tarvetta, sillä se oli todettu turhaksi maanantaisessa dailyssä. Laitoin muutamiin tiketteihin kommentteja, joissa päivitin niiden tilaa tai kysyin lisäinformaatiota esimerkiksi tiketissä vaadittujen metatietojen (tiedostoa kuvaava teksti) (Kranz 2021) päivittämistä varten.

Olin ajatellut tehdä tiketin Veikkauskisat -nimisen alasivun päätyneiden totopelien kilpailijoiden vertailun pistemäärien näkyvyydestä, mutta törmäsin ongelmiin katsella menneitä kilpailuja, sillä sivulla ei tällä hetkellä ole niitä näkyvillä. Jäin miettimään, miten saisin menneet kilpailut näkymään omassa kehitysympäristössäni ja kysyin tähän neuvoja. Sillä aikaa, kun odottelin tähän vastausta otin toisen tiketin työn alle. Siinä tuli poistaa ylimääräinen komponentti nettikasinon pelisivuilta. Komponentista löytyy paluupainike sekä pelaamisen estopainike, joka on jo aiemmin poistettu käytöstä sen siirryttyä muualle. Komponentti on turha, sillä sen toiminnallisuus on lisätty globaaliin sivunavigaatioon sivuston mobiiliversiossa ja siksi se tulee poistaa. Löysin poistettavan osion nopeasti ja testasin sivun toimivuutta, eikä se näyttänyt rikkovan muita toimintoja. Jätin tämän kuitenkin odottamaan huomista ja laitoin

koodimuutokset stashiin (Gitin komento, jolla tallennetaan muutosten tila) (Atlassian 2022), sillä päivä alkoi olla loppuillaan.

Perjantai 25.3.2022

Aamuisessa TECH-talkissa puhuttiin patentoinnista. Puheessa nostettiin esiin kehittäjien roolia keksintöjen patentoinnissa ja esiteltiin yrityksen omaa patentointimenetelmää.

Jatkoin eilen kesken jäänyttä tikettiä. Halusin kuitenkin vielä varmistaa, että tekemäni muutokset olivat oikeita, joten kysyin mestari1:n mielipidettä tähän. Koodimuutokset olisivat kelvanneet muuten, mutta huomasimme että näillä muutoksilla ”takaisin kasinolle” -painike häviää myös työpöytäversiosta. Tähän täytyikin tehdä toisenlainen ratkaisu, joten muutimme sen näkyvyyttä mobiiliversiossa käyttämällä `isMobileWidth` -parametria sen sijaan, että poistaisimme koko komponentin. Myös pelaamisen eston painike oli ylimääräisenä kummassakin versiossa, joten poistimme sen näkyvistä kokonaan. Tiketin testit onnistuivat ja kaikki katselmoiijat hyväksyivät sen, joten sain tiketin viimeisteltyä ennen viikonlopun viettoon lähtöä.

Viikon 7 yhteenveto

Tällä viikolla tunsin olevani enemmän perillä siitä, mitä olen työstämässä. Osasin paremmin päätellä, mitä tulisi tehdä seuraavaksi ja mitä tietoa tarvitsen milloinkin sekä mistä hakea sitä. Ymmärsin myös olla väkisin yrittämättä selvittää kaikkea itse, etenkin jos tunnuin jäävän jumiin etsiessäni ratkaisua. Oli erityisen mukavaa työstää tikettiä, jonka vaiheet tunsin alusta loppuun, vaikka itse tiketin ratkaisu ei ollutkaan vielä niin tuttu. Alan siis pikkuhiljaa hahmotamaan omaa työnkuvaani, josta olen todella tyytyväinen.

Tällainen onnistumisen tunne ja omien työtehtävien tiedostaminen lisää niin sanottua ”työn imua”, josta Hakanen kirjoittaa kirjassaan *Työn imu*. ”Työn imua voi kokea, kun tehtävät ja niiden rajat ovat riittävän selkeät - työn imu mahdollistuu, kun tietää, mikä on omalla vastuulla ja mitkä ovat omat valtuudet työssä” (Hakanen 2011).

3.7 Viikko 8

Tälle viikolle on vain vähän ohjelmaa, joten ajattelin katsoa, mikäli saisin jatkettua Pluralsightin kursseja. Torstaina jatkuu substanssikoulutus Reactin ja TypeScriptin parissa.

Maanantai 28.3.2022

Maanantai alkoi tuttuun tapaan mestari1:n kanssa viikkopalaverilla. Mainitsin tekeväni tällä viikolla enemmän itsenäistä opiskelua ja sitten siirtyväni takaisin tikettien pariin. Pidimme myös palaverin esihenkilöni kanssa opinnäytetyöhöni liittyen. Kävimme läpi siinä tähän asti kirjoitettuja tekstejä. Nostin esiin Pluralsightin käytön sekä sen, etten ole kokenut sitä kovin

hyödylliseksi tavaksi oppia koodaamista verrattuna siihen, että tekisin tikettejä ja katsoisin koodipohjaa käsin. Kerroin kuitenkin kokeilevani Pluralsightia vielä uudelleen, kun se mahdollisuus vielä on olemassa. Kerroin myös substanssikouluttajamme ehdottamasta sivustosta, mihin voi siirtyä jatko-opiskelemaan sitten, kun Pluralsightin lisenssi päättyy. Esiin nousi myös Fullstack open -kurssi, joka on Helsingin yliopiston avoin nettikurssi, jonka esihenkilöni oli antanut ennen Coding Labin aloitusta ennakkoluettavaksi. Päätinkin Pluralsightin sijaan katsoa tämän päivän tätä kurssia, sillä olin ajatellut suorittaa sen myös koulun kannalta. Tein kurssin ensimmäisen osan ja palautin tehtävät Githubiin (versionhallintajärjestelmä) kouluni sähköpostilla luodulla käyttäjällä.

Tiistai 29.3.2022

Olin saanut vastauksen viime torstaina laittamaani kysymykseen metatietojen päivityksestä, jossa kysyttiin tarvetta ruotsinkielisille käännöksille. Totesin, että voimme kääntää tekstit myös itse ruotsiksi, mikäli tämänhetkiseen tekstiin tulee vain pieniä muutoksia.

Etsin pitkään ratkaisua drop-down tekstin tikettiin. Sain tekstilaatikon pidennettyä koodimuutoksella selaimen developer toolsien kautta mutta ne eivät toimineet suoraan koodia muuttamalla. Tämän lisäksi kehitysympäristöni lakkasi toimimasta, joten suljin sen ja avasin uudelleen. Terminaali pyysi ylläpitäjän salasanaa, mutta se ei näyttänyt vielä auttavan. Ajoin vielä Yarnin varmuuden vuoksi ja kokeilin uudelleen, joka näytti auttavan.

Tänään esitettiin talon sisäisessä livelähetyksessä video, jonka kuvauksiin menin aiemmin kuusta. Koneellani on myös koko päivän piinannut ”Tarkistetaan onko tietoturvapäivityksiä” -ilmoitus, täytynee kysyä tästä myöhemmin.

Keskiviikko 30.3.2022

Aamu alkoi taistelulla Pulsen (Virtual Private Network (VPN) eli käyttämämme virtuaalinen erillisverkko) kanssa. Pulse ei saanut yhteyttä palvelimellemme, joten yritin asentaa sen uudelleen mutta tuloksetta. Kone myös kaatui asennuksen jälkeen. Yritin vielä kerran poistaa asennuksen ja yrittää uudelleen asennusta, mutta jouduin lopulta ottamaan yhteyttä lähituokeemme. Ennen kuin lähdin pääkonttorille, päätin vielä kysyä Slackissa Macin käyttäjien kanavalla, mistä moinen saattaisi johtua. Onneksi kysyin, sillä sain sieltä toimivan neuvon, jolla sain Pulsen takaisin päälle ja näin välttyin ylimääräiseltä reissulta. Eilinen ”Tarkistetaan onko tietoturvapäivityksiä” -ilmoitus lienee myös viitannut tähän ongelmaan.

Team leader pyysi, että ellei Coding Labilaiset kerkeä, niin joku muu voisi lisätä kahdelle sivulle palautelomakkeet. Otin tämän työn alle ja pienten tuskailujen jälkeen löysin ratkaisun, joka näytti toimivan ja vein PR:än katselmoitavaksi.

Torstai 31.3.2022

Slackiin tuli ilmoitus bugista, jossa pelaajaporukkaan liittymisen linkki ohjaa väärin omien pelien sivuille porukkaan liittymisen sijaan. Tämä kuulosti tutulta, sillä tein aiemmin kuusta tiketin hieman vastaavanlaisesta ongelmasta omien porukoiden luomisesta. Kerroin ottavani tiketin työstöön. Löysin oikean muodon linkille, jonka kautta porukkaan liittyminen onnistuu, enää täytyi löytää tapa muuttaa linkin muuntuminen siihen siirtyessä.

Iltapäivällä substanssikoulutuksessa käytiin läpi TypeScriptin käyttöä React-koodissa. Ensimmäisenä tehtävänä oli kirjoittaa uusi komponentti, jossa käytetään props-ominaisuutta. Tämä antoi kuitenkin virheilmoituksen, sillä props-ominaisuudesta puuttui tyyppitys kokonaan. Tämän jälkeen kouluttaja näytti, miten se saataisiin korjattua käyttämällä aiemmalta kerralta tuttua interfacea.

Perjantai 1.4.2022

Aamun TECH-talkin jälkeen oli vuorossa hahmoharjoitus, johon olin ilmoittautunut mukaan. Hahmoharjoituksen ideana on leikkimielisesti luoda roolipelihahmo, joka kuvastaa itseään ja minkälaiseksi haluaa työurallaan tähdätä. Harjoituksessa mietittiin aluksi omia piirteitä ja pisteytettiin ominaisuuksia. Tämän jälkeen valittiin hahmoluokka, johon haluaisi pyrkiä. Valitsin velhon, sillä koen oman teoreettisen oppimiseni olevan heikkoa, jonka jälkeen mietimme tapoja kehittyä tähän rooliin. Sain muutaman videolinkin aiheisiin liittyen sekä tehtävän luoda itselleni ”velhon kirjastoa” työtehtäviini sopivista materiaaleista. Sovimme uuden tapaamisen kuukauden päähän, johon tein Outlook-varauksen.

Tämän jälkeen katsoimme mestari1:n kanssa eilen aloittamaani tikettiä. Mestari1 kertoi tutki-neensa sitä ja tulleensa siihen tulokseen, että linkin uudelleenohjaus tehdään backendin (palvelimella oleva datapuoli) kautta. Tämä tarkoittaa, ettemme pääse muokkaamaan kutsua koodipohjasta vaan muutos tulee tehdä taustajärjestelmään. Mestari1 esitteli hieman taustajärjestelmiin käytettävää kantaa. Näin myös linkkien uudelleenohjauksen sääntöjen konfiguraatitiedoston, joita käytetään esimerkiksi uusien sivujen käyttöönotossa silloin, kun sen hakemisto on eri nimellä kuin mitä korvattava sivu on. Tässä hyödynnetään RewriteRule -nimistä direktiiviä (Garg 2018) yhdessä RewriteCond:in kanssa antamaan sääntö uudelleenohjaukselle.

Viikon 8 yhteenveto

Tällä viikolla oli paljon sekä ylä- että alamäkiä. Toisinaan onnistuin tehtävässä erittäin hyvin, kun taas välillä jopa järjestelmät tuntuivat kääntyvän vastaan. Tunteiden vuoristoradasta huolimatta opin jälleen paljon uutta ja tuntui että oppimistahti oli maltillisen sopiva. Vielä kun saisin itseäni niskasta kiinni ja käytyä enemmän Pluralsightin kursseja ilman, että huomio herpaantuu muualle. Tähän täytyy kehittää jokin oma järjestelmänsä, jolla saan paremmin kiinni itseopiskelusta. Ehkä aiemmilla viikoilla tehdyt harjoitukset opiskelun tyyleistä voisivat auttaa tähän. Tunnen myös toistavani samaa vanhaa mainitsemalla, että joka viikko opin yhä

enemmän sisäisistä toiminnoistani. Koen kuitenkin huomion arvoisena sen, mihin aikani olen painottanut kevään aikana. Tunnun kuitenkin heittäväni hukkaan koulutukseen varattuja resursseja, joita en enää kohta pääse hyödyntämään.

Tarukannel (2022) kirjoittaa Hallintoakatemian sivuilla verkkokurssien tulevaisuudesta. Perinteiset verkkokurssit ovat saaneet väistyä webinaarien tieltä, mutta etenkin koronan myötä niiden formaatti on osoittautunut sopivimmaksi sen tarjoaman monipuolisuuden vuoksi. Hän kuitenkin mainitsee eri tavoin oppivat ja ajattelevat ihmiset, sekä kuinka joillekin sopii tehokas webinaari, kun taas toisille se ei tarjoa tarpeeksi kontaktia tai nostata keskustelua.

3.8 Viikko 9

Maanantai 4.4.2022

Puhuimme viikkopalaverissamme mestari1:n kanssa mestari2:n löytämästä ratkaisusta perjantaiseen ongelmaan. Mestari1 kuitenkin pohti, ettei tämä ratkaisu välttämättä auta backendissä tapahtuvaan kutsuun sillä siellä olevaa koodia pitäisi myös muuttaa. Sovin, että kysyn Monday scrumissa josko joku tietäisi backendin ratkaisusta lisää ja pohdimme sitten lisää. Kerroin myös mestari1:lle jatkavani Pluralsightin keskeneräiset kurssit loppuun ja priorisoivani niitä.

Substanssikoulutuksessa käytiin vielä viimeisen kerran läpi TypeScriptiä. Tehtävänä oli tehdä komponentti, jossa interfacen avulla määritellään pelaaja ja muutamia tietoja. Tähän piti sitten tehdä uusi React-komponentti, jonka avulla se kutsutaan varsinaiseen sovellukseen. En aluksi saanut näitä toimimaan ja vastausta läpikäytäessä tajusin, että olin nimennyt tiedostot väärillä tiedostopäätteillä. Opin, ettei välttämättä kannata ”varmuuden vuoksi” nimetä .ts -päätteistä TypeScript-tiedostoa .tsx -tiedostoksi, mikäli siinä ei aio hyödyntää lainkaan Reactia.

Iltapäivästä katsoimme vielä Mestari1:n tuoreeltaan löytämää ratkaisua, joka lopulta kuitenkin liittyi rewrite-sääntöihin, joista oli puhetta perjantaina. Muutimme säännössä olleen uudelleenohjautuvan nettiosoitteen oikeaksi ja teimme tästä PR:än. Jouduin ennen tätä kuitenkin muuttamaan koodipohjani sijaintia, sillä se oli aivan tietokoneeni juuressa ja sääntömuutosta varten tuli kloonata säännöt sisältävä repository (Gitin projektin virtuaalinen varasto) (ATLASSIAN 2022) saman kansion alle, mistä koodipohjakin löytyy. Tein siis uuden kansion, jonka alle sekä koodipohja että uusi kloonattu kansio tuli.

Tämän jälkeen säännön toimivuus tulisi testata. PR:ää tehdessä Bitbucket osasi lisätä kaikki tarvittavat katselmoijat automaattisesti ja mestari1 pyysi kysymään yhdeltä näistä, miten muutoksen vienti tulisi hoitaa testiympäristöön. Tässä kävi kuitenkin joko väärinkäsitys tai rikkinäisen puhelimen efekti, sillä sain hyvin ristiriitaista tietoa kummastakin päästä. Yritin

mennä saamieni ohjeiden mukaan, mutta laittamani deployment kaatui kuitenkin heti. Vaihdoin testiympäristöä minulle nimettyyn ympäristöön ja yritin uudelleen, tuloksetta. Pyysin vielä mestari1:ltä apua tähän huomiseksi.

Tiistai 5.4.2022

Katsoimme mestari1:n kanssa testiympäristöön deploaamista Jenkinsissä. Mestari1 näytti, mihin kohtaan branchin nimi tulee laittaa. Tässä kohtaa olin eilen tehnyt virheen, sillä olin laittanut branchin nimen ylempään kenttään, vaikka se tuli laittaa alempaan kohtaan. Otin tästä itselleni muistutukseksi kuvakaappauksen, johon kirjoitin nämä eroavaisuudet kenttien välillä ylös.

Jatkoin tämän jälkeen Pluralsightin kurseja sillä aikaa, kun odottelin katselmoijien hyväksyntää rewrite-tikettiin. Sain tänään katsottua kurssin JavaScriptin objekteista, prototyypeistä sekä luokista loppuun. En oikein saanut niistä hirveästi kiinni mutta toivottavasti siitä jäi jotain muistiin.

Keskiviikko 6.4.2022

Koska sain eilen yhden kurssin tehtyä ja tänään ei ole luvassa muuta ohjelmaa kuin yksikömmö kuukausitapaaminen, päätin jatkaa kesken jäänyttä Reactin alkeiden kurssia. Kurssissa nousi esiin propsit, joihin olen törmännyt jo aiemmin esimerkiksi substanssikoulutusten aikana. En kuitenkaan ymmärtänyt mitä ne oikeastaan ovat, joten lähdin selvittämään mistä on kyse ennen kurssin jatkamista. Sain selville, että propsit ovat tavallisia objekteja, joiden arvoa ei voida muuttaa komponentin sisällä (Singhal 2020). Katsoin tämän kurssin jälkeen Cypressin kurssia loppupäivän ja jatkan tästä huomenna.

Torstai 7.4.2022

Osallistuin aamusta Toton beta-sivun demoon (projektin esittelytilaisuus), jossa esiteltiin aikaansaatuja ominaisuuksia sekä asiakkailta tulleita palautteita sivun toiminnasta. Oli mukava päästä näkemään, miten demossa esitellään projektin aikaansaannoksia ja sen kulkua. Jatkoin tästä eilen kesken jääneellä Cypress-kurssilla. Sain kurssin suoritettua loppuun ja enää yksi keskeneräinen kurssi odotti viimeistelyä. Jiraa käsittelevä kurssi sopiikin hyvin opeteltavaksi tässä vaiheessa, sillä perjantaina osallistun Jiran käytön opetukseen, jonka mestari2 pitää muutamalle uudelle työntekijälle, itseni mukaan lukien. Vaikka olenkin nyt jonkin verran käyttänyt Jiraa koen, että sen käytössä on vielä paljon opeteltavaa, joten odotan innolla perjantain oppituntia. Tämän jälkeen jatkoin TypeScriptin kurseilla Pluralsightista, sillä löysin pari mielenkiintoista aihetta, jotka soveltuvat aloittelijoille.

Perjantai 8.4.2022

TECH-talkin jälkeen sain Slackissa viestiä, jossa pyydettiin QA:n testaukseen rewrite-sääntöjen tikettiä. Ajattelin palauttaa PR:än tilan edelliseen committiin josta testausta varten tehty tiedosto löytyi, joten avasin konsolilla gitin lokin, josta hain testitiedoston lisäämisen hashin. Lokia selatessa huomasin kuitenkin kauhukseni tehneeni aiemmat commitit kouluni sähköpostilla. En ollut tajunnut, että tekemäni Fullstack Openin koulutehtävä, jossa käytin kouluni Github-tunnusta oli siirtynyt työtunnukseni päälle. Muutin tunnuksen takaisin oikeaan ja päätin olla tekemättä kyseistä koulukurssia työkoneellani varmuuden vuoksi. Committiin siirtymisessä oli jotain häikkää, joten tuumasimme mestari1:n kanssa, että helpompaa olisi vain luoda sama tiedosto uudelleen. Vein muutokset eteenpäin testattavaksi mutta kävikin ilmi, ettei fronttipuolen QA:n testausta tarvitakaan ja voisin mergetä PR:än. Mergesin sen kuitenkin niin, että PR:ään unohtui testitiedosto, jonka jouduin poistamaan erillisenä committina mergen päälle rebasen jälkeen. Tästä oli myös pyyntö saada korjaus tuotantoon jo tänään, mutta kaikki osapuolet, jotka olivat mukana tiketin teossa, totesivat sen olevan huono ratkaisu, sillä mikäli se rikkoisikin jonkin osan sivusta sitä olisi hankala korjata viikonloppua vasten, joten oli parempi jättää testaus ja vienti ensi viikolle.

Iltapäivästä liityin vielä kuuntelemaan Jiran käytön workshopia, jossa mestari2 esitteli meille erilaisia ominaisuuksia. Keskustelimme eri projektien näkymistä sekä tikettien hallinnasta ja niissä käytetyistä avaimista, joilla tikettejä hallinnoidaan projektien sisällä. Opin myös, että voin tehdä oman dashboardin (kojelauta) johon voin koota itselleni relevantit projektit ja linkit Jirasta.

Viikon 9 yhteenveto

Tällä viikolla koin saavani eniten irti Pluralsightin käytöstä verrattuna aiempiin viikkoihin. Asiaa helpotti toki se, ettei työstettäviä tikettejä ollut lähes lainkaan ja että kokouksia oli vain kourallinen, joten aikaa opiskelulle jäi paljon enemmän. Kurssien suorittaminen oli kuitenkin hidasta, sillä huomasin keskittymiseni herpaantuvan lähes jatkuvasti sekä jouduin pysäyttämään videoita koko ajan etsiäkseni lisätietoa aiheiden termeistä tai teknologioista. Kurssien kokopäiväinen katsominen myös väsytti erittäin paljon ja huomasin, etten loppupäivää kohden enää jaksanut keskittyä mihinkään. Koitin myös useamman tauon pitämistä aieman 45 minuutin tauotuksen sijaan, mutta unohduin taukojen jälkeen tekemään kaikkea muuta, kuten lukemaan Slack-kanavia tai selaamaan sisäistä intraamme. Ehkä voinkin tässä vaiheessa jo todeta, ettei Pluralsightin kaltainen opiskelumalli sovi omalle kohdalleni.

Uusien asioiden oppimiseen voisi kuitenkin asennoitua erilaisen näkökulman kautta. Uuden oppimisessa ja sen välttämättömyydessä on usein ikävän kuuloinen kaiku, kerrotaan Välähdyksiä tulevaisuudesta-kirjassa. ”Se tuottaa miellelyhtymän liitutaalusta, karttakepistä ja unohtuneista kotitehtävistä. Elinikäisen oppimisen sijaan voisimme omaksua runollisen sävyn ja puhua mielen avaruuden laajentamisesta.” Lisäksi kirjassa mainitaan, että lyhytkurssilta toiseen

hyppely ei ole tulevaisuutta vaan tärkeämpää on syventyä, perehtyä ja sitoutua oppimiseen ”lukkiutumisen” sijaan. (Toiminen 2017)

3.9 Viikko 10

Maanantai 11.4.2022

Aamun palaverissa mestari1:n kanssa sovin katsovani vielä muutamia Pluralsight kursseja TypeScriptiin liittyen ennen lisenssin mahdollista loppumista. Kerroin myös perjantain sotkuisesta mergeyksestä, johon mestari1 tuumasi uuden PR:än teon olevan kaikista helpoin ratkaisu. Sain vielä viestin, että muutos lähtisi testaukseen hieman aiemmin tällä viikolla, mikä on hienoa sillä viikonloppu alkaa tällä viikolla jo torstaina. Vastasin myös sähköpostilla tulleen lyhyeen henkilöstökyselyyn.

Jatkoin tästä katsomaan kurssia TypeScriptin objektiorientoituneesta koodaamisesta. Kurssilla käytettiin paljon vertainnollisia kuvauksia TypeScriptin eri ominaisuuksille mitkä koin hyväksi tavoiksi hahmottaa, mistä aiheesta on kyse. Esimerkiksi TypeScriptin luokkaa voisi ajatella rakennuspiirroksena, jolloin rakennettava talo olisi siitä tuotettava objekti. Kirjoitin näitä havaintoja vielä kertausta varten ylös.

Tiistai 12.4.2022

Jatkoin aamusta TypeScript kurssia ja sain sen suoritettua loppuun. Kurssilla käsiteltiin luokkia, interfaceja sekä näiden käyttötarkoituksia- ja tapoja. Tälläkin kertaa kurssilla käytettiin paljon esimerkkejä, joista interfacen kuvaus oli mielestäni todella osuva ja hyvin muistettava oikean maailman esimerkkiin pohjautuen.

Keskiviikko 13.4.2022

Pidin käymästäni TypeScript-kurssista, joten ajattelin katsoa, mikäli kurssin tekijällä olisi lisää samankaltaista materiaalia. Huomasin kuitenkin mennessäni kurssisivulle, että kurssilta löytyy ”learning check” eli pienimuotoinen testi kurssin aiheeseen liittyen. Olin unohtanut kokonaan, että kursseilla voi olla tällaisia testejä, joten päätin tehdä sen ja katsoa kuinka hyvin opin aiheen. Muutama kysymys meni väärin ja näihin aiheisiin pääsi palaamaan vastausten läpikäynnin yhteydessä. Tästä inspiroituneena palasin vielä aiemmin käymiini kursseihin ja tein niistä samoja testejä sekä kertosin oppimaani.

Päivän substanssikoulutuksessa käytiin lyhyesti SQL:n alkeita ja tehtiin tietokantahakuja harjoitustietokannasta. Tämä oli itselleni jo entuudestaan tutumpi aihe koulun puolesta, mutta koin hyödylliseksi kuitenkin vielä kerrata aihetta.

Weeklyn aikana kerroin käyneeni TypeScript-kursseja ja sain vinkkinä Youtubevideon, joka avaa hyvin TypeScriptin alkeita. Tallensin videon kirjanmerkkeihini, sillä katsoin sen olevan hyvä tiivistelmä TypeScriptin keskeisimmistä käsitteistä. Yritin vielä aloittaa kurssin JavaScriptin objekteista saadakseni perspektiiviä juuri opettelemaani TypeScriptin objektiohjelmointiin, mutta ajatukset herpaantuivat jo niin pahasti, että päätin tutkia kesälomalistoja ja käyttää lopun päivän kevyisiin toimitustöihin.

Torstai 14.4.2022

Viikon, sekä myös tämän opinnäytetyön viimeinen päivä ennen raportoinnin loppumista. Koska tänäänkään ei ole pakollisia menoja, päätin jatkaa eilen aloittamani JavaScriptin objektien kurssin. Jatkoin myös löytämieni testien tekoa ja kertasin niissä väärin menneitä kohtia. Käytin lähes koko päivän opiskeluun, sillä kurssi oli yllättävän pitkä ja sisäistettävää asiaa oli paljon.

Perjantai 15.4.2022

Pitkäperjantai, eli vapaapäivä.

Viikon 10 yhteenveto

Tällä viikolla oli jälleen todella vähän osallistavia tilaisuuksia, joten pystyin keskittymään lähes täysin itseopiskeluun. Hankaluuksia tuotti kuitenkin päivän suunnittelu ja rytmitys, sillä työpäivät tuntuivat kuluvan hyvin epäsäännöllisesti. Yritin pitää nyt vähemmän taukoja kuin edellisellä viikolla välttääkseni huomion herpaantumista, mutta tämä tuntui väsyttävän entisestään eikä ensimmäisten tuntien jälkeen mikään tuntunut enää jäävän muistiin. Sain kuitenkin ajatuksen, että saatan pyrkiä opettelemaan liian montaa eri aihetta samanaikaisesti, jolloin kaikki oppiminen jää puolitiehen. Oppimisen kannalta olisi parasta, jos keskittyisin vain yhteen aiheeseen kerrallaan, mutta huomaan tällöin tylsistyväni opeteltavaan aiheeseen, vaikka se olisi mielenkiintoinen. En välillä ymmärrä päänsisäistä toimintaani lainkaan.

Tässä voisi kuitenkin harjoittaa itsensä johtamista, jota voi kehittää esimerkiksi muuttamalla vanhoja, huonoja tapoja tai miettimällä sisäisen puheen malleja uudelleen. Vanhojen tapojen kaavasta rikkoutuminen on haastavaa, mutta palkitsevaa ja auttaa rikkomaan rutiininomaista arkea. Esimerkiksi työpäivää katkova satunnainen sosiaalisen median selailu on tapa, josta pois opettelu voisi parantaa mielenlaatua. Tämän lisäksi ihmisen mielessä on useita erilaisia sisäisen puheen malleja, jotka kilpailevat huomiosta. Ne voivat olla myönteisiä, suorituskykyä tukevia ajatuskulkuja, jotka kannustavat ja rohkaisevat, tai kielteisiä ajatusmalleja ja rooleja. Itsensä johtaminen on kuitenkin pohjimmiltaan energian hallintaa. Kun osaa huolehtia energiavarojen riittävydestä, pystyy paremmin keskittymään huomion kiinnittämisen taitoihin, joka taas itsessään auttaa onnistumaan. (Jääskeläinen 2020)

4 Yhteenveto ja pohdinta

Olen oppinut näiden kymmenen viikon aikana paljon itsestäni oppijana. Huomasin, ettei itseopiskelu omaan tahtiin ja videoita katsomalla sovi lainkaan oppimistyyllilleni ja että saan paljon enemmän irti oppimisesta silloin, kun pystyn esittämään tarkentavia kysymyksiä heti kun ne tulevat mieleen. Sain oppimani yhdistettyä oikeaan asiayhteyteen sekä muistin sen paremmin, kun pääsin jonkun kanssa keskustelemaan aiheesta ja pohtimaan ääneen, miten jokin asia toimii. Siksi koin mestarin roolin tämän jakson aikana tärkeimmäksi, sillä parikoodausten jälkeinen analysointi sekä oikeassa työympäristössä työskentely tuntui opettavan kaikista eniten. Havahduin ehkä hieman myöhään Pluralsight-sivuston hyödyllisyyteen. Kesti pitkään ymmärtää, miten saisin sivustosta parhaimman hyödyn irti, sillä se vaati keskittymistä pelkkään teoreettiseen opiskeluun. Opinnäytetyön alussa ollut tikettien työstiö jarrutti itseopiskelua jonkin verran, mutta en koe sitä juurikaan haitalliseksi, sillä opin sinä aikana paljon itse käytännön työstä.

Myös tämän opinnäytetyön kirjoittaminen on yllättänyt minut positiivisesti, sillä huomasin heti alkuun sen olevan loistava tapa kerrata oppimaani ja sisäistää päivän opit, toisin kuin olin ehkä aiemmin kuvitellut. Ennen opinnäytetyön aloitusta käytin koulutuksen järjestäjien tarjoamaa päiväkirjapohjaa, jonka koin olevan paljon rajoitetumpi yksittäisillä kysymyksillään verrattuna vapaaseen päiväkohtaiseen raportointiin, jota toteutin tässä työssä. Vaikka raportointiviikot lopuivat, itse Coding Lab jatkaa vielä reilun kuukauden ajan. Olisi ollut hienoa, jos opinnäytetyö olisi sijoittunut koko Coding Labin ajalle, vaikkakin tämän formaatin myötä raportointi olisi ehkä jouduttu tekemään ainoastaan viikkotasoisesti, sillä opinnäytetyön sivumäärä olisi saattanut kasvaa liian suureksi.

Opintojakson alussa asettamamme tavoitteet HOPS:iin ovat mielestäni toteutuneet kohtalaisesti. Eritoten Gitin opettelu on ollut haasteellista siinä käyneiden sattumusten puolesta, mutta tekemäni toiston kautta muistan jo perusteet sekä työprosessit hyvin. Ohjelmointikielistä tärkeimmäksi noussut TypeScript on nyt viime viikkoina ollut enemmän pinnalla kuin aiemmin ja vaikka en ole päässyt vielä työstämään siihen pohjautuvaa koodia, olen saanut paljon teoreettista osaamista.

Koska suoritin tämän opinnäytetyön aikaiset viikot lähes kokonaan etätyönä, koen sopivaksi ottaa kantaa myös etätyöskentelyn menettelyihin sekä siinä nousseisiin haasteisiin. Etätyön hyviin puoliin lukisin työmatkoihin kuluvan ajan sekä rahan säästymisen ja oman työrauhan. Työrauhaa kuitenkin saattaa haitata niin naapurit kuin oman kodin asukkaat, joten sitä täytyi itse yrittää ehostaa esimerkiksi käyttämällä melun estäviä kuulokkeita, täten sulkien ulkoiset häiriötekijät pois. Näistä huolimatta keskittyminen ei aina kuitenkaan ollut parasta ja koin hankalaksi etenkin omatoimisesti suunniteltujen päivien noudattamisen ja verkossa tehtävän

itseopiskelun. Myös työn tauottaminen osoittautui haasteelliseksi, mutta pyrin helpottamaan ajankulun hahmottamista ja taukojen pitämistä niistä muistuttavan sovelluksen avulla.

Yrityksessämme on meneillään Työ 2.0 käytäntö, mikä tarkoittaa hybridityön yleistymistä tavallisena työtapana. Hybridityöllä tarkoitetaan mallia, jossa työtä voidaan tehdä saumattomasti sekä etänä että työpaikalla omien tarpeiden mukaan (CISCO 2022). On spekuloitu, että koronapandemian myötä tullut etätyö tulee yleistymään huomattavasti eikä paluuta entiseen normaaliin ole luultavasti nähtävissä. Hybridityössä yhtenä haasteena on kuitenkin tiimien välinen yhteydenpito ja siinä tulisikin ottaa huomioon kaikkien työntekijöiden tasavertainen osallistuminen ajasta ja paikasta riippumatta (CISCO 2022).

Lähteet

Sähköiset

Atlassian. 2022. What is Git. Viitattu 25.5.2022. <https://www.atlassian.com/git/tutorials/what-is-git>

Atlassian. 2022. Why Git for your organization. Viitattu 25.5.2022. <https://www.atlassian.com/git/tutorials/why-git#git-for-developers>

Atlassian. 2022. Setting up a repository. Viitattu 4.4.2022. <https://www.atlassian.com/git/tutorials/setting-up-a-repository>

Atlassian. 2022. Stashing your work. Viitattu 24.3.2022. <https://www.atlassian.com/git/tutorials/saving-changes/git-stash#stashing-your-work>

Beck, K. Beedle, M. van Bennekum, A. Cockburn, A. Cunningham, W. Fowler, M. Grenning, J. Highsmith, J. Hunt, A. Jeffries, R. Kern, J. Marick, B. Martin, R. Mellor, S. Schwaber, K. Sutherland, J. Thomas, D. 2001. Ketterän ohjelmistokehityksen julistus. Viitattu 24.5.2022. <https://agilemanifesto.org/iso/fi/manifesto.html>

Cisco Systems. 2022. Characteristics of hybrid work. Viitattu 15.4.2022. <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/hybrid-work/what-is-hybrid-work.html#-characteristics>

Cisco Systems. 2022. What Is Hybrid Work? Viitattu 15.4.2022. <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/hybrid-work/what-is-hybrid-work.html#-q-a>

Garg, S. 2018. Url rewriting in Apache using mod_rewrite: RewriteCond & RewriteRule. Viitattu 1.4.2022. http://geekdirt.com/blog/url_rewriting_in_apache_mod_rewrite/

Github. 2022. Git Commit. Viitattu 10.2.2022. <https://github.com/git-guides/git-commit>

Hakanen, J. 2011. Työn imu. Viitattu 25.5.2022. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/136798/9789522618276-TTL_tyonimu.pdf?sequence

Hundal, P. 2017. What are bugs and how to write bug-free code? Viitattu 25.5.2022. <https://medium.com/@paulhundal/what-are-bugs-and-how-to-write-bug-free-code-7080db598d62>

Jääskeläinen, H. 2020. Hyvä johtaja huolehtii omasta hyvinvoinnistaan - Itsensä johtaminen on taito, jota voi harjoitella. Viitattu 25.5.2022. <https://brik.fi/brik-lehti/itsensa-johtaminen-on-taito-jota-voi-harjoitella/>

Kiskyte, A. 2021. What is a Headless Browser? Viitattu 9.2.2022. <https://oxylabs.io/blog/what-is-headless-browser>

Kranz, G. 2021. metadata. Viitattu 24.3.2022. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/metadata>

MacCana, M. 2014. 'gulp' tag wiki. Viitattu 7.2.2022. <https://stackoverflow.com/tags/gulp/info>

Meta Platforms. 2022. Hooks at a Glance. Viitattu 17.3.2022. <https://reactjs.org/docs/hooks-overview.html#but-what-is-a-hook>

Microsoft. 2022. TypeScript Cheat Sheet. Viitattu 23.3.2022. <https://www.typescript-lang.org/static/TypeScript%20Interfaces-34f1ad12132fb463bd1dfe5b85c5b2e6.png>

Mozilla Foundation. 2022. Streams API. Viitattu 17.2.2022. https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Streams_API

Oracle. 2015. Dynamic typing vs. static typing. Viitattu 1.3.2022. https://docs.oracle.com/cd/E57471_01/bigData.100/extensions_bdd/src/cext_transform_typing.html

Scrum. 2022. What is scrum? Viitattu 24.5.2022. <https://www.scrum.org/resources/what-is-scrum>

Singhal, G. 2020. Accessing Data through Props with Known Key Names in React.js. Viitattu 6.4.2022. <https://www.pluralsight.com/guides/accessing-data-through-props-with-known-key-names-in-reactjs>

Tarukannel, T. 2022. Verkkokurssit - Tulevaa vai mennyttä? Viitattu 25.5.2022. <https://hallintoakatemia.fi/verkkokurssit-tulevaa-vai-mennytta/>

Toiminen, M. 2017. Välähdyksiä tulevaisuudesta. Viitattu 25.5.2022. <https://www.tela.fi/wp-content/uploads/2021/06/21108-Va%CC%88la%CC%88hdyksia%CC%88-tulevaisuudesta-ra-portti.pdf>

Työturvallisuuskeskus. 2022. Keinoja työn kuormittavuuden hallintaan. Viitattu 24.5.2022. https://ttk.fi/oppaat_ja_ohjeet/digijulkaisut/keinoja_tyon_kuormittavuuden_hallintaan#koti_ja_vapaa-aika_2

Yarn Foundation. 2022. Introduction - Yarn Documentation. Viitattu 7.2.2022. <https://yarnpkg.com/getting-started>

Julkaisemattomat

Heuristica Oy. 2019. Työyhteisötaidot: Aikavarkaat kuriin. Sivu 3. PDF. Viitattu 23.2.2022.

Kuviot

Kuvio 1: Tekemämme muutos lomatoniin, joka rikkoikin komponentin toimivuuden	11
Kuvio 2: Oikea ratkaisu löytyikin lokalisaatiotiedostosta	11
Kuvio 3: Kuvakaappaus tiketin kuvatusta ongelmasta	15
Kuvio 4: Tikettiin tehty korjaus	17
Kuvio 5: Taulukko ohjeista, jonka perälle lisäsin pokerin ohjeiden koodin	21
Kuvio 6: Testien ajaminen terminaalin kautta onnistuneesti	22
Kuvio 7: Vanha koodi, jossa käytettiin AND (&&) operaattoria	24
Kuvio 8: Uusi koodi, jossa AND-operaattori muutettiin ternaryksi	24
Kuvio 9: Painikkeen sijainti ennen koodimuutosta ja sen jälkeen	25
Kuvio 10: Alleviivattuna muokattavat linkit, ennen muokkausta ja muokkauksen jälkeen	29