

agileMantis

Einführende Anleitung:

Warum Scrum mit **agileMantis**
Besuch der Demo
Installation
Durchführung des ersten Sprints

Version: 1.2.0
Datum: 25.03.2014
Classification: gadiv-extern
Division: agileMantis

Filename: Kurzdokumentation.agileMantis.de

1 Scrum mit agileMantis in MantisBT. Wie und warum?

Sie

organisieren oder entwickeln Software Produkte.

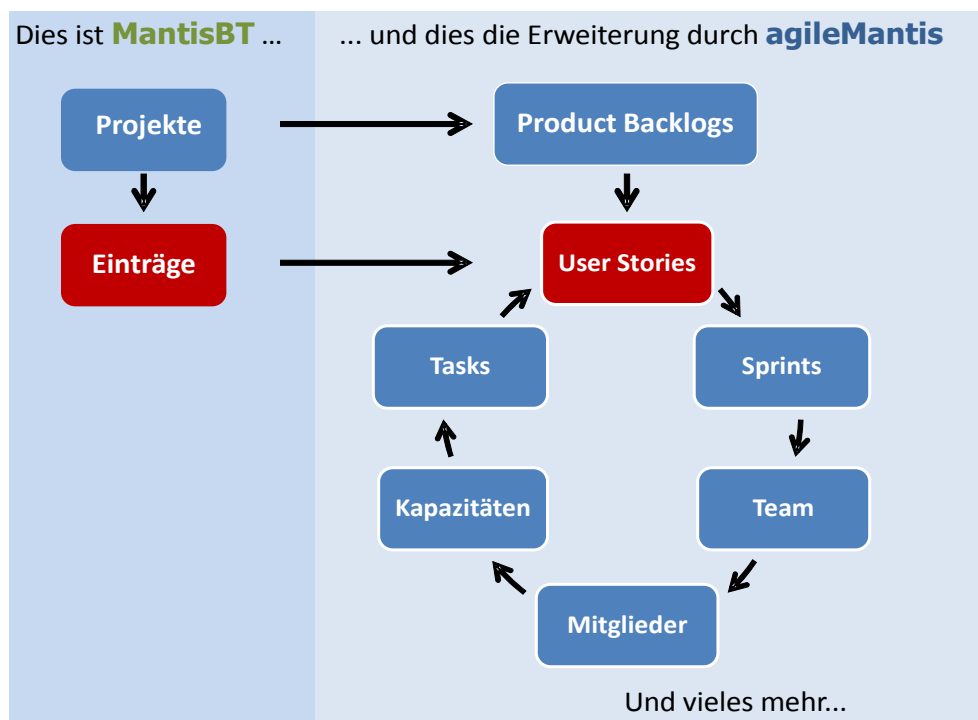
Scrum

ist Ihr geplantes oder bestehendes Vorgehensmodell.

MantisBT

ist idealerweise ihr aktuelles Tool zu Aufgabenhaltung.

agileMantis dürfte dann dann das Tool Ihrer Wahl sein, denn ..



- **agileMantis** ist ein Plugin für MantisBT, welches bestehende Einträge als User Stories in eine voll entwickelte Scrum-Umgebung einbettet.
- **agileMantis** ist Open Source und durch Expert Komponenten erweiterbar. z.B. ergonomisches Taskboard, Burndowns, Statistiken..
- Verknüpfung eines Eintrages mit einem Product Backlog erweitert diesen sofort zur User Story.
- Bestehende Daten in MantiBT werden durch Anbindung an agileMantis nicht modifiziert..

Im Folgenden führen wir Sie durch

- die Demo Version
- die Installation von **agileMantis**.
- einen elementaren Sprint in **agileMantis**.

Contents

| | |
|---|--------------------|
| 1 Scrum mit agileMantis in MantisBT. Wie und warum? | 2 |
| 2 Tägliche Arbeit in agileMantis: Rundgang durchs Demo | 5 |
| 2.1 Das Menü | 5 |
| 2.2 Anzeige von Einträgen und User Stories | 5 |
| 2.3 Tägliche Arbeit in laufenden Sprints | 5 |
| 2.4 Scrum-Objekte erzeugen | 6 |
| 3 Installation | 7 |
| 4 Scrum mit agileMantis – ein elementarer Sprint | 9 |
| 4.1 Erzeugung initialer Artefakte | 10 |
| 4.1.1 Überblick | 10 |
| 4.1.2 Erzeugung/Initialisierung von Projekt, Anwendern und Benutzern in einer neuen MantisBT-Installation | 11 |
| 4.1.2.1 Erzeugung von Anwendern und Benutzern in einem einzigen Schritt | 11 |
| 4.1.2.2 Erzeugung eines Projekts | 12 |
| 4.1.2.3 Zurdnung von Anwendern zum Projekt | 12 |
| 4.1.3 Erzeugung/Initialisierung von Projekt, Anwendern und Benutzern in einer bestehenden MantisBT-Installation | 13 |
| 4.1.3.1 Prüfung, ob das benötigte Projekt existiert | 13 |
| 4.1.3.2 Prüfung, ob Anwender und Zuordnungen schon vorliegen. | 13 |
| 4.1.3.3 Erzeugung von agileMantis-Benutzern aus MantisBT-Anwendern | 13 |
| 4.1.4 Erzeugung von Product Backlog und Team | 13 |
| 4.1.4.1 Erzeugung eines Product Backlogs und Zuweisung eines Projekts | 13 |
| 4.1.4.2 Erzeugung eines Teams und Zuordnung zum Product Backlog | 13 |
| 4.2 Aktivitäten des Product Owners | 14 |
| 4.2.1 Erzeugung von Einträgen | 15 |
| 4.2.2 Erzeugung einer User Story und Zuordnung zum | |

| | |
|---|-----------|
| <u>Product Backlog</u> | <u>15</u> |
| <u>4.3 Story Points setzen</u> | <u>15</u> |
| <u>4.4 Durchführung eines Sprints</u> | <u>16</u> |
| <u>4.4.1 Sprint Planning</u> | <u>16</u> |
| <u>4.4.1.1 Der Scrum Master erzeugt den Sprint</u> | <u>16</u> |
| <u>4.4.1.2 Im Planning entscheiden die Entwickler, welche User Stories in den Sprint gezogen werden</u> | <u>17</u> |
| <u>4.4.1.3 Im Planning fügen die Entwickler den User Stories die erforderlich Tasks hinzu</u> | <u>17</u> |
| <u>4.4.1.4 Am Ende des Plannings bestätigt der Scrum Master den Sprint</u> | <u>18</u> |
| <u>4.4.2 Während des Sprints pflegen und beenden die Entwickler ihre Tasks</u> | <u>18</u> |
| <u>4.4.3 Am Ende des Sprints wird dieser vom Scrum Master geschlossen</u> | <u>19</u> |

2 Tägliche Arbeit in agileMantis: Rundgang durchs Demo

Die Demo-Anwendung dient dazu, das „Look and feel“ der Scrum-Artefakte in **agileMantis** zu erkunden. Zur Vereinfachung ist nur ein einzelnes Product Backlog mit Team vorhanden.
Bitte öffnen Sie

<http://agilemantis.sourceforge.net/plugin.php?page=agileMantis/info.php>

2.1 Das Menü

Bitte als „developer“ einloggen.

Man sieht das Hauptmenü:

Es enthält die klassischen Menüpunkte von MantisBT, sowie in **Fettschrift** die zusätzlichen aus **agileMantis**. Product Backlog und Sprint Backlog werden durch Klick auf den entsprechenden Menüpunkt aufgerufen:

... | [Summary](#) | **[Product Backlog](#)** | **[Sprint Backlog](#)** | [My Account](#) | ...

2.2 Anzeige von Einträgen und User Stories

- Zur Anzeige von MantisBT-Einträgen: [View Issues](#) anklicken, Filter konfigurieren und **Filter** drücken.
- Zur Anzeige der User Stories des Product Backlogs: [Product Backlog](#) anklicken.

| Product Backlog <input type="button" value="Choose a Product Backlog"/> <input type="button" value="Create a Sprint"/> | | | | | |
|---|---------------------------------|-----------|---------------|--------------|-------------------------------------|
| Name | Description | Team | Product Owner | Scrum Master | Current Sprint |
| Demo Product Backlog | This is a demo product backlog. | Demo Team | ProductOwner | ScrumMaster | Demo Sprint Running |

| User Stories <input type="button" value="Save"/> | | <input type="checkbox"/> User Stories without Story Points only <input checked="" type="checkbox"/> Completed User Stories too <input type="checkbox"/> Closed User Stories too <input type="checkbox"/> User Stories without Sprint only <input type="checkbox"/> User Stories for current Project only <input checked="" type="checkbox"/> | | | | Display Project / Target Version | |
|---|----------------|--|--------------------|--------------|-----------------------------------|--|-------------------------------------|
| Ranking Order | Business Value | Story Points | ID | Category | Target version | Summary | Sprint |
| 3 | 3000 | 21 | 16 | Prototyping | Demoversion 1.0.0 | Create a basic GUI with a menu, an input field and a digit panel | Demo Sprint Running |
| 5 | 300 | 3 | 3 | Realisation | Demoversion 1.0.0 | Create a menu with copy and paste functions | Demo Sprint Running |
| | 1200 | 34 | 22 | Prototyping | Demoversion 1.0.0 | Create a panel with arithmetical operations | test Sprint |
| | 300 | | 20 | Installation | Demoversion 1.0.0 | Create a Windows setup file | |

2.3 Tägliche Arbeit in laufenden Sprints

Zur Ansicht der User Stories im aktuell laufenden Sprint: [Sprint Backlog](#) anklicken.

- Die Kopfzeile zeigt die Dauer des Sprints.
- Die Anzeige darunter listet die zugehörigen User Stories mit ihren Tasks.

Mit anderen Worten, hier sieht man das aktuelle Taskboard.

| Sprint | Edit Sprint | Confirm Sprint | Close Sprint | Split Incomplete User Stories | Choose a Sprint | | | | |
|---------------------|-----------------------------|--------------------------------|------------------------------|---|---------------------------------|------------------------|-----------|----------------------|--|
| Sprint | Begin | End | Story Points | Remaining Time | Remaining Work (h) | Remaining Capacity (h) | Team | Product Backlog | |
| Demo Sprint Running | 11.02.2014 | 25.02.2014 | 32 | 4 Days | 55.30 | 0.00 | Demo Team | Demo Product Backlog | |

| User Stories & Tasks | | | | | | | | | |
|--|---|------------|-------------|---------------|--|----------|----|---|--------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Display Project / Target Version <input type="checkbox"/> Incomplete User Stories only <input type="checkbox"/> Your own User Stories only | | | | | | | | | |
| ID | Summary | Developer | Planned (h) | Performed (h) | Enter performed work (h) | Rest (h) | SP | R | Target Version |
| #2 | Create an input field for arithmetic operations | | | | | | 3 | 4 | Demo version 1.0.0 |
| | Create Input Field | Entwickler | 3.25 | 0.00 | <input type="text"/> Enter | 3.25 | | | |
| | QA Test Input Field | Developer | 2.00 | 0.00 | <input type="text"/> Enter | 2.00 | | | |
| #3 | Create a menu with copy and paste functions | | | | | | 3 | 5 | Demo version 1.0.0 |
| | Create Menu | Entwickler | 4.00 | 4.00 | <input type="text"/> Enter | 0.00 | | | |

Während der Tagesarbeit machen die Entwickler einfachste Eingaben:

- Anzeige von Details der User Story durch Klick auf dessen **#ID**.
- Optional kann gelegentlich erbrachter Aufwand eingegeben werden: Wert eingeben, dann **Enter** drücken.
- Abschluss des Tasks: **Resolve** drücken.

2.4 Scrum-Objekte erzeugen

Bitte als administrator einloggen.

Nun blendet das erweiterte Menü auf:

... | [Summary](#) | [Product Backlog](#) | [Sprint Backlog](#) | [agileMantis](#) | [My Account](#) | ...

Klick auf [agileMantis](#) öffnet das zentrale Scrum-Menü für agileMantis-Administratoren. Hier ist die Verwaltung von agileMantis, wo Teams etc. erzeugt werden.

... [[Manage Product Backlogs](#)] [[Manage Teams](#)] [[Manage Sprints](#)] ...

Probieren Sie es am besten aus, indem Sie den Anweisungen aus Teil 4 folgen.

3 Installation

Die Installation besteht aus zwei Schritten:

- Systemanforderungen (Schritte 1-2)
- Plugin-Installation (Schritte 3-10)

Hinweis: Die Systemanforderungen von agileMantis sind im Wesentlichen durch die von MantisBT abgedeckt. In der aktuellen Version kann agileMantis nur in Verbindung mit einer MySQL-Datenbank verwendet werden. Weitere Datenbanksysteme werden in einer späteren Version unterstützt.

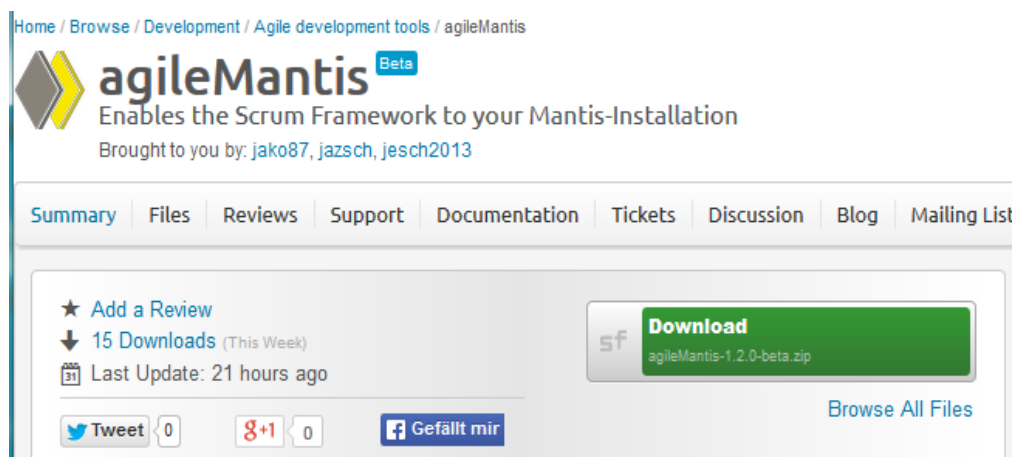
1. Optimal besitzen Sie MantisBT Version 1.2.5. oder neuer in Verbindung mit einer MySQL-Datenbank.
- Wenn nicht, bitte MantisBT updaten oder eben neu installieren:

<http://www.mantisbt.org/manual/admin.install.html>

Wenn MySQL nicht installiert ist, empfehlen wir Ihnen die Installation von

<http://dev.mysql.com/downloads/mysql/5.5.html#downloads>

2. *Hinweis:* MantisBT empfiehlt eine MySQL-Datenbank zu nutzen. Die Installation von ManitsBT ist erfordert fortgeschrittene Kenntnisse und sollte daher einem Systemadministrator übergeben werden.
3. Download von agileMantis von der Sourceforge Projektseite ausführen.
<http://sourceforge.net/projects/agilemantis/>.
Klick auf den Download Button lädt die neueste Version.



Bitte das Zielverzeichnis für Punkt 3 gut merken.

4. agileMantis zip-Datei *im* Zielordner aus Punkt 2 entpacken.
5. Einloggen in Ihr MantisBT als *Administrator*.
6. **Verwaltung** anklicken.

Angezeigt wird der Mantis Plugin Path, hier im Bild

„C:\xampp\htdocs\mantis\plugins\“.

Hinweis! Im Browser wird die URL der Mantis-Installation angezeigt (als Domain oder IP). Dort steht der Server/Rechner, zu welchem die Platte C:/ des Plugin-Pfades gehört. Das *muss nicht* Ihr lokaler Rechner sein.

7. Öffnen Sie Ihr FTP File Transfer Tool
8. Kopieren Sie den entpackten agileMantis-Ordner mit allen darin enthaltenen Dateien ins Plugin Verzeichnis von MantisBT.
9. In MantisBT klicken Sie [Verwaltung](#) → [\[Plugin-Verwaltung\]](#).



Angemeldet als: administrator
(Administrator) 2014-03-07 14:43 CET

[Übersicht](#) | [Einträge anzeigen](#) | [Eintrag erfassen](#) | [Änderungsprotokoll](#) | [Roadmap](#) |
[Zusammenfassung](#) | [Product Backlog](#) | [Sprint Backlog](#) | [agileMantis](#) | Eintrag #
[Verwaltung](#) | [Konto](#) | [Abmelden](#)

[[Benutzer verwalten](#)] [[Projekte verwalten](#)] [[Tags verwalten](#)] [[Benutzerdefinierte Felder](#)]
[[Globale Profile verwalten](#)] [[Plugin-Verwaltung](#)] [[Konfiguration verwalten](#)]

| Informationen zur Website | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| MantisBT-Version | 1.2.17 |
| Schema-Version | 183 |
| Pfad der Website | C:\xampp\htdocs\MantisBT\ |
| Core-Pfad | C:\xampp\htdocs\MantisBT\core\ |
| Plugin-Pfad | C:\xampp\htdocs\MantisBT\plugins\ |

Sie sehen Sie die Plugin-Zeile für agileMantis.

10. Klicken Sie [\[Installation\]](#) ganz rechts in der agileMantis Zeile unter „**Aktionen**“.

agileMantis ist nun fertig installiert und funktionsbereit.

4 Scrum mit agileMantis – ein elementarer Sprint

Im Folgenden werden alle notwendigen Schritte zur Durchführung von Scrum in agileMantis beschrieben. Es gibt einen einmaligen Initialisierungs-Schritt, auf welchen die üblichen Handgriffe im Sprint folgen.

Wir beschränken uns auf ein möglichst einfaches Vorgehen:

- Es gibt genau ein Product Backlog.
- Es gibt genau ein Team.
- Wir verzichten erst mal auf die Kapazitätsplanung.

Von diesem Startpunkt aus können Sie Sprints selbständig und vollständig durchführen und sich die vielfältigen Erweiterungen selbst erarbeiten.

Die folgenden Seiten beschreiben die Tätigkeiten aller Beteiligten des Scrum, welche sich im normalen Tagesgeschäft auf mehrere Personen verteilen. Es ist aber problemlos, wenn Sie alle Schritte einmal selber durchführen, denn es sind immer nur wenige Eingaben zu tätigen.

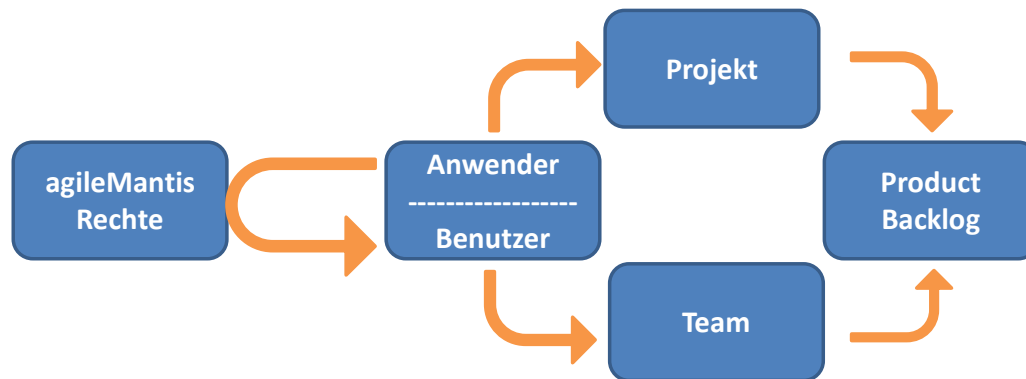
Hinweis: Es folgt eine *Anleitung*, keine Prinzip-Beschreibung.

Am besten führen Sie die Schritte real durch. Das Ergebnis ist ein tatsächliches und arbeitsfähiges Scrum Team.

4.1 Erzeugung initialer Artefakte

4.1.1 Überblick

Fig 4.1. zeigt die einmalig zu erstellenden Artefakte aus Scrum und deren Verbindungen, welche wir sogleich erzeugen werden.



Figur 4.1. Initiale Artefakte

Ein (agileMantis-) *Benutzer* entsteht aus einem (MantisBT-) *Anwender*, indem diesem agileMantis-Rechte verliehen werden.

Die Liste der Rollen und geeigneten Rechte in agileMantis zeigt Tabelle 4.1.

| <i>Role</i> | <i>Erzeugt und bearbeitet</i> | <i>agileMantis Recht</i> |
|----------------------------------|---|-------------------------------|
| MantisBT Administrator | MantisBT-Konten/Anwender, Projekte | (immer alle) |
| agileMantis Administrator | agileMantis Benutzer, Product Backlogs, Teams, Settings | agileMantis-Administrator |
| Product Owner | Einträge, User Stories | agileMantis-Entwickler (z.B) |
| Scrum Master | Sprints | agileMantis- Entwickler (z.B) |
| Developers | Tasks | agileMantis- Entwickler |
| Stakeholder | [Nur Ansicht] | agileMantis-Teilnehmer |

Tabelle 4.1. Rollen und Rechte

Die folgende Vorgehensweise hängt davon ab, ob Sie MantisBT als bestehende Arbeitsversion oder Neuinstallation besitzen:

- Sie arbeiten bereits mit MantisBT:
Überspringen Sie (4.1.2.) und gehen Sie zu (4.1.3)
- Sie haben MantisBT frisch installiert:
Gehen Sie direkt zum nächsten Abschnitt (4.1.2)

4.1.2 Erzeugung/Initialisierung von Projekt, Anwendern und Benutzern in einer *neuen* MantisBT-Installation

Login/Rechte: Nur MantisBT-Administrator.

4.1.2.1 Erzeugung von Anwendern und Benutzern in einem einzigen Schritt

Benutzer anlegen:

1. Klick [agileMantis](#) → [\[agileMantis Benutzer verwalten\]](#) → **Benutzer erstellen**
- Versorgen Sie alle Felder.
2. Klick **Benutzer anlegen**

| Neues Konto erstellen | |
|---|--|
| Benutzername | <input type="text" value="powner"/> |
| Bürgerlicher Name | <input type="text" value="Peter Scrummers"/> |
| E-Mail | <input type="text" value="ps@domain.de"/> |
| Passwort | <input type="password" value="....."/> |
| Passwort verifizieren | <input type="password" value="....."/> |
| agileMantis-Teilnehmer | <input type="checkbox"/> |
| agileMantis-Entwickler | <input type="checkbox"/> |
| agileMantis-Administrator | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="button" value="Benutzer anlegen"/> <input type="button" value="Zurück"/> | |

Erzeugen Sie nun die Benutzer gemäß Tab. 4.1. Das sind die Mitglieder Ihres künftigen agileMantis-Scrum Teams. Das Ergebnis könnte so aussehen.

| agileMantis-Benutzer verwalten <input type="button" value="Benutzer erstellen"/> | | | | | |
|--|-------------------|-----------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Benutzername | Bürgerlicher Name | Email | agileMantis-Teilnehmer | agileMantis-Entwickler | agileMantis-Administrator |
| administrator | | root@localhost | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| amadmin | Manuela Adminster | ma@domain.com | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| dev1 | Develin Realis | dr@domain.com | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| dev2 | Tom Factors | tf@domain.com | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| dev3 | Barbara Makers | bm@domain.com | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| dev4 | dev 4 | dev4@domain.com | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| hoster | Holger Steaker | hst@domain.com | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| powner | Lucinda Owners | lo@domain.com | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Die Erzeugung von Benutzern aus in MantisBT bereits existierenden Anwendern beschreibt der Abschnitt 4.1.3.

4.1.2.2 Erzeugung eines Projekts

1. Klick **Verwaltung** → **[Projekte verwalten]** → **Neues Projekt erstellen**
 - Füllen Sie die Felder aus.
 - Im Feld „Kategorie“ schreiben Sie „leer“ (Ist unbenutztes Pflichtfeld)
2. Klick **Projekt hinzufügen**

4.1.2.3 Zurdnung von Anwendern zum Projekt

In der **Verwaltung** → **[Projekte verwalten]** Sektion:

1. Klick auf den **Projektnamen**
2. Im Bereich „**Benutzer zum Projekt hinzufügen**“ setzen Sie **Zugangsberechtigung** auf „Entwickler“.
3. Im Bereich „**Benutzer zum Projekt hinzufügen**“, wählen Sie Anwender aus und drücken **Benutzer hinzufügen**. Im „**Konten verwalten**“ Bereich darunter sind die zugeordneten Anwender aufgelistet.
*Hinweis: Alle Anwender mit administrator-Rechten gehören automatisch zu jedem Projekt und müssen nicht erst zugeordnet werden. Zu Ansicht klick **Benutzer mit globalem Zugriff einblenden***

| Benutzer zum Projekt hinzufügen | | |
|---|---------------------|---------------------|
| Benutzername | Zugangsberechtigung | |
| Team-User-backlog1 dev1 dev3 dev4 hoster powner2 smaster2 | Reporter | Benutzer hinzufügen |
| <div>▼ Benutzer kopieren von Benutzer kopieren nach</div> | | |

| Konten verwalten | | | |
|-------------------------|---------------|---------------------|---|
| Benutzername | E-Mail | Zugangsberechtigung | Aktionen |
| dev2 | tf@domain.com | Entwickler | <button>entfemen</button> |
| smaster | ps@domain.com | Entwickler | <button>entfemen</button> |
| | | | <button>Benutzer mit globalem Zugriff einblenden</button> |
| | | | <button>Alle entfemen</button> |

Die Erzeugung von Projekt und Anwendern/Benutzern ist abgeschlossen. Machen Sie weiter in Abschnitt 4.1.4.

4.1.3 Erzeugung/Initialisierung von Projekt, Anwendern und Benutzern in einer *bestehenden* MantisBT-Installation

4.1.3.1 Prüfung, ob das benötigte Projekt existiert

Wenn das Projekt noch nicht existiert, erzeugen Sie es nun in der üblichen Weise. (ggf. lesen Sie (4.1.2.2)).

4.1.3.2 Prüfung, ob Anwender und Zuordnungen schon vorliegen.

Wenn Anwender oder deren Zuordnungen zum Projekt noch fehlen, legen Sie diese bitte an (ggf. lesen Sie 4.1.2.1/4.1.2.3.)).

4.1.3.3 Erzeugung von agileMantis-Benutzern aus MantisBT-Anwendern

Recht/Login: MantisBT-Administrator oder agileMantis-Administrator.

Benutzer entstehen aus Anwendern durch Erteilung von agileMantis-Rechten.

1. Klick **agileMantis** → **[agileMantis Benutzer verwalten]**
- Setzen Sie die Checkboxen in der Benutzer-Liste
2. Klick **Speichern**.

Bitte erzeugen Sie die Benutzerliste gemäß Tabelle 4.1.

4.1.4 Erzeugung von Product Backlog und Team

Recht/Login: MantisBT- oder agileMantis-Administrator

4.1.4.1 Erzeugung eines Product Backlogs und Zuweisung eines Projekts

1. Klick **agileMantis** → **[Product Backlogs verwalten]** → **Product Backlog hinzufügen**
- Versorgen Sie ***Name**, **Beschreibung** und ***Email Adresse des Team Users** (stellvertretender Benutzer für das Product Backlog) nach Ihrer Wahl.
2. Klick **Speichern**. Der Dialog erweitert sich nach unten.
3. Wählen Sie ein Projekt aus der Projekte-Combobox..
- Klick **Projekt hinzufügen**.
Es können beliebig viele Projekte zugeordnet werden..

4.1.4.2 Erzeugung eines Teams und Zuordnung zum Product Backlog

1. Klick **agileMantis** → **[Teams verwalten]** → **Team hinzufügen**
- Geben Sie **Name** und **Beschreibung** ein.
- Wählen Sie ein Product Backlog aus der ***Product Backlog**-Combobox.
2. Klick **Speichern**. Der Dialog erweitert sich nach unten
- Wählen Sie einen Product Owner aus der **Product Owner**-Combobox und drücken Sie **Ändern**.

| Team bearbeiten | |
|--|--------------------|
| *Name | Team 2 |
| Beschreibung | Team für Produkt 2 |
| *Product Backlog | Backlog1 |
| <small>* erforderlich</small> Speichern Zurück | |

- Wählen Sie einen Scrum Master aus der **Scrum Master**-Combobox und drücken Sie **Ändern**.
- Wählen Sie einen Entwickler aus der **Entwickler-Combobox** und drücken Sie **Hinzufügen**.
- Fügen Sie weitere Entwickler hinzu. Für jeden einzelnen müssen Sie **Hinzufügen** drücken

| Product Owner | |
|----------------|---------------------|
| Lucinda Owners | Ändern |

| Scrum Master | |
|-----------------|---------------------|
| Peter Scrummers | Ändern |

| Entwickler | | | |
|--|--------------|---------------|------------------------|
| Name | Benutzername | Email | Aktionen |
| Develin Realis | dev1 | dr@domain.com | Entfernen |
| Barbara Makers | dev3 | bm@domain.com | Entfernen |
| Bitte wählen ▼ Hinzufügen | | | |

- Die Entwickler erscheinen als Liste und können auch entfernt werden.

Das Team für Ihr Scrum ist damit komplett.

4.2 Aktivitäten des Product Owners

Login/Recht: Product Owner

Aus Sicht von agileMantis sind MantisBT-Einträge Vorstufen zu User Stories. Der Product Owner sammelt hier seine Vorstellungen und wertet Einträge zu jeweils gegebener Zeit zu User Stories auf. Die Erzeugung von User Stories ist ständige Aufgabe des Product Owners, während das Entwicklungsteam parallel dazu Software entwickelt.

4.2.1 Erzeugung von Einträgen

1. Klick [Eintrag erfassen](#).
 - Falls angefragt, wählen Sie ein Projekt und klicken Sie **Projekt auswählen**.
 - Versorgen Sie mindestens **Kategorie**, **Zusammenfassung**, **Beschreibung**
2. Klick **Bericht absenden**.

4.2.2 Erzeugung einer User Story und Zuordnung zum Product Backlog

1. Klick [Einträge anzeigen](#)
2. (Falls oben rechts vorhanden: Wählen Sie ein Projekt aus der Combobox. Andernfalls existiert nur ein Projekt). Die (zugehörigen) Einträge werden aufgelistet.
3. Klick die [ID](#) des Eintrags.
4. Wählen Sie ein Product Backlog aus der **Product Backlog**-Combobox.
5. Klick **Infos speichern**

| Eintragsdetails ansehen [Zu Notizen wechseln] [Erinnerung senden] [>>] | | | | |
|--|--|-------------------------|---|------------------|
| ID | Projekt | Kategorie | Sichtbarkeit | Meldungsdatum |
| 0000004 | Project1 | [Alle Projekte] General | öffentlich | 2014-03-07 15:31 |
| Reporter | administrator | | | |
| Bearbeitung durch | Team-User-backlog1 | | | |
| Priorität | normal | Auswirkung | kleinerer Fehler | Reproduzierbar |
| Status | zugewiesen | Lösung | offen | |
| Rechnertyp | | Betriebssystem | | BS-Version |
| Business Value | <input type="text"/> | | | |
| Story Points | <input type="text"/> | | | |
| Product Backlog | <input type="text" value="Backlog1"/> | Sprint | <input type="text" value="Sprint auswählen"/> | |
| agileMantis-Aktionen | <input type="button" value="Infos speichern"/> <input type="button" value="Tasks bearbeiten"/> | | | |
| Zusammenfassung | 0000004: Eintrag 3 | | | |
| Beschreibung | Wichtige Änderung zu Eintrag 2 | | | |

Der Eintrag gehört nun als User Story zum Product Backlog.

4.3 Story Points setzen

Login/Recht: Entwickler oder Scrum Master

Neue oder geänderte User Stories werden dem Team periodisch vorgestellt und dieses schätzt dann für jede die Story Points.

1. Klick [Product Backlog](#). (und falls erforderlich das Product Backlog auswählen).

Product Backlog
Product Backlog wählen
Sprint anlegen

| Name | Beschreibung |
|----------|---------------------------|
| Backlog1 | The first Product Backlog |

User Stories
Speichern

☐ Nur User Storys ohne Story Points
 ☐ Auch erledigte User Storys
 ☐ Auch geschlossene User Storys
 ☐ Nur User Storys ohne Sprint
 ☐ Nur User Storys zum aktuellen Projekt
 ☐ Projekt / Zielversion anzeigen

| Business Value | Story Points | ID | Kategorie | Zusammenfassung | Sprint |
|----------------|--------------|----|-----------|-----------------|--------------------------|
| | | 4 | General | Eintrag 3 | |
| | 2 | 2 | General | Issue #2 | Sprint 1 |
| | 21 | 3 | General | Issue #3 | Sprint 1 |
| | 23 | | | | |

- Wählen Sie die User Story durch Klick auf deren **ID** zu Bearbeitung aus.
- Setzen Sie die Story Points in der **Story Points** Combobox
- Klicken Sie zwei Zeilen darunter auf **Infos speichern**

4.4 Durchführung eines Sprints

4.4.1 Sprint Planning

Das Sprint Planning wird vom Scrum Master moderiert. Diese macht alle Eingaben in agileMantis aufgrund der entsprechenden Beschlüsse des Teams.

Login/Recht: Scrum Master.

4.4.1.1 Der Scrum Master erzeugt den Sprint

- Klick **Product Backlog** → **Sprint anlegen**
 - Versorgen Sie Name, Beginn, Ende des Sprints.
 - Geben Sie das Sprint Ziel ein. Dies kann auch mehrzeilig mehrere Ziele enthalten.
- Klick **Speichern**

Sprint bearbeiten

***Name**

Sprint-Ziel

Komplettiere Version 1.1
 Richte ein Multi-User System ein

***Beginn (TT.MM.JJJJ)**

***Ende (TT.MM.JJJJ)**

Zustand

***Team**

Product Backlog

* erforderlich
Speichern
Zurück

4.4.1.2 Im Planning entscheiden die Entwickler, welche User Stories in den Sprint gezogen werden

1. Klick [Sprint Backlog](#) → **User Stories übernehmen**

Alle User Stories, welche noch keinem Sprint angehören, werden angezeigt:

| User Storys übernehmen | | | | | 2 User Stories, 7 Story Points gewählt | |
|------------------------|--------------|----------|-------------------------------------|----|---|-----------|
| Business Value | Story Points | Version | | ID | Zusammenfassung | |
| | | Project1 | <input type="checkbox"/> | 4 | | Eintrag 3 |
| | 5 | Project1 | <input checked="" type="checkbox"/> | 5 | | Eintrag 5 |
| | 21 | Project1 | <input type="checkbox"/> | 6 | | Eintrag 6 |
| | 2 | Project1 | <input checked="" type="checkbox"/> | 7 | | Eintrag 8 |
| | 7 | | | | | |
| | | | | | <input type="button" value="In Sprint übernehmen"/> <input type="button" value="Zurück"/> | |

2. Setzen Sie die Checkboxen der ausgewählten User Stories

3. Klick **In Sprint übernehmen**

Es öffnet das Sprint Backlog.

4.4.1.3 Im Planning fügen die Entwickler den User Stories die erforderlich Tasks hinzu

1. Fahren Sie im Sprint Backlog fort.
(oder wählen Sie es aus durch Klick [Sprint Backlog](#) (und falls erforderlich → **Sprint wählen**))

Sprint

| Sprint | Beginn | Ende | Story Points | Restdauer | Restaufwand (h) | Rest-Kapazität (h) | Team | Product Backlog |
|----------|------------|------------|--------------|-----------|-----------------|--------------------|-------|-----------------|
| Sprint 1 | 05.03.2014 | 01.04.2014 | 30 | 27 Tage | 0.00 | 0.00 | Team1 | Backlog1 |

Sprint-Ziel
 Komplettere Version 1.1
 Richte ein Multi-User System ein

User Stories & Tasks
☐ Projekt und Zielversion anzeigen
 ☐ Nur unerledigte User Storys
 ☐ Nur eigene Tasks/User Storys

| ID | Zusammenfassung | Entwickler | Geplant (h) | Erbracht (h) | Aufwand eintragen (h) | Rest (h) | Aktionen |
|----|-----------------|------------|-------------|--------------|-----------------------|----------|--|
| #2 | Issue #2 | | | | | | <input type="button" value="Task hinzufügen"/> <input type="button" value="Story entfernen"/> |
| #3 | Issue #3 | | | | | | <input type="button" value="Task hinzufügen"/> <input type="button" value="Story entfernen"/> |

2. In der ausgewählten User Story klick **Task hinzufügen**. Der „Tasks bearbeiten“ Bereich öffnet.

Im „Tasks hinzufügen“ Unterbereich geben Sie **Bezeichnung** und **Beschreibung** ein.

| Task hinzufügen | | | | |
|-----------------|---------------------|----------------|-------------|-----------------|
| Bezeichnung | Beschreibung | Entwickler | Planaufwand | Aktionen |
| Task 1 | Task 1 von Issue #3 | Bitte wählen ▼ | | Task hinzufügen |

3. Klick **Task hinzufügen**.

Der neue Task wird nun als einzelne Zeile angezeigt.

Fügen Sie wahlweise mehr Tasks hinzu.

4. Klick **Zurück**. Das „**Sprint Backlog**“ öffnet wieder. Unter jeder User Story sind die zugehörigen Tasks aufgelistet.



| User Stories & Tasks | | | | | | | |
|--|-----------------|------------|-------------|--------------|--------------------------------|----------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Projekt und Zielversion anzeigen <input type="checkbox"/> Nur unerledigte User Storys <input type="checkbox"/> Nur eigene Tasks/User Storys | | | | | | | |
| ID | Zusammenfassung | Entwickler | Geplant (h) | Erbracht (h) | Aufwand eintragen (h) | Rest (h) | Aktionen |
| #2 | Issue #2 | | | | | | Task hinzufügen Story entfernen |
| #3 | Issue #3 | | | | | | Task hinzufügen Story entfernen |
| | Task 1 | dev1 | 0.00 | 0.00 | <input type="text"/> eintragen | 0.00 | Bearbeiten Übernehmen Entfernen |
| | Task 2 | dev3 | 0.00 | 0.00 | <input type="text"/> eintragen | 0.00 | Bearbeiten Übernehmen Entfernen |

4.4.1.4 Am Ende des Plannings bestätigt der Scrum Master den Sprint

Im Sprint Backlog klick **Sprint bestätigen**.

4.4.2 Während des Sprints pflegen und beenden die Entwickler ihre Tasks

Login/Rechte: Entwickler.

| User Stories & Tasks | | | | | | | |
|--|-----------------|------------|-------------|--------------|--------------------------------|----------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Projekt und Zielversion anzeigen <input type="checkbox"/> Nur unerledigte User Storys <input type="checkbox"/> Nur eigene Tasks/User Storys | | | | | | | |
| ID | Zusammenfassung | Entwickler | Geplant (h) | Erbracht (h) | Aufwand eintragen (h) | Rest (h) | Aktionen |
|  #2 | Issue #2 | | | | | | Task hinzufügen Story aufteilen |
|  #3 | Issue #3 | | | | | | Task hinzufügen Story aufteilen |
| | Task 1 | dev1 | 0.00 | 0.00 | <input type="text"/> eintragen | 0.00 | Bearbeiten Übernehmen Erledigen |
| | Task 2 | dev3 | 0.00 | 0.00 | <input type="text"/> eintragen | 0.00 | Bearbeiten Übernehmen Erledigen |

1. Zur Anpassung von Tasks, z.B. der Beschreibung:
Klick **Bearbeiten**, machen Sie Ihre Eingaben und drücken Sie **Speichern**.
2. Bei Beendigung der Arbeit am Task wird dieser abgeschlossen:
Klick **Erledigen** unter "**Aktionen**".

4.4.3 Am Ende des Sprints wird dieser vom Scrum Master geschlossen

Login/Recht: Scrum Master.

Klick [Sprint Backlog](#) → **Sprint schließen**.

Fertig. Sie haben den ersten Sprint durchgeführt.

Der nächste Sprint geht wieder weiter bei 4.4.1.