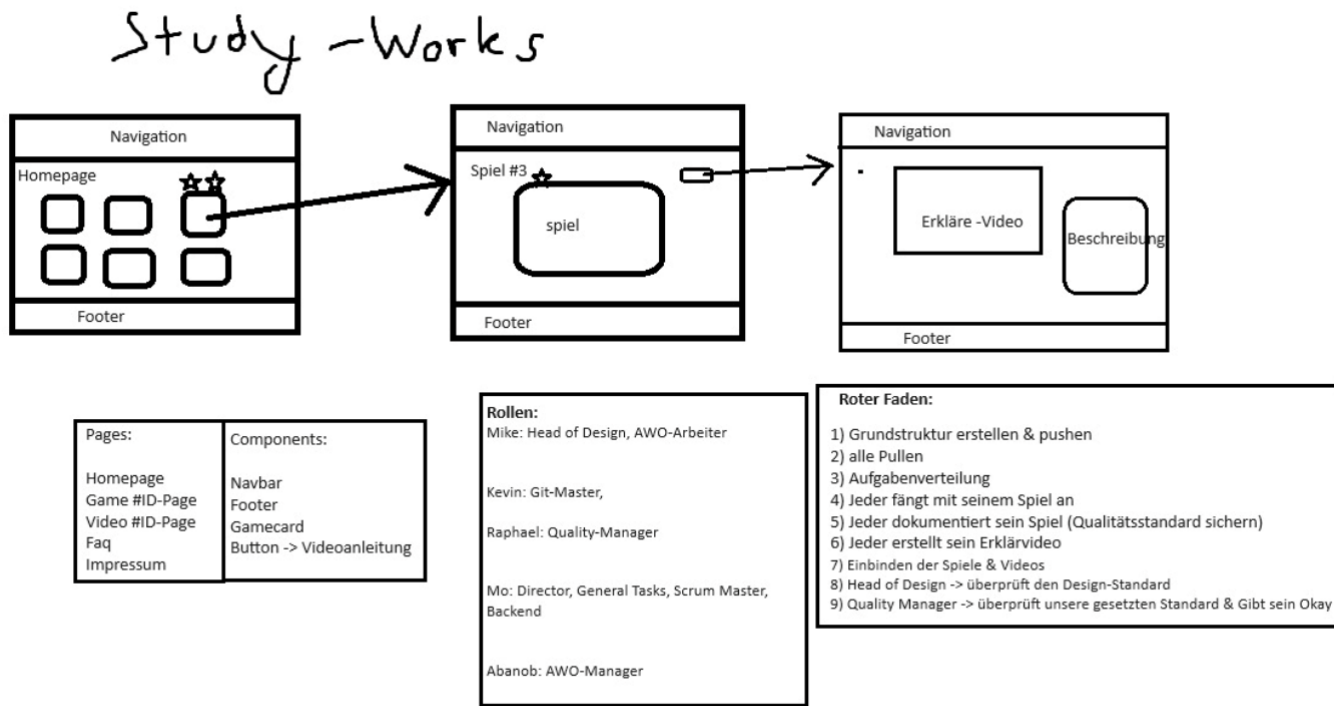


Study-Works



Projektbeschreibung:

Zunächst erstellen wir eine zentrale Homepage, auf der alle Informationen über unsere Spiele zu finden sind. Durch Klicken auf ein HTML-Link-Tag kann man zu den einzelnen Spiele-Homepages navigieren. Jedes Teammitglied programmiert ein eigenes Spiel und gestaltet eine Webseite, auf der man das Spiel ausführen kann. Über die Spielseite gelangt man mit einem Klick zur Webseite mit der Spielbeschreibung, die zudem ein passendes Erklärungsvideo enthält.

Rollenverteilung der Mitglieder:

Mike:

Mike ist unser Head of Design und dafür verantwortlich, dass alle unsere Seiten responsiv sind und das Layout ansprechend gestaltet ist. Er kümmert sich auch um Azure DevOps, stellt sicher, dass jedes Mitglied mit dieser Seite vertraut ist und managt das gesamte Projekt.

Kevin:

Kevin ist für unser GitHub-Repository verantwortlich. Er sorgt dafür, dass alle Mitglieder sich zurechtfinden, dass jeder seinen eigenen Branch hat und entscheidet, was letztendlich in den Hauptzweig (main) überführt wird. Merge-Konflikte fallen in seinen Aufgabenbereich, ebenso wie die Sicherstellung, dass nur korrekte Versionen gepusht werden.

Raphael:

Raphael gewährleistet die Aufrechterhaltung der Qualität. Er achtet darauf, dass alle denselben Standard verfolgen und dass Aufgaben rechtzeitig abgeschlossen werden.

Momo:

Momo ist unser Scrum Master. Er weist jede Aufgabe zu, definiert die zu erledigenden Arbeiten und plant die Sprints. Er trifft generell die Entscheidungen darüber, was relevant ist und was nicht.

Bob:

Bob ist unser Allrounder. Er steht in ständigem Kontakt mit allen Teammitgliedern und unterstützt überall dort, wo seine Hilfe benötigt wird.


Sprint Planung 3

- Zuerst legen wir eine Grundstruktur aus HTML, CSS und JavaScript an und pushen diese in den Hauptzweig (main) auf GitHub, sodass jedes Teammitglied sie klonen oder herunterladen und darauf aufbauend weiterarbeiten kann.
- Anschließend besprechen wir alles detailliert und verteilen die Aufgaben.
- Jedes Mitglied widmet sich der Entwicklung seines Spiels und hält ständig Kontakt zu den anderen Teammitgliedern.

Falls weiters Zeit:

- Die Spiele werden dokumentiert, und die Erstellung der Erklärungsvideos erfolgt.
- Wir führen alle Komponenten zusammen und besprechen das Gesamtergebnis.
- Der Head of Design und der Director prüfen das Endergebnis und entscheiden, ob alles den Anforderungen entspricht.
- Das Projekt ist abgeschlossen und bereit für die Präsentation.

Kurzer Einblick in unser GitHub-Repository:

 IT_Project

Private

Unwatch 1

master


6 Branches

0 Tags

Go to file

+

Code

 MoSuperCode

new Feature: Basic Layout Created

bbc03b8 · last week

5 Commits

components	new Feature: Basic Layout Created	last week
pages	new Feature: Basic Layout Created	last week
styles	new Feature: Basic Layout Created	last week
README.md	Initial commit	last week
index.html	new Feature: Basic Layout Created	last week
main.js	first commit	last week



Branches

New branch











OverviewYoursActiveStaleAll

Search branches...

Default

Branch	Updated	Check status	Behind Ahead	Pull request
master	 last week		Default	 ...

Your branches

Branch	Updated	Check status	Behind Ahead	Pull request
bob	 last week		0 1	 ...
mike	 last week		0 1	 ...
kevin	 last week		1 0	 ...
raphael	 last week		4 0	 ...
momo	 last week		4 0	 ...