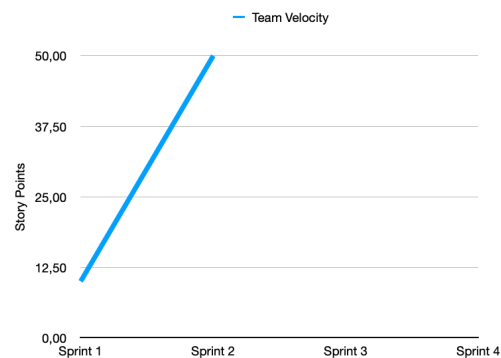
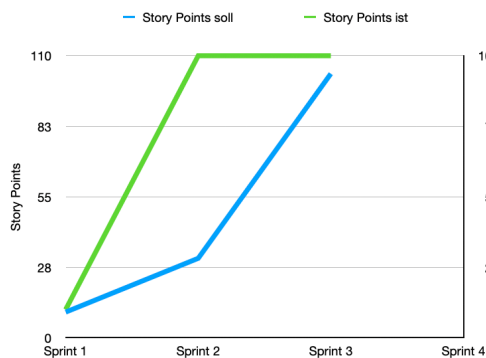


SM und PO Dokumentation Team 2

Sprint 3

Entwicklungszeit und Team Velocity

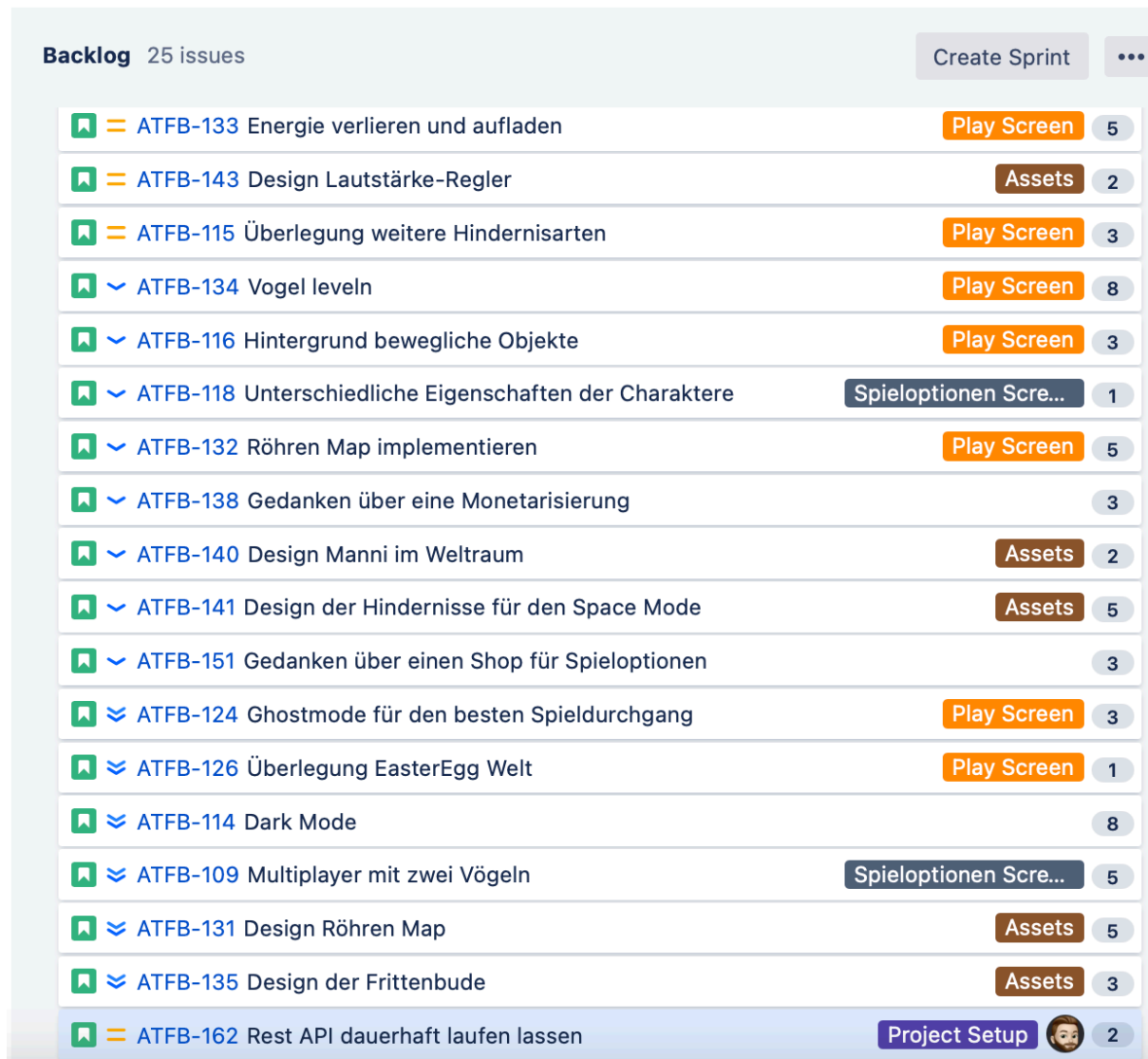
Sprint	Story Points soll	Story Points ist	Team Velocity	Entwicklungszeit	Personen-Arbeitsstunden soll	Personen-Arbeitsstunden Abzug durch Krankheit / Feiert.
Sprint 1	10	10	10,00	2,0	14,0	1,0
Sprint 2	31	100	50,00	21,5	150,5	7,5
Sprint 3	103	100		21,5	150,5	11,5
Sprint 4				23,5	164,5	0,0
Gesamt	144	210	70,00	68,5	479,5	459,5



Burndown Chart



Abschätzung jedes Issues im Backlog wurde im Refinement durchgeführt.



Backlog 25 issues		Create Sprint	...
ATFB-133	Energie verlieren und aufladen	Play Screen	5
ATFB-143	Design Lautstärke-Regler	Assets	2
ATFB-115	Überlegung weitere Hindernisarten	Play Screen	3
ATFB-134	Vogel leveln	Play Screen	8
ATFB-116	Hintergrund bewegliche Objekte	Play Screen	3
ATFB-118	Unterschiedliche Eigenschaften der Charaktere	Spieloptionen Scre...	1
ATFB-132	Röhren Map implementieren	Play Screen	5
ATFB-138	Gedanken über eine Monetarisierung		3
ATFB-140	Design Manni im Weltraum	Assets	2
ATFB-141	Design der Hindernisse für den Space Mode	Assets	5
ATFB-151	Gedanken über einen Shop für Spieloptionen		3
ATFB-124	Ghostmode für den besten Spieldurchgang	Play Screen	3
ATFB-126	Überlegung EasterEgg Welt	Play Screen	1
ATFB-114	Dark Mode		8
ATFB-109	Multiplayer mit zwei Vögeln	Spieloptionen Scre...	5
ATFB-131	Design Röhren Map	Assets	5
ATFB-135	Design der Frittenbude	Assets	3
ATFB-162	Rest API dauerhaft laufen lassen	Project Setup	2

Die Planung für Sprint 3 wurde eingehalten und sogar übertroffen.

Retrospektive und die Ergebnisse sind in einer eigenen Datei.

Hindernisse im Sprint 3

- Code cleanup erst abends wenn keiner mehr an etwas arbeitet, damit jeder in einen frischen develop startet
- Gitlab down = Lösung ist immer Tickets bereit zu halten die Recherche oder andere Aktivitäten abdeckt

Dienstag, 10. August 2021

Risikotabelle ist in einer eigenen Datei.

Die Priorisierung im Backlog wurde immer gepflegt.

Kundenfeedback ist in das Projekt eingeflossen und wurde schon umgesetzt.