

Stundenzettel des Softwaretechnikpraktikums WS 2021

Gruppe: 10

Woche: 6

Folgende Tätigkeiten sind zu
erfassen und zu verfeinern:
 Projektmanagement
 Werkzeuge
 Dokumentation
 Sprint Planning
 Backlog
 Präsentation
 Öffentlichkeitsarbeit
 Implementierung
 Qualitätsmanagement

Tätigkeit	Stundenzahl
Albrecht, Michael	8
Projektmanagement: Wöchentliches Treffen	1,5
Projektmanagement: Sprint Retrospektive	0,5
Sprint Planning: Zuteilung neuer Aufgaben	1
Implementierung: Spiel GUI	5
Bulut, Alp	26,5
Projektmanagement: wöchentliches Treffen	1,5
Implementierung: PC-Spielfeld	25
Cigraksedetmen, Dila	21,5
Projektmanagement: wöchentliches Treffen	1,5
Implementierung: PC-Beobachter Spielfeld	20
Fromme, Philipp	10
Projektmanagement: Sprint Retrospektive und Klärung von Problemen	1
Sprint Planning: Aufgaben neu evaluiert und verteilt	1
Implementierung: GitLab CI, Unit Tests für Map Klasse und Map Creation fix	5
Dokumentation: DevOps Dokument	2
Projektmanagement: Probleme bei der Implementierung des Spielfeldes geklärt	1
Juozapaviciute, Eva	13
Projektmanagement: wöchentliches Treffen	1,5
Implementierung: GUI Entwurf für Ausrichter	5
Implementierung: Ausrichter SceneBuilder und IntelliJ	2
Implementierung: Ausrichter (Turnier)	1,5
Werkzeuge: Einarbeitung Java, IntelliJ	3
Kunkel, Lennart	7,5
Projektmanagement: wöchentliches Treffen	1,5
Implementierung: Leaderboard und Problembehebungen	4
Dokumentation: erster Entwurf DevOps Dokument und Einarbeitung	2
Lührmann, Nick	15,5
Projektmanagement: wöchentliches Treffen	1,5
Projektmanagement: obligatorisches Freitagstreffen aka Implementierung Lobby	2
Implementierung: Lobby	11
Projektmanagement: Vorbereitung Sprint Retrospektive und Review	1
Mani, Issam	28,5

Projektmanagment: wöchentliches Treffen	1,5
Sprint Planning: Aufgaben neu evaluiert und verteilt	1
Implementierung: Screen Designs in Figma	6
Implementierung: Spielfeld	15
Projektmanagment: Sync Meeting mit Alp und Dila	2
Implementierung: Pair Programming mit Marc	3
Rademann, Jana	13
Projektmanagment: wöchentliches Treffen	1,5
Implementierung: GUI Entwurf für Ausrichter	5
Implementierung: GUI	2
Implementierung: Ausrichter (Turnier)	1,5
Werkzeuge: Einarbeitung Java	3
Schoppe, Carina	33,5
Projektmanagment: wöchentliches Treffen	1,5
Implementierung: Aufbau der KI	32
Willberg, Marc	15,5
Projektmanagement: wöchentliches Treffen	1,5
Implementierung: Erstellung der Spielauswahl und Einbindung zum LoginScreen	14