

UNIVERSITÄT KASSEL

PROJEKTDOKUMENTATION

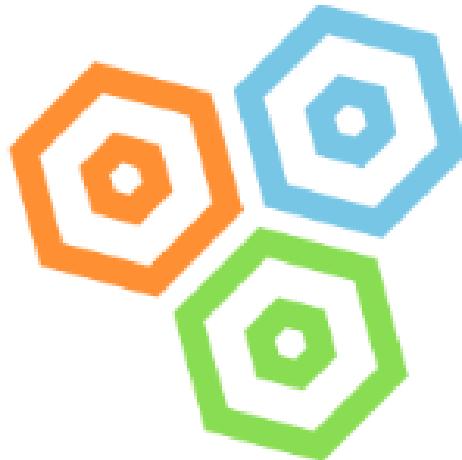
RBSG - Release II

SOFTWARE ENGINEERING I SS19

GRUPPE G

Scrum Master: Juri Lozowoj

Product Owner: Georg Siebert



EnGineerinG
<Problem/>

12. Juli 2019

Diese Dokumentation beschreibt das zweite Release des Projektes RBSG von Team G. Dies umfasst die Auflistung und Erläuterung der Mockups und der Domain Stories. Beide Sprints werden dokumentiert und analysiert. Zum Schluss wird das Resultat des Releases mit den Zielen verglichen und es wird auf Probleme oder nicht erfüllte Anforderungen eingegangen.

Inhaltsverzeichnis

1 Ziel der Dokumentation	1
2 Das Projekt RBSG	1
3 Das Release II	1
3.1 Anforderung an das zweite Release	2
3.2 Stand zum Ende des Release I	2
3.2.1 Login	2
3.2.2 Lobby	3
3.2.3 Spiel erstellen	4
3.2.4 Spiel beitreten	4
3.2.5 Lobby Chat	5
3.2.6 Umgesetzte Optionale Features	5
3.3 Mockups	6
3.3.1 ArmyBuilder	6
3.4 Lobby	10
3.4.1 Waiting Room	11
3.5 Domain Stories	14
3.5.1 Ingame - Zurück in die Lobby	14
3.5.2 Armeemanager - Erstellen und Speichern einer Armee	16
3.5.3 Client - Nachrichten des Server müssen korrekt verarbeiten . .	18
3.5.4 Ingame Chat	19
4 Sprint III	20
4.1 Sprintziel	20
4.2 User Stories	20
4.2.1 Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen	20
4.2.2 Core - ArmyBuilder - Speichern der Armeen	21
4.2.3 Core - ArmyBuilder - Auswahl einer Einheit	21
4.2.4 Core - ArmyBuilder - Entfernen der Einheiten	22
4.2.5 Core - ArmyBuilder - zurück in die Lobby navigieren . . .	22
4.2.6 Core - ArmyBuilder - Löschen der Armee (Clear)	22
4.2.7 Core - ArmyBuilder - Info über Attribute	23
4.2.8 Optional - ArmyBuilder - Musik an/aus	23
4.2.9 Optional - Waiting Room - Anzeigen der Karte (Preview) . .	23
4.2.10 Core - Waiting Room - Anzeigen des Waiting Rooms (neues Layout)	24
4.2.11 Core - Lobby - Auswahl der Armee	24
4.2.12 Core - Ingame - Anzeigen der Spielfeldes	25
4.2.13 Optional - Ingame - Zoomen auf dem Spielfeld	25
4.2.14 Core - Ingame - Spiel verlassen	25
4.2.15 Core - ArmyBuilder - Hinzufügen der Einheiten	26
4.2.16 Core - Waiting Room - Spiel beitreten	26
4.2.17 Core - Waiting Room - Chat	26
4.2.18 Appearance - ArmyBuilder	27
4.2.19 Core - ArmyBuilder - In den ArmyBuilder navigieren . . .	27
4.2.20 Core - ArmyBuilder - Auswählen einer Armee	28

4.3	Tasks	28
4.3.1	Task - Tests optimieren	28
4.3.2	Task - PR - stylingLoginCreate	28
4.3.3	Task - REST Kommunikation	29
4.4	Zeitübersicht	30
4.5	Analyse des 3. Sprint	31
4.5.1	Burndown-Diagramm	31
4.5.2	Abgeschlossene Vorgänge	31
4.5.3	Nicht abgeschlossene Vorgänge	33
4.5.4	Entfernte Vorgänge	33
4.5.5	Fazit	34
5	Sprint IV	34
5.1	Sprintziel	34
5.2	User Stories	34
5.2.1	Core - ArmyBuilder - Speichern der Armeen	34
5.2.2	Core - ArmyBuilder - Löschen der Armee (Clear)	35
5.2.3	Appearance - ArmyBuilder	35
5.2.4	Optional - Ingame - Zoomen auf dem Spielfeld	35
5.2.5	Core - Ingame - Spiel verlassen	36
5.2.6	Optional - Waiting Room - Anzeigen der Karte (Preview)	36
5.2.7	Core - Login - Default Armeen erstellen und User auf erstellen von Armeen hinweisen	37
5.2.8	Core - Lobby - Deaktivieren der JoinGame-Buttons und des Create-Game-Buttons bei keiner ausgewählten Armee	37
5.2.9	Optional - ArmyBuilder - Bearbeiten der Armeeinformationen	38
5.2.10	Optional - ArmyBuilder - Armeeauswahl aus der Lobby übernehmen	38
5.2.11	Optional - Create Game - Auto Join	38
5.2.12	Appearance - Create Game - Anpassen des Style's des Create-Game-Formulars	39
5.2.13	Core - Waiting Room - Ein Spieler tritt dem Spiel bei	39
5.2.14	Core - Waiting Room - Ein Spieler verlässt das Spiel	39
5.2.15	Optional - Waiting Room - "Player-Kasten" wird mit der Spielerfarbe dargestellt	40
5.2.16	Appearance - Alerts	40
5.2.17	Core - ArmyBuilder - "CanAttack" Übersicht	40
5.2.18	Optional - ArmyBuilder- Indikator ob Speichern möglich ist und Aktivieren des Save Buttons	41
5.2.19	Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen	41
5.2.20	Optional - Chat - Anzeigen das eine Nachricht angekommen ist	42
5.2.21	Optional - ArmyBuilder - Bearbeiten der Armeeinformationen	42
5.2.22	Core - ArmyBuilder - Autosave der Armeen bei verlassen des Army-Builders	42
5.2.23	Core - ArmyBuilder - Can Attack Übersicht	43
5.2.24	Optional - ArmyBuilder- Indikator ob Speichern möglich ist und Aktivieren des Save Buttons	43
5.2.25	Optional - Waiting Room - Anzeigen der Einheiten der ausgewählten Armee	44

5.2.26	Optional - Lobby - Anzeigen der Einheiten einer Armee	44
5.2.27	Optional - ArmyBuilder- Notifiaction fÃ-ÂžÂ½r das Speichern der Ar- mee und Waiting Animation.	44
5.2.28	Core - ArmyBuilder - Lokaler Speicherort fÃ-ÂžÂ½r Armeen	44
5.3	Tasks	45
5.3.1	Task - SceneManger Äberarbeiten	45
5.3.2	Task - Neues Musikstck einpflegen	45
5.3.3	Task - Spiel verlassen	45
5.3.4	Task - NullPointer Exception - Spielbeitritt	46
5.3.5	Task - Reaktion auf 503 vom Server	46
5.3.6	Task - ArmyManager Lore	46
5.3.7	Task - Zwischenrelease v0.3	46
5.3.8	Task - Speicherst�nde mergen	47
5.4	Bugs	47
5.4.1	Bug - lokales Speichern unter Windows	47
5.5	Zeit�bersicht	48
5.6	Analyse des 4. Sprint	49
5.6.1	Burndown-Diagramm	49
5.6.2	Abgeschlossene Vorg�nge	50
5.6.3	Nicht abgeschlossene Vorg�nge	51
5.6.4	Fazit	52
6	Abschluss des 2. Releases	53
6.1	Der Armeemanager	53
6.1.1	Implementaion	54
6.1.2	Armee-Editor	54
6.1.3	Info zu den Attributen	55
6.2	Warterraum	56
6.3	Ingame	57
6.4	Lobby	58
6.4.1	Spiel erstellen Formular	59
6.5	Alerts	60

1 Ziel der Dokumentation

Die Dokumentation soll den Verlauf des Entwicklungsprozesses des Spiels RBSG für das zweite Release veranschaulichen und analysieren. Dies umfasst die Entstehung der Mockups und Domain Stories, welche die Grundlagen für die Entwicklung bilden. Es werden alle Sprints das Sprintziel, die User Stories sowie eine Analyse des Sprintverlaufs erstellt. Abschließend werden die Mockups mit den Ergebnissen des Sprints verglichen. Dabei wird darauf eingegangen, wieso Features anders umgesetzt oder weggelassen wurden.

2 Das Projekt RBSG

Das Projekt RBSG findet im Rahmen der Veranstaltung Software Engineering I des Fachgebiets Software Engineering statt. Im Rahmen dieser Veranstaltung soll das Spiel RBSG in einzelnen Gruppen umgesetzt werden. Es basiert auf dem Spielprinzip des Nintendospiele Advanced Wars. Die Entwicklung ist dabei in vier Releases eingeteilt. Ein Release besteht jeweils aus zwei Sprints. Die Teams arbeiten und organisieren sich im Rahmen der agilen Projektmanagementmethode Scrum. In jedem Team werden entsprechend die Rollen des Product Owners und des Scrum Masters besetzt. Die restlichen Teammitglieder sind Entwickler.

3 Das Release II

Das zweiten Release knüpfte direkt an das Ende des ersten Releases an. Es begann am 10.06.2019 und endete am 09.07.2019. Der Entwicklungsprozess ist in zwei Sprints eingeteilt:

- Sprint III 10.06.2019 bis zum 23.06.2019
- Sprint IV 24.06.2019 bis zum 07.07.2019

Im zweiten Release gab es folgende Rollenverteilung:

- Product Owner:  Georg Siebert
- Scrum Master:  Juri Lozowoj
- Entwickler:
 -  Omar Sood
 -  Tobias Klipp
 -  Jan Müller
 -  Keanu Stöckrad

3.1 Anforderung an das zweite Release

An das Release wurde folgende Anforderungen vom Kunden gestellt:

1. Armeemanager

- Erstellen von Armeen
- Speichern und Laden von Armeen (Lokal und Server)
- Es sollen mindestens 3 Armeen konfigurierbar sein
- Es sollen 10 Einheiten pro Armee ausgewählt werden können

2. Client

- es soll einem Spiel beigetreten werden können
- der Client verarbeitet die Nachrichten vom Server korrekt
- Es soll zurück zur Lobby navigiert werden können
- ein Ingame Chat soll zur Verfügung stehen

3. Testabdeckung von 60%

Die genauen Anforderungen können im Anhang nachvollzogen werden.

3.2 Stand zum Ende des Release I

Das erste Release endete am 09.06.2019. Es wurden bereits folgende Komponenten fertiggestellt:

- Login
- Lobby
- Erstellen eines Spiels
- Beitreten eines Spiels ¹

3.2.1 Login

Im Login konnte ein Nutzer sich registrieren und anmelden. Dies ist auf Abb.1 zu sehen. Loggt sich ein Nutzer ein, wird ein animiertes Ladesymbol eingeschaltet. Der Untertitel „Enhanced Wars“ ist animiert. Die Oberfläche ist internationalisiert.

¹Das Beitreten eines Spiels wurde auf dem Stand der Serverdoku Release I realisiert. Dort war ein Anmelden an den WebSocket des Servers noch nicht möglich



Abbildung 1: Login Release I

3.2.2 Lobby

Die Lobby zu Beginn des zweiten Releases wird in Abb. 2 dargestellt. In der Lobby werden die Spielerlisten und Spiellisten angezeigt. Diese aktualisieren sich, wenn der Server eine entsprechende Nachricht sendet. Es ist möglich über den „Spiel erstellen“-Knopf ein Spiel zu erstellen. Über den „Logout“-Knopf kann ein Nutzer sich abmelden.



Abbildung 2: Lobby Release I

3.2.3 Spiel erstellen

Der in Abb. 3 dargestellte „Spiel erstellen“ Dialog wird über den entsprechenden Button in der Lobby aufrufen. Im Spiel erstellen Fenster hat man die Möglichkeit, den Name des Spiels und die Anzahl der Spieler einzustellen.² Das Spiel wird über den „Erstellen“-Button erzeugt und über den „Abbrechen“-Button kann man den Dialog wieder verlassen.

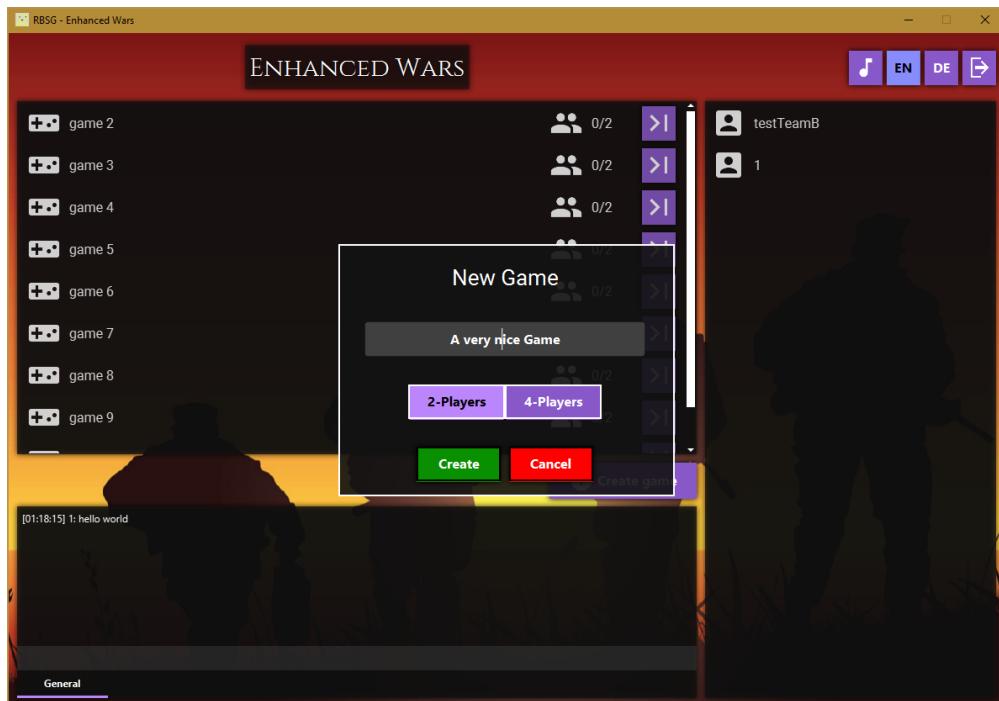


Abbildung 3: Spiel erstellen Release I

3.2.4 Spiel beitreten

Über den Knopf in der Spielliste kann man einem Spiel, entsprechend dem Serverstand des ersten Releases, beitreten. Nachdem man einem Spiel beigetreten ist, wechselt die Szene zum Warteraum des Spiels. Der Warteraum eines Spiels zum Stand nach dem ersten Release wird in Abb. 4 dargestellt.

²2-Spieler und 4-Spieler

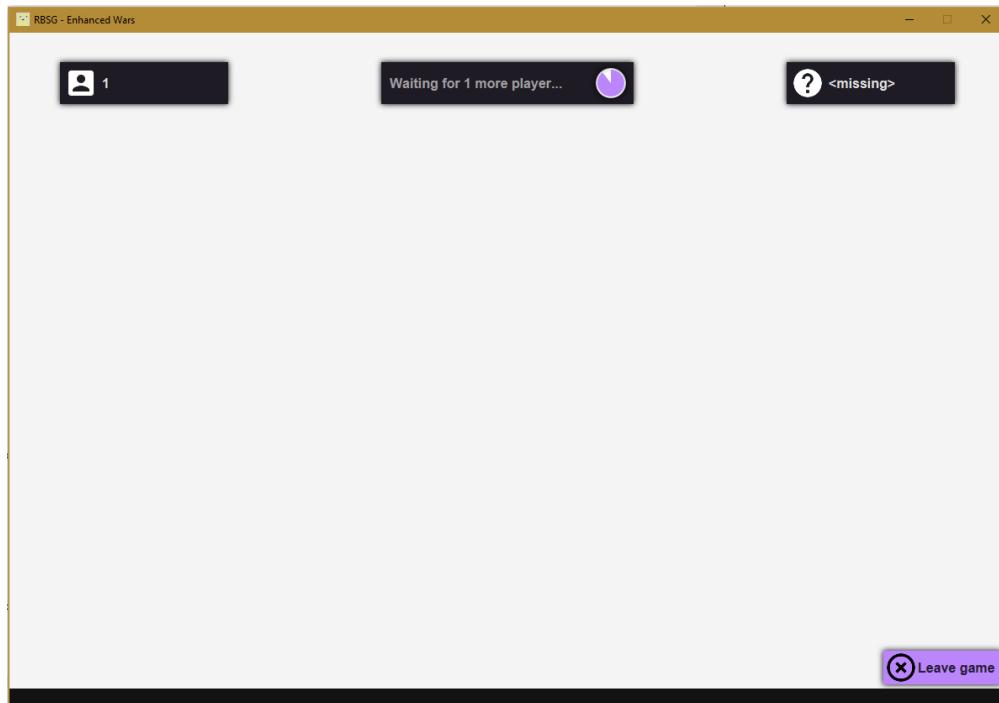


Abbildung 4: Warteraum eines Spiels Release I

3.2.5 Lobby Chat

Die Lobby verfügte bereits über einen Chat. Mit diesem ist es möglich Nachrichten in den General-Chat und in Private-Chats zu versenden.

3.2.6 Umgesetzte Optionale Features

Im ersten Release wurden bereits folgende optionale Features umgesetzt:

- Internationalisierung, diese kann über Buttons, siehe Abb. 5, in der Lobby eingestellt werden
- Musik, diese kann über einen Button (Abb. 6) an- und ausgestellt werden
- Ein Dark-Theme
- Über den Chat-Befehl „\chuckMe“ werden Chuck Norris Zitate an den Chat gesendet

Die Testabdeckung (C0) lag bei ~ 80 Prozent, womit die Anforderung für das zweite Release bereits grundlegend erfüllt ist. Das Ziel für das zweite Release war es, die Höhe der Testabdeckung aufrechtzuerhalten und weiter auszubauen.



Abbildung 5: Button für die Internationalisierung Release I

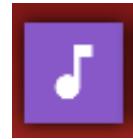


Abbildung 6: Button fÃ-ÂçÂ½r Musik Release I

3.3 Mockups

FÃ-ÂçÂ½r das Kundentreffen am 27.05.2019 wurden Mockups fÃ-ÂçÂ½r den Armenkonfigurator, im folgenden als ArmyBuilder bezeichnet, und dem Waiting Room vorbereitet. Eine Besonderheit der erstellten Mockups ist, dass diese den Stil der bisherigen Applikation Ã-ÂçÂ½bernehmen. Damit soll dem Kunden ein Eindruck vom spÃ-ÂçÂ½teren Produktes vermittelt werden. Nach der VerÃ-ÂçÂ½ffentlichung der zweiten Serverdokumentation, wurden die Mockups daraufhin angepasst. Insbesondere das Lobby Mockup wurde erweitert.

3.3.1 ArmyBuilder

Der ArmyBuilder besteht insgesamt aus 3 Komponenten:

1. der Einheitenauswahl
2. der Armeeauswahl
3. der ArmeeÃ-ÂçÂ½bersicht

Das KernstÃ-ÂçÂ½ck des ArmyBuilders sind die konfigurierbaren Armeen. Auf der rechte Seite werden in einer Liste sieben Armeen, in Form ihrer Icons angezeigt. Mit einem Linksklick auf ein Armee Icon, wird die entsprechende Armee ausgewÃ-ÂçÂ½hlt und die Detailinformationen dieser Armee werden angezeigt. Zu den Inforamtionen gehÃ-ÂçÂ½ren der Armeename sowie die Einheiten, aus denen die Armee besteht. In der Einheitenauswahl werden alle verfÃ-ÂçÂ½gbaren Einheitentypen aufgelistet. Ist eine Einheit ausgewÃ-ÂçÂ½hlt, wird eine Detailansicht zu dieser Einheit angezeigt, mit Informationen, wie Attributen und einem Bild. Ã-ÂçÂ½ber den „+“Button ist es mÃ-ÂçÂ½glich eine Einheit der ausgewÃ-ÂçÂ½hlten Armee hinzuzufÃ-ÂçÂ½gen. Die Einheit wird anschlieÃ-ÂçÂ½en der ArmeeÃ-ÂçÂ½bersicht hinzugefÃ-ÂçÂ½gt und entsprechende Informationen werden aktualisiert. Der Nutzer kann in der ArmeeÃ-ÂçÂ½bersicht ebenfalls Einheiten auswÃ-ÂçÂ½hlen. Der ausgewÃ-ÂçÂ½hlte Einheitentyp wird dann in der Detailansicht angezeigt. Ã-ÂçÂ½ber den „-“kann die Einheit dann wieder aus der Armee entfernt werden. Ã-ÂçÂ½ber den „Speichern“-Button kÃ-ÂçÂ½nnen die Armee auf dem Server und lokal gespeichert werden. Mit dem „Info“-Button hat der Nutzer die MÃ-ÂçÂ½glichkeit sich die angezeigten Symbole erlÃ-ÂçÂ½utern zu lassen. Dazu wurde eine entsprechendes Mockup erstellt, dieses ist in Abb. 9 zu sehen.

FÃ-ÂçÂ½r den ArmyBuilder wurden zwei Designs entworfen, siehe Abb. 7 und Abb. 8. Das Team hat sich auf das zweite Design geeinigt.

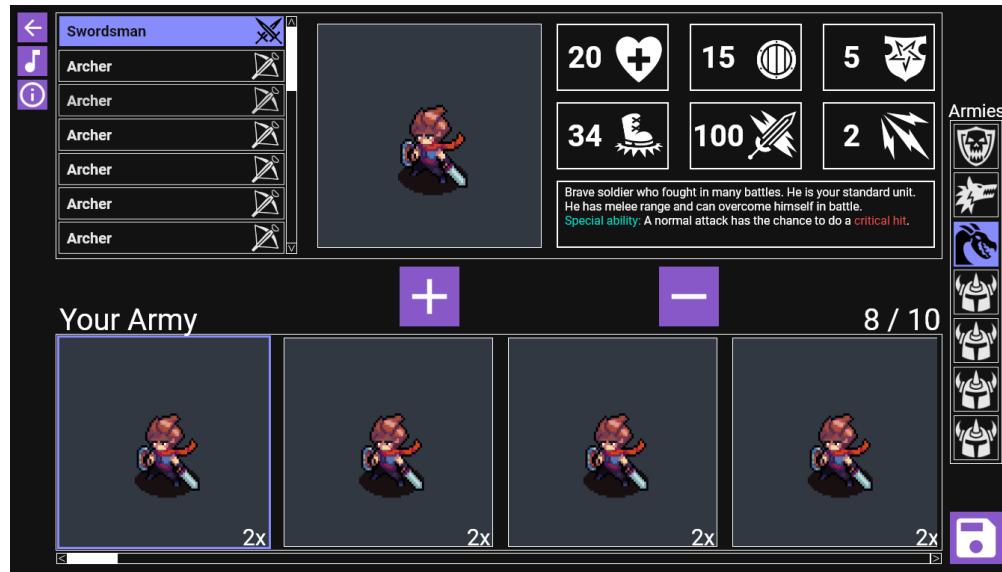


Abbildung 7: Mockup ArmyBuilder Design I

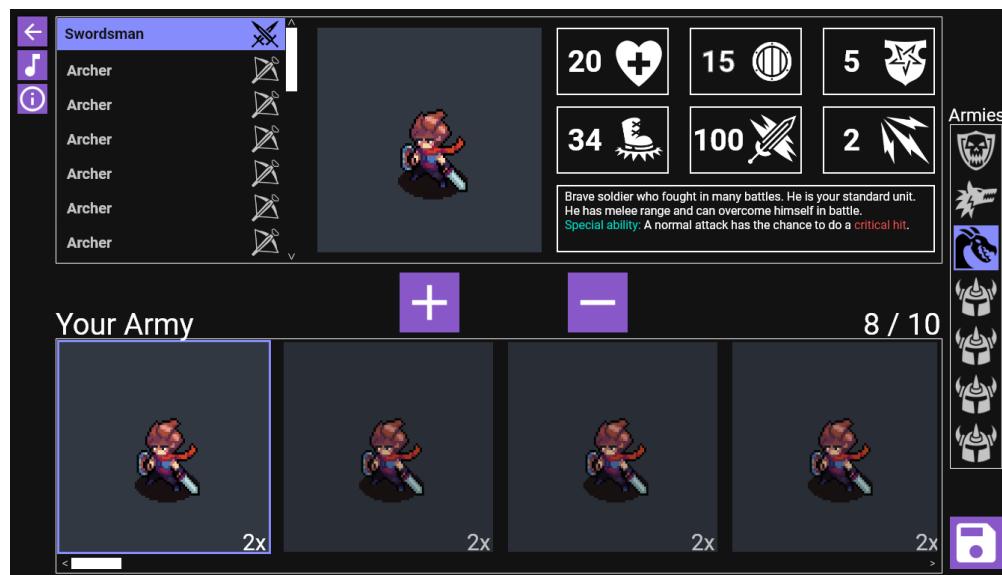


Abbildung 8: Mockup ArmyBuilder Design II



Abbildung 9: Mockup Informationsanzeige II

Im Kundentreffen wurde der Wunsch geäußert, die Armee Icons auswählen zu können. Dafür wurde eine entsprechender Button zu der Liste der Armeeauswahl hinzugefügt Abb. 10. Durch Betätigen des Buttons wird ein Dialog (Abb. 14) geöffnet, in dem das Icon sowie der Name der Armee bearbeitet werden kann. Eine Auswahl an Icons wird dargestellt.

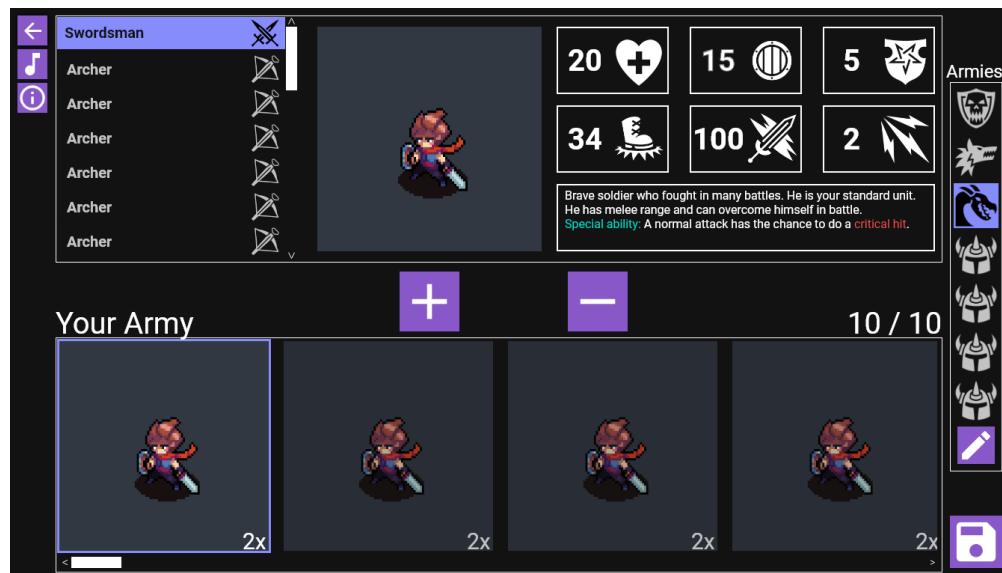


Abbildung 10: Mockup ArmyBuilder mit „Bearbeitungs“-Button für Armeeicons

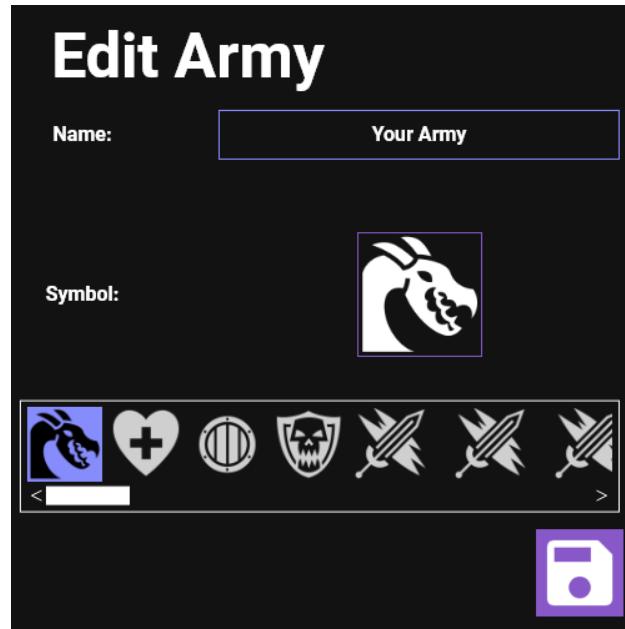


Abbildung 11: Mockup Armee Icon Bearbeitung

In den Mockups werden unterschiedliche Zustände des ArmyBuilders dargestellt:

- Eine Armee ist leer. Es kann keinen Einheiten hinzugefügt werden Abb. 12.
- Es ist keine Einheit in der Einheitenauswahl ausgewählt. Es kann keinen Einheiten der Armee hinzugefügt werden Abb. 13.

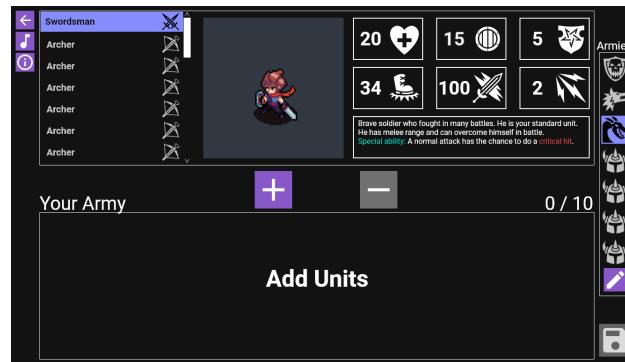


Abbildung 12: Mockup ArmyBuilder eine Armee enthält keine Einheiten

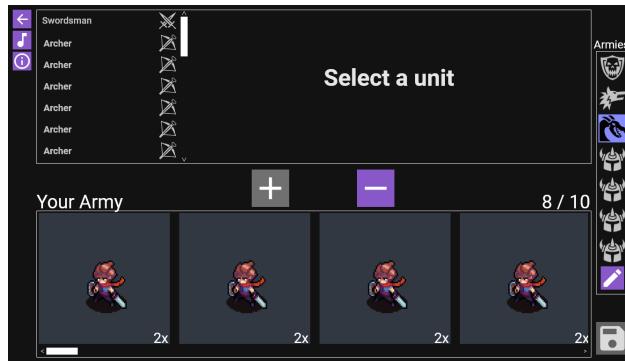


Abbildung 13: Mockup ArmyBuilder es ist keine Einheit ausgewählt

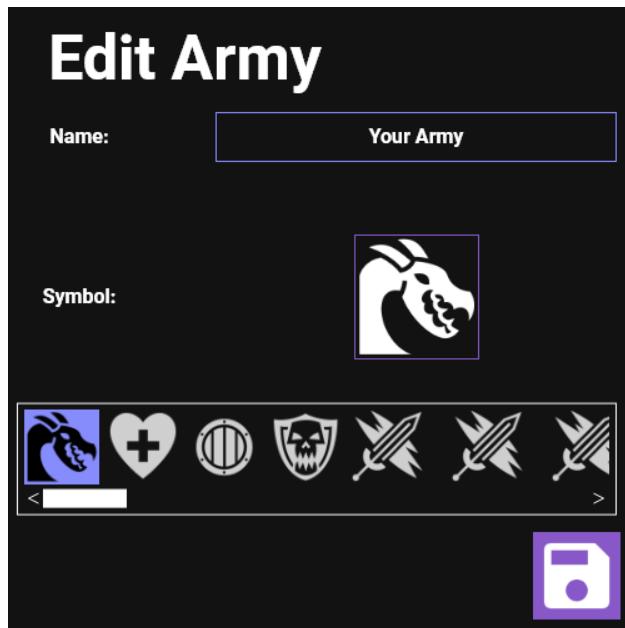


Abbildung 14: Mockup ArmyBuilder Design

3.4 Lobby

Um einem Spiel beitreten zu können muss ein Spieler über eine gültige Armee-ID verfügen, d. h. eine gültige Armee ausgewählt haben. Dazu erweitern wir die Lobby um eine Armeeauswahl. Dies wird in Abb. 15 dargestellt. Wie im ArmyBuilder werden die Armeen über die zugehörigen Icons dargestellt. Ist eine Armee nicht auswählbar, so wird diese grau hinterlegt dargestellt.

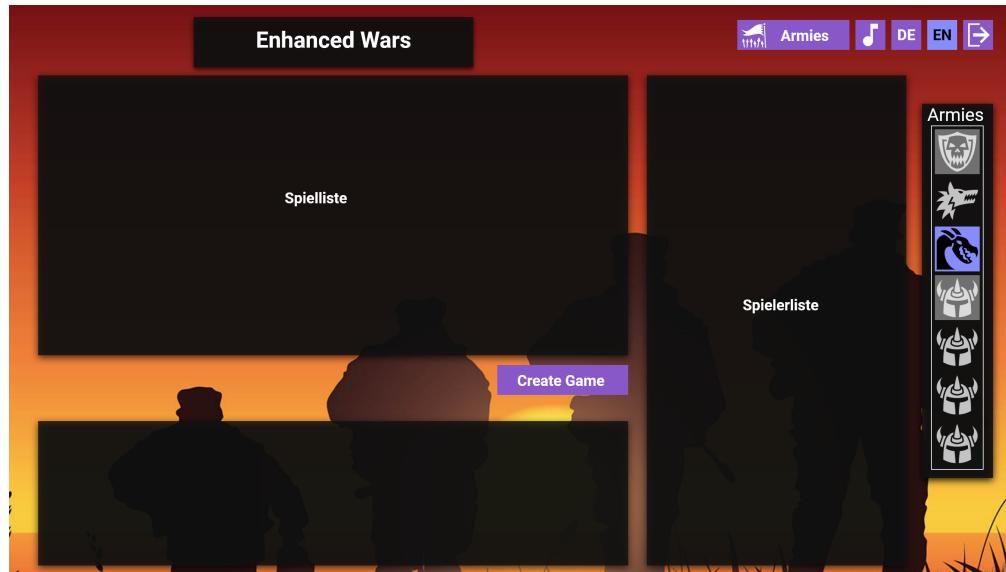


Abbildung 15: Mockup Lobby mit Armeeauswahl und Armee-Button

3.4.1 Waiting Room

Für den Waiting Room waren aus dem vorherigen Release Mockups eine anfangliche Realisierung vorhanden. Diese haben wir aufgegriffen und erweitert. Der Waiting Room besteht aus den Komponenten:

- dem Game Chat
- der Anzeige der Mitspieler
- der Anzeige des Spielfelds
- der Anzeige der gewählten Armee

Dieser ist auf Abb. 16

Game Chat Über den Game Chat ist es möglich mit den Mitspielern zu chatten. Es gibt einen Allgemeinen Chat und es sind Private Chats mit den anderen Spielern möglich.

Anzeige der Mitspieler Jeder Spieler, der einem Spiel beigetreten ist, wird durch eine „Spielerkarte“ dargestellt. In diesem wird der Name des Spielers und ein Spieler-Icon angezeigt. Für jeden freien Platz wird ein Status sowie eine Warteanimation angezeigt.

Anzeige des Spielfelds Eine Vorschau des Spielfelds wird in der Mitte des Waiting Rooms angezeigt. Es handelt sich hierbei um ein optionales Feature. Das Spielfeld ist bereits auf dem Mockup enthalten, damit sich die Entwickler die Oberfläche besser darstellen können und entsprechend vorbereiten können.!

Anzeige der gewÃ-ÂjÃ-Â½hlten Armee Die fÃ-Â-ÂjÃ-Â½r das Spiel ausgewÃ-Â-ÂjÃ-Â½hlte Armee soll auf der rechten Seite des Waiting Rooms angezeigt werden



Abbildung 16: Mockup Waiting Room mit Armeeanzeige

Mockups mit mÃ-ÂjÃ-Â½glischen Zusatzfeatures Ein mÃ-Â-ÂjÃ-Â½gliches Zusatzfeature ist ein Minispiel im Waiting Room. Ein Mockup ist auf Abb. 17 zu sehen.



Abbildung 17: Mockup Waiting Room mit Minispiel

Nicht umsetzbare Mockups Es wurde weitere Mockups erstellt. Diese enthalten FunktionalitÃ-Â-ÂjÃ-Â½ten, die aufgrund der derzeitigen Server Implementierung nicht mÃ-Â-ÂjÃ-Â½glich ist.³

³19.06.2019

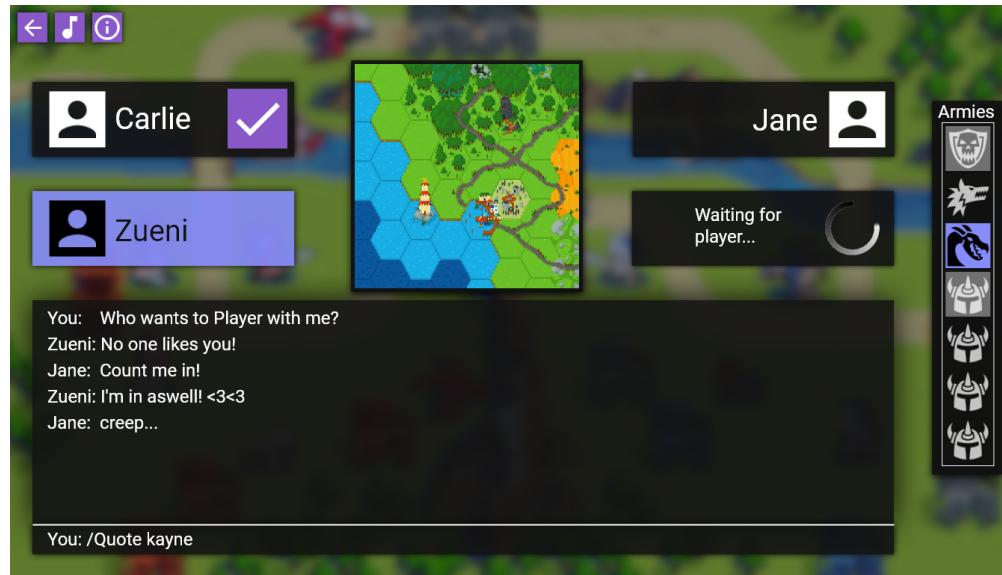


Abbildung 18: Mockup Waiting Room mit „Ready“-Button

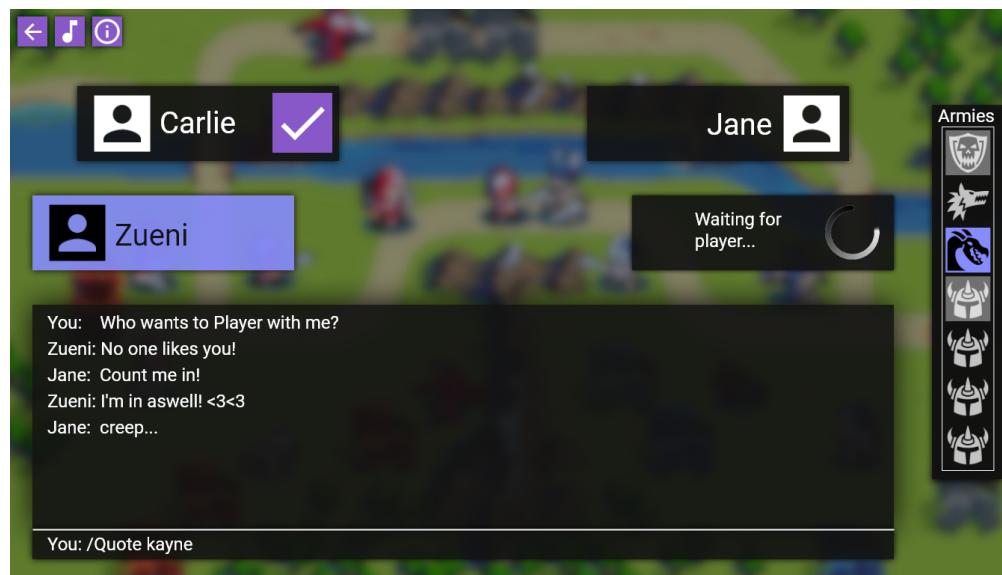


Abbildung 19: Mockup Waiting Room ohne Vorschaukarte und mit Armeeauswahl

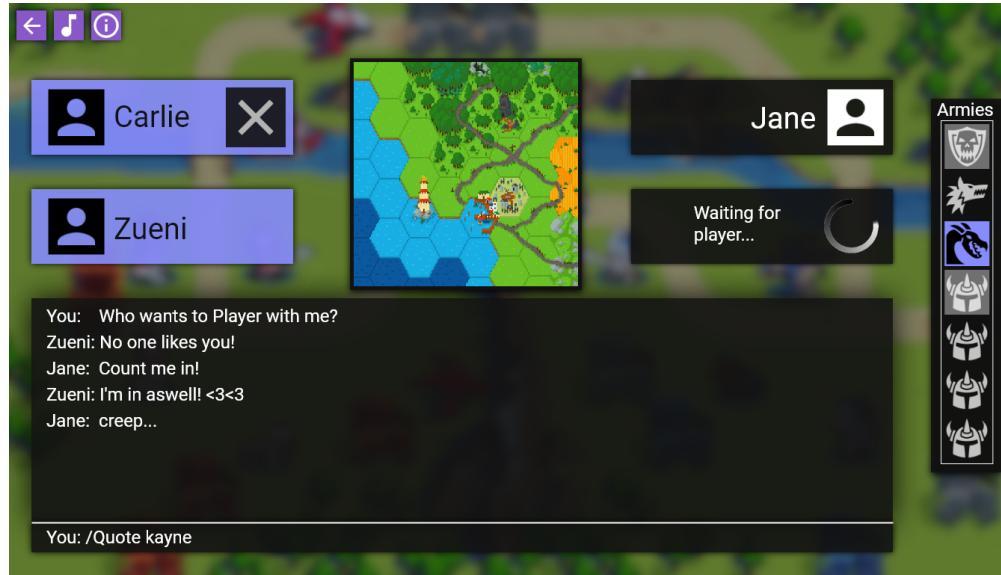


Abbildung 20: Mockup Waiting Room mit Map und mit „Not Ready“-Button

3.5 Domain Stories

Die Domains Stories wurden erstellt, um dem Kunden eine möglichst technische Realisierung der Anforderungen an dieses Release vorzustellen. Da zum Zeitpunkt der Kundenpräsentation, die Serverdokumentation noch nicht bekannt war, sind die Domain Stories zum Teil unvollständig oder allgemein gehalten. Die tatsächlich Umsetzung weicht vom Inhalt der Domain Stories ab.

Die Domain Stories wurden erstellt, um dem Kunden eine möglichst technische Realisierung der Anforderungen an dieses Release vorzustellen. Da zum Zeitpunkt der Kundenpräsentation, die Serverdokumentation noch nicht bekannt war, sind die Domain Stories zum Teil unvollständig oder allgemein gehalten. Die tatsächlich Umsetzung weicht vom Inhalt der Domain Stories ab.

3.5.1 Ingame - Zurück in die Lobby

Entsprechend den Anforderungen muss es möglich sein, aus dem Spiel zurück in die Lobby zu wechseln. In Abb. 21 wird dargestellt, dass durch das Betätigen des Leave game-Buttons ein Szenenwechsel zur Lobby durchgeführt wird (1). Zeitgleich werden Game Controller Klassen benachrichtigt (2) (Abb. 22). Diese senden dem Server über den Spielwebsocket die Nachricht vom Spielaustritt (3). Im Fall, dass der Spieler, der das Spiel verlässt, der Ersteller dieses Spiels war, wird eine DELETE Anfrage mit der ID des Spiels gesendet (4), wie in Abb. 23 zu sehen. Zudem wird der Spiel-Websocket geschlossen (4) [sic].

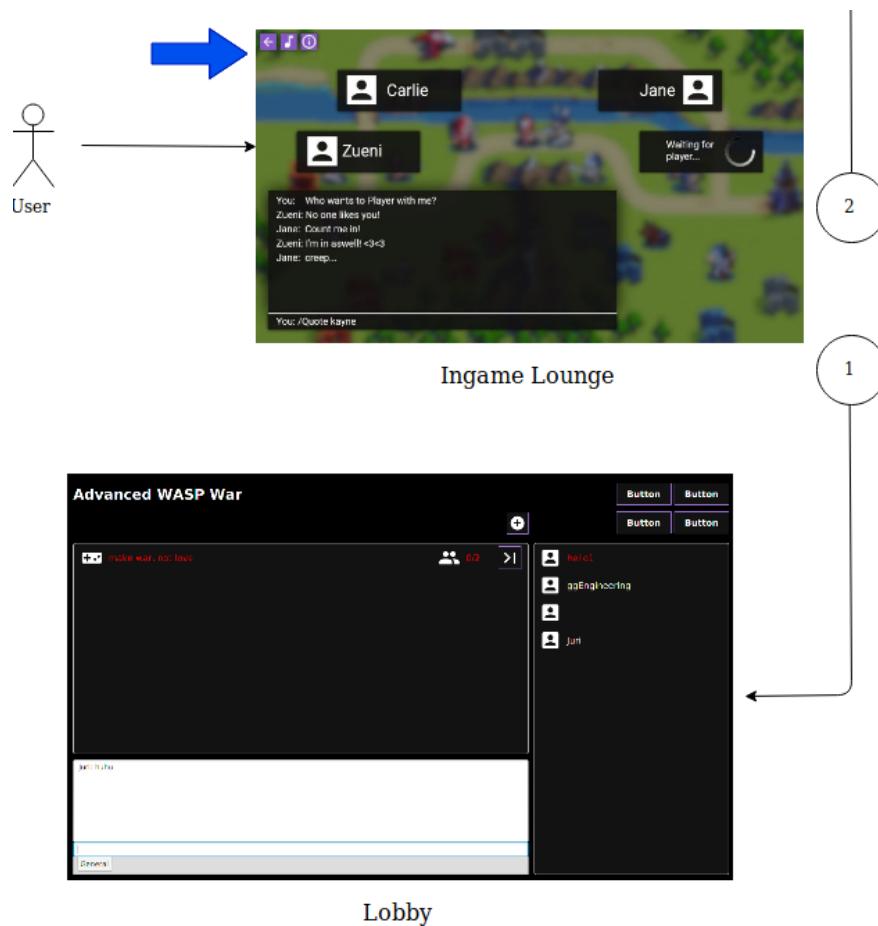


Abbildung 21: Domain Story Zurücklink in die Lobby



Abbildung 22: Domain Story Benachrichtigung der Spielcontroller

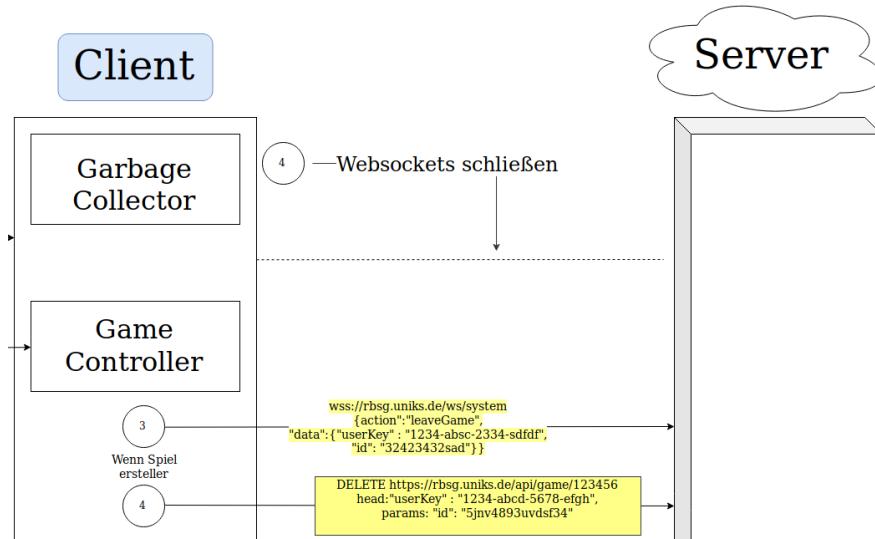


Abbildung 23: Domain Story DELETE Anfrage an den Server

3.5.2 Armeemanager - Erstellen und Speichern einer Armee

Eine weitere Anforderungen fÃ–r das zweite Release ist, Armeen konfigurieren und speichern zu kÃ¶nnen, sowohl lokal als auch auf dem Server. In Abb. 24 wird der Szenenwechsel nach Betätigen des Armee erstellen-Buttons dargestellt (1). Im ArmyBuilder können anhand einer Einheitenauswahl Armeen konfiguriert werden. Anschließend wird durch Betätigen des Speichern-Buttons ein Army Manager Objekt angewiesen, den Speicher-Event auszuführen (2). Siehe dazu Abb. 25. Der Army Manger sendet die aktuelle Armeekonfiguration im JSON-Format zum einen an den Server. Zum anderen wird die Armee lokal als JSON-Datei im dafür vorgesehenen Verzeichnis gespeichert (3). Dieser Vorgang wird in Abb. 26 abgebildet.

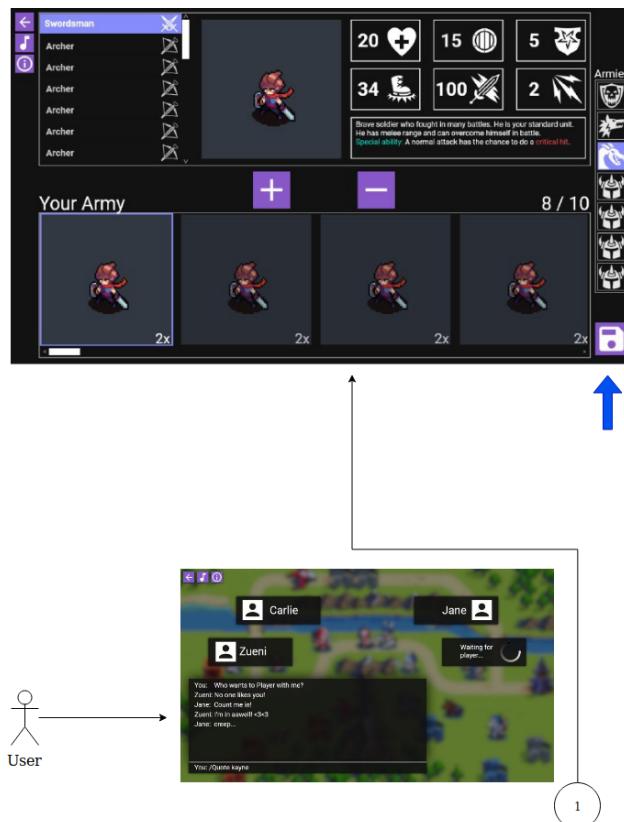


Abbildung 24: Domain Story Wechsel in den ArmyBuilder

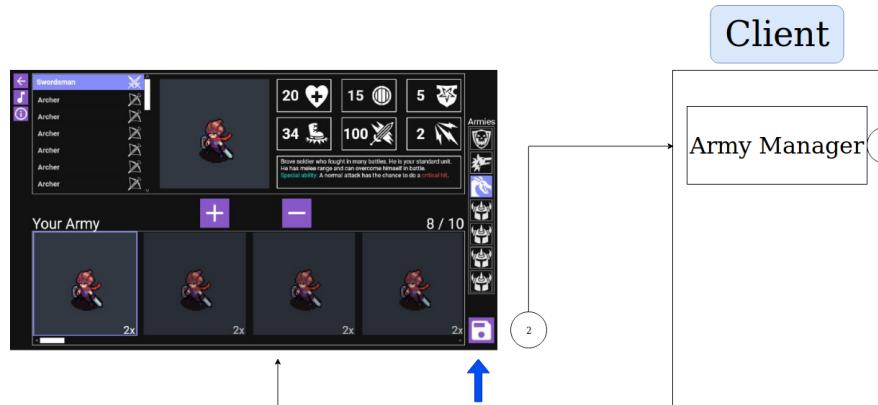


Abbildung 25: Domain Story Speichern einer Armee

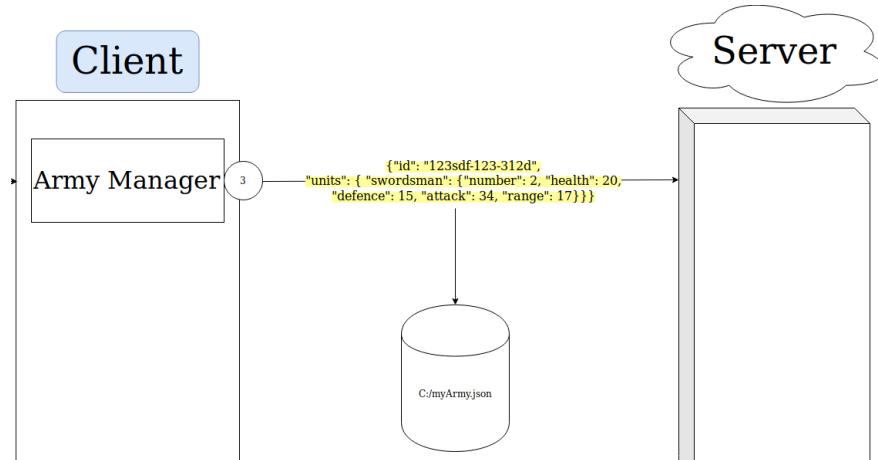


Abbildung 26: Domain Story Speichern der Armee auf dem Server und lokal

3.5.3 Client - Nachrichten des Server mÃ-Ã¼ssen korrekt verarbeiten

Nach einem Spielbeitritt sollen alle eingehenden Nachrichten vom Server korrekt verarbeitet werden. Dazu gehÃ-Ã¼ren der Spielbeitritt weiterer Spieler sowie das initiale Spielgeschehen. In Abb. 27 werden eingehende Servernachrichten (1)-(3) dargestellt. Diese werden von jeweils von einem eigenen Handler-Objekt verarbeitet. Die Handler setzen die Servernachrichten im Datenmodell und im GUI der Applikation um (1)-(2), wie gezeigt in Abb. 28.

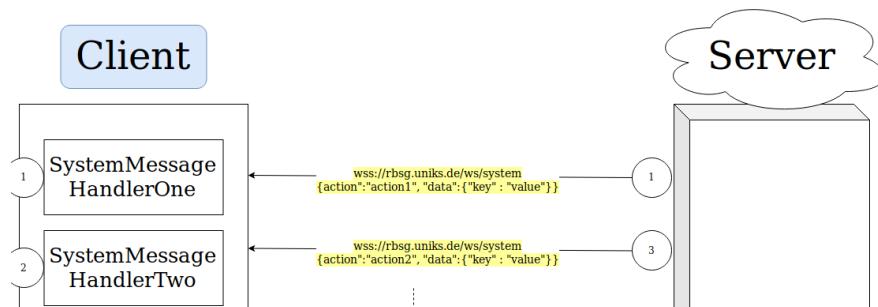


Abbildung 27: Domain Story Eingehend Servernachrichten

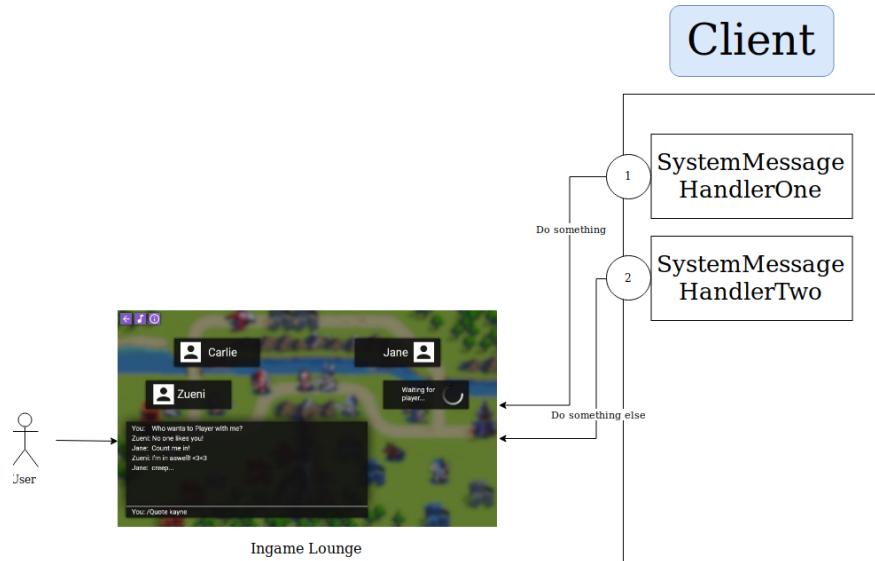


Abbildung 28: Domain Story System message handler

3.5.4 Ingame Chat

Die Abb. 29 zeigt eine eingehende Chatnachricht, die im allgemeinen Channel versendet wurde (1). Diese wird vom Chat-Websocket unseres Client empfangen und an den entsprechenden Chat-Controller weitergereicht (2). Anschließend wird die Chatnachricht vom Chat-Controller im Chatfenster angezeigt (3) (Abb. 30).

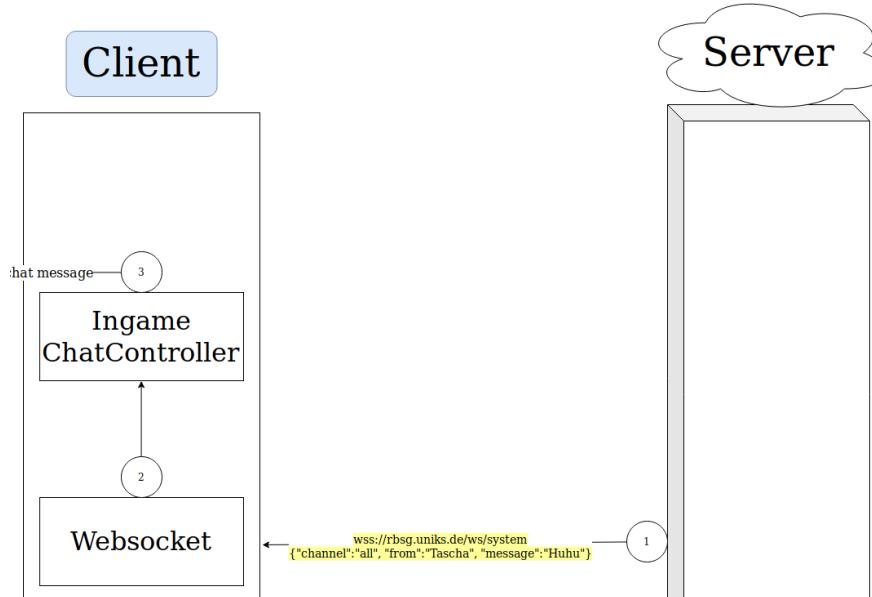


Abbildung 29: Domain Story Eingehende Chatnachricht

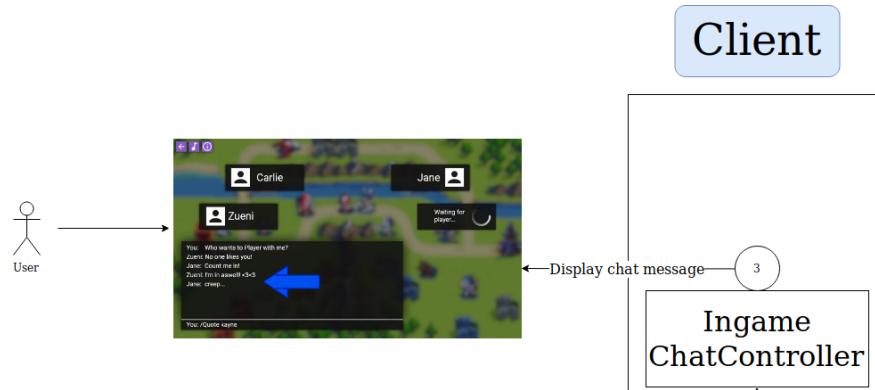


Abbildung 30: Domain Story Anzeigen der Chatnachricht

4 Sprint III

Der dritte Sprint dauert vom 10.06.2019 bis zum 25.06.2019. Es wurden $f \cdot A_i \cdot \frac{1}{2}r$ den Sprint 130 Storypoints geschafft.

4.1 Sprintziel

Das Sprintziel ist im Jira mit „Die Ausgangssituation zum Spielen erreichen.“ definiert. Darunter fällt:

- Erstellen von Armeen
- Speichern und Laden von Armeen
- Auswählen einer Armee
- Verarbeiten der Initialen Servernachrichten
- Anzeigen des Waiting Rooms

4.2 User Stories

Die Titel der User Stories ergeben sich nach folgendem Muster. Zuerst wird die Priorität $A_i \cdot \frac{1}{2}t$ das Release genannt. Hierbei unterteilen wir in „Core“, Hauptfeatures, und in „Optional“, Zusatzfeatures. Danach folgt der zugehörige Bereich zum Beispiel „Lobby“. Zuletzt folgt eine kurze Beschreibung des Features. Dies wird im Folgendem beibehalten. Es wurde vom Team entschieden, dass im zweiten Release ein Story Point einem Arbeitsaufwand von einer Stunde entspricht.

4.2.1 Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen

Ziel Die Aufgabe besteht darin das Laden der gespeicherten Armeen lokal und serverseitig zu realisieren.

Story Albert befindet sich im Login Bereich. Albert loggt sich erfolgreich beim Spiel ein. Die lokal/auf dem Server gespeicherten Armeen werden geladen. Albert befindet sich in der Lobby, die geladenen Armeen werden in der Armeenliste angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Als Entwickler wurde Tobias Klipp eingeteilt, da dieser auch das Speichern der Armeen übernimmt.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Das Feature wurde im Verlauf der Entwicklung auf Omar Sood und Tobias Klipp aufgeteilt. Tobias übernimmt dabei das Laden der Lokalen Speicherstände und Omar das Laden der Standorte vom Server. Dies wurde vollzogen, da Tobias sich erst in die Projektstruktur einarbeiten musste, da er im letzten Release Product Owner war. Das Feature wurde nicht im dritten Sprint abgeschlossen und wurde deshalb in den vierten Sprint übernommen.

4.2.2 Core - ArmyBuilder - Speichern der Armeen

Ziel Der Entwickler soll das Speichern von Armeen lokal und serverseitig implementieren.

Story Albert befindet sich in dem ArmyBuilder. Albert hat eine Armee konfiguriert. Albert klickt auf den Speichern Button. Die Armeen werden lokal und auf dem Server gespeichert.

Zugeteilter Entwickler Diese Story bearbeitet Tobias Klipp, um sich mit der REST Kommunikation vertraut zu machen.

Schätzungszeitung Da das Feature von den Entwicklern als komplex eingeschätzt wurde, erhielt es 13 Story Points.

Verlauf der Entwicklung Die Realisierung des Speicherns der Armeen nahm deutlich mehr Zeit in Anspruch als geplant, da Tobias sich erst in die REST-Kommunikation einarbeiten mussten und auch noch nicht mit der Quelltextbasis vertraut war. Dies fiel nach der Teambesprechung am 14.06.2019 auf. Daraufhin wurde Tobias vom Scrum Master sowie einem Entwickler eingewiesen. Dieses Feature wurde nicht im dritten Sprint beendet und wurde in den vierten Sprint übernommen.

4.2.3 Core - ArmyBuilder - Auswahl einer Einheit

Ziel Ziel der Story ist es die Einheitenauswahl in einer Liste darzustellen. Wird eine Einheit ausgewählt, soll eine Detailansicht dieser Einheit angezeigt werden.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Es wird die Einheitenliste mit Einheiten angezeigt. Albert klickt eine Einheit aus der Liste an. Die Einheit wird ausgewählt und es wird eine Detail View zur Einheit angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Die Story wird von Omar Sood bearbeitet, da dieser die Oberfläche und Logik des ArmyBuilders Zuständig ist.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Die benötigte Zeit für die Entwicklung waren am Ende ca. 10h, da sich der Entwickler erst in einige JavaFx⁴ Themen einarbeiten musste. Des Weiteren umfasste die Aufgabe auch das Erstellen der Liste und die Serverkommunikation. Die Zeit ist somit nachvollziehbar und wurde vom Team falsch eingeschätzt.

4.2.4 Core - ArmyBuilder - Entfernen der Einheiten

Ziel Ziel ist es eine Einheit aus einer Armee zu entfernen.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Es ist eine Einheit in „Deiner Armee“ ausgewählt. Albert klickt auf den Entfernen-Button. Die Einheit wird aus „Deiner Armee“ entfernt.

Zugeteilter Entwickler Die Story wird von Omar Sood bearbeitet, da dieser für die Oberfläche und Logik des ArmyBuilders zuständig ist.

Schätzung Das Feature wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Omar benötigte nur 39min für das Feature. Da in einer anderen User Story die notwendige Programmlogik für dieses Feature vorbereitet wurde.

4.2.5 Core - ArmyBuilder - zurück in die Lobby navigieren

Ziel Man soll den ArmyBuilder verlassen können und dann zurück in die Lobby kommen.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Es ist ein Zurück-Button im ArmyBuilder vorhanden. Albert klickt auf den Zurück-Button. Albert kommt zurück in die Lobby.

Zugeteilter Entwickler Da Keanu Stark bereits vorher andere Szenenwechsel realisiert hat, fiel ihm diese Task zu.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Entwicklung verlief schneller als erwartet und wurde nach 1h abgeschlossen.

4.2.6 Core - ArmyBuilder - Läschens der Armee (Clear)

Ziel Im ArmyBuilder soll ein Button implementiert werden mit dem man eine Armee komplett leeren kann.

Story Albert befindet sich in dem ArmyBuilder. Es ist eine Armee mit Einheiten ausgewählt. Albert klickt auf den Trash-Button. Alle Einheiten der ausgewählten Armee werden aus dieser entfernt. Es wird noch keine Änderung gespeichert.

⁴Graphische Oberflächbibliothek für Java

Zugeteilter Entwickler Diese Aufgabe hat Tobias Klipp bekommen, da er das Laden und Speichern der Armee realisiert.

SchÃ-Ätzung Das Feature wurde auf 1 Story Points geschÃ-Ätzt.

Verlauf der Entwicklung Das Feature wurde nicht im dritten Sprint abgeschlossen und wurde deshalb in den vierten Sprint Ã-Äbernommen.

4.2.7 Core - ArmyBuilder - Info Ã-Äber Attribute

Ziel Im ArmyBuilder soll eine Anzeige mit Informationen zu den Attributen der Einheiten geben.

Story Albert befindet sich in dem ArmyBuilder. Der ArmyBilder enthÃ-Älte einen Info-Button. Albert klickt auf den Info-Button. Es Ã-Äffnet sich ein Dialog mit entsprechenden Informationen zu den Attributen und der ErklÃ-Ärung zu weiteren Symbolen.

Zugeteilter Entwickler Die Task wurde von Keanu StÃ-Äckrad bearbeitet.

SchÃ-Ätzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÃ-Ätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Entwicklung hat 2 Stunden lÃ-Änger in Anspruch genommen, da der Entwickler mehr Zeit fÃ-Är das Aussehen der OberflÃ-Äche benÃ-Ätigte.

4.2.8 Optional - ArmyBuilder - Musik an/aus

Ziel Im ArmyBuilder soll es einen Button geben um die Musik an- und auszuschalten.

Story Zwei Stories zusammengefasst da sich beide Stories von den Arbeitsbereichen zu stark Ã-Äberschneiden.

Albert befindet sich in dem ArmyBuilder. Die Musik lÃ-Äuft. Albert nervt die Musik. Albert klickt auf den Musik-Button. Die Musik geht aus.

Albert hat wieder Lust auf Musik. Albert klickt auf den Musik-Button. Die Musik geht wieder an.

Zugeteilter Entwickler Die Task wurde von Keanu StÃ-Äckrad bearbeitet, da dieser schon das Abspielen der Musik implementiert hat.

SchÃ-Ätzung Das Feature wurde auf 1 Story Points geschÃ-Ätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Entwicklung verlief mit 30 Minuten fÃ-Är das Feature schneller als geplant.

4.2.9 Optional - Waiting Room - Anzeigen der Karte (Preview)

Ziel Im Warteraum soll es eine Vorschau fÃ-Är die Karte des kommenden Spiels geben.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert tritt einem Spiel aus der Spieleliste bei. Albert wird beim Spiel angemeldet und befindet sich nun im Waiting Room. Es wird eine Vorschau für das kommende Spielfeld angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Jan Mäller bearbeitet.

Schätzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschätzt, da es auf das Anzeigen des Spielfeldes aufbaut und sich daran orientiert werden kann.

Verlauf der Entwicklung Diese Story wurde im dritten Sprint begonnen, konnte jedoch nicht abgeschlossen werden, da hier auf die Fertigstellung der Spielkarte gewartet werden musste. Die Story wurde in den vierten Sprint mitgenommen.

4.2.10 Core - Waiting Room - Anzeigen des Waiting Rooms (neues Layout)

Ziel Durch das zweite Release gab es neue Anforderungen an den Warteraum, weshalb das Layout des Warteraus angepasst werden musste.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert tritt einem Spiel aus der Spieleliste bei. Es wird der Waiting Room für das Spiel angezeigt nach dem neuen Layout (Mockup).

Zugeteilter Entwickler Diese Aufgabe wurde Keanu Stöckrad zugeteilt, da er im letzten Release bereits begonnen hat den Waiting Room zu implementieren.

Schätzung Das Feature wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Anpassungen erwiesen sich als zeitaufwändiger, da der Entwickler Probleme mit der Anordnung der einzelnen Elemente hatte. Es wurden insgesamt 9 Stunden dafür benötigt.

4.2.11 Core - Lobby - Auswahl der Armee

Ziel Es soll möglich sein in der Lobby eine Armee auszuwählen.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Es wird die Armeeauswahl angezeigt. Albert klickt eine Armee an. Die Armee wird für das kommende Spiel ausgewählt.

Zugeteilter Entwickler Omar Sood wurde dieser Aufgabe zugeteilt, da von Ihm der Armeeauswahl im ArmyBuilder bereits implementiert wurde.

Schätzungs Das Feature wurde auf 1 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Aufgabe wurde innerhalb von 18 Minuten abgeschlossen, da viele Grundlagend bereits vorhanden waren.

4.2.12 Core - Ingame - Anzeigen der Spielfeldes

Ziel Es soll das Spielfeld angezeigt werden.

Story Albert befindet sich im Waiting Room und es sind alle Spieler fĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ r ein Spiel anwesend. Das Spiel wird gestartet. Es wird das Spielfeld angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Keanu StĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ ckrad bearbeitete diese Aufgabe.

SchÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ tzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ tzt.

Verlauf der Entwicklung FĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ r die Aufgabe wurden am Ende 7,5h benĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ tigt, da es zum Zeitpunkt der SchÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ tzung unklar war, welche Informationen Â-Â;Â $\frac{1}{2}$ ber das Spielfeld vom Server gesendet werden. Die SchÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ tzung der Aufgabe wurde vor VerÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ ffentlichung der Serverdokumentation des zweiten Releases durchgefĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ hrt. Die Nachrichten des Servers werden in der Serverdokumentation nicht erlĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ utert, was das SchÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ tzen der Task erschwert.

4.2.13 Optional - Ingame - Zoomen auf dem Spielfeld

Ziel Es soll ein VergrÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ Ã-Â;Â $\frac{1}{2}$ ern und Verkleinern der Spielkarte mĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ glich sein.

Story Albert befindet sich in einem Spiel welches bereits gestartet ist. Es ist ein VergrÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ Ã-Â;Â $\frac{1}{2}$ ern-Button vorhanden. Albert klickt auf den Verkleinern-Button. Das Spielfeld wird um eine Stufe herangezoomt.

Zugeteilter Entwickler Diese Aufgabe bearbeitete Keanu StĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ ckrad, da er auch fĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ r die Implementierung des Spielfeldes verantwortlich war.

SchÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ tzung Das Feature wurde auf 15 Story Points geschÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ tzt, da es noch unklar war wie man das Zoomen realisiert werden kann.

Verlauf der Entwicklung Das Feature wurde bereits in diesem Sprint begonnen, konnte jedoch nicht fertig gestellt werden. Es wird in den vierten Sprint Â-Â;Â $\frac{1}{2}$ ernommen.

4.2.14 Core - Ingame - Spiel verlassen

Ziel Es soll mĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ glich sein ein Spiel zu verlassen.

Story Albert befindet sich in einem gestartetem Spiel. Albert hat den Early Rush vermasselt. In der Ingame Scene ist ein Leave-Game-Button vorhanden. Albert klickt auf den Leave-Game-Button und verlÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ sst das Spiel ordnungsgemÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ Ã-Â;Â $\frac{1}{2}$. Albert kommt zurÃ-Â;Â $\frac{1}{2}$ ck in die Lobby.

Zugeteilter Entwickler Als Entwickler wurde Keanu StĂ-Â;Â $\frac{1}{2}$ ckrad dieser Aufgabe zugeordnet.

SchÄtzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Das Feature wurde bereits in diesem Sprint begonnen, konnte jedoch noch nicht abgeschlossen werden. Es wurde in den vierten Sprint verschoben.

4.2.15 Core - ArmyBuilder - HinzufÄgen der Einheiten

Ziel Es soll die ausgewählte Einheit der Armeeliste hinzugefügt werden.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Er hat eine Einheit ausgewählt. Albert klickt auf den Hinzufügen-Button. Die ausgewählte Einheit wird der ausgewählten Armee hinzugefügt.

Zugeteilter Entwickler Die Story wird von Omar Sood bearbeitet, da dieser für die Oberfläche und Logik des ArmyBuilders zuständig ist.

SchÄtzung Das Feature wurde auf 13 Story Points geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Die Entwicklung verlief schneller als geplant, da bereits Techniken aus vorhergehende Tasks angewandt werden konnten. Es wurde Insgesamt nur 7 Stunden und 23 Minuten benötigt.

4.2.16 Core - Waiting Room - Spiel beitreten

Ziel Es soll erfolgreich einem Spiel beigetreten werden und der Waiting Room angezeigt werden.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert hat eine Armee ausgewählt und klickt auf Spiel beitreten. Albert befindet sich nun im Waiting Room. Die Verbindung wird korrekt aufgebaut und es können Nachrichten empfangen werden.

Zugeteilter Entwickler Jan Müller wurde diese Aufgabe zugeteilt.

SchÄtzung Das Feature wurde auf 16 Story Points geschÄtzt, da die Verarbeitung der Servernachrichten als komplex angesehen wurden. Eine Schätzung war für diese Aufgabe schwer, da die Serverdokumentation keine Aussage über die eingehenden Nachrichten macht.

Verlauf der Entwicklung Die Implementierung verlief ohne Komplikationen. Die Task benötigte insgesamt 15,5h zur Bearbeitung, womit wir leicht unter der Schätzung lagen. Die Story wurde also vom Team gut eingeschätzt.

4.2.17 Core - Waiting Room - Chat

Ziel Im Waiting Room soll ein Chat vorhanden sein

Story Albert befindet sich im Waiting Room eines Spiels. Albert schreibt ein Nachricht in den Game-Chat. Die Nachricht wird im Game-Chat angezeigt und die Nachricht wird an die anderen Spieler versendet.

Zugeteilter Entwickler Jan MÄLLER wurde diese Aufgabe zugeteilt, da Jan im letzten Release schon fÄr den Chat in der Lobby zuständig war.

SchÄtzung Das Feature wurde von Jan auf 13 Story Points geschÄtzt, da er die meiste Erfahrung mit dem Chat hat.

Verlauf der Entwicklung Die Story wurde zeitaufwändiger eingeschÄtzt, als diese am Ende war. Es wurde 13h prognostiziert, von den wir am Ende nur 6,5h benötigten. Das Team hat die Aufgabe überschÄtzt, da die Teammitglieder nicht sicher waren, wie die Interaktion mit dem Game-WebSocket ausfallen wird.

4.2.18 Appearance - ArmyBuilder

Ziel Es soll der ArmyBuilder an das Dark Theme angepasst werden.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert klickt auf den ArmyBuilder Button. Albert befindet sich nun im ArmyBuilder und es sind alle nötigen Daten geladen und werden angezeigt. Der ArmyBuilder wird entsprechend dem Style der Mockups angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Als Entwickler wurde Keanu StÄckrad diese Aufgabe zugewiesen.

SchÄtzung Das Feature wurde auf 8 Story Point geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Diese Story wurde in den vierten Sprint verschoben, da wir uns im dritten Sprint stärker auf die Funktionalität fokussiert haben.

4.2.19 Core - ArmyBuilder - In den ArmyBuilder navigieren

Ziel In der Lobby soll ein Button vorhanden sein, mit welchem man in den ArmyBuilder navigieren kann.

Story Albert befindet sich in der Lobby. In der Lobby ist ein ArmyBuilder-Button vorhanden. Albert klickt auf den ArmyBuilder-Button. Albert kommt in den Army Builder.

Zugeteilter Entwickler Die Story wird von Omar Sood bearbeitet, da dieser für die Oberfläche und Logik des ArmyBuilders zuständig ist.

SchÄtzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Die Entwicklung des Features dauerte 4 Stunden und 7 Minuten. Die Entwickler haben, die Aufgaben leicht unterschÄtzt.

4.2.20 Core - ArmyBuilder - Auswahlhmen einer Armee

Ziel Im ArmyBuilder soll eine Auswahl der Armeen vorhanden sein.

Story Albert befindet sich in der ArmyBuilder. Es ist eine Liste der Armeen vorhanden. Albert klickt auf eine Armee (wählt diese aus). Die Armee wird selektiert und entsprechend in der Armeeübersicht angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Die Story wird von Omar Sood bearbeitet, da dieser die Oberfläche und Logik des ArmyBuilders zuständig ist.

Schätzung Die Story wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Entwicklung dauerte 1 Stunde und 58 Minuten. Der Entwickler war schneller fertig als erwartet. Dies lag daran, dass andere Tasks bereits Grundlagen der Task gaben und somit die Implementierung schneller möglich war.

4.3 Tasks

Neben User Stories, die weiter in Unteraufgaben aufgeteilt sind, wurden einzelne Tasks vom Scrum Master erstellt, die keiner User Story zugeordnet wurden. Diese Tasks konnten nicht direkt in eine Aktion des Nutzers übertragen werden und waren rein technischer Natur, ohne Bezug zur graphischen Benutzeroberfläche. Auf einzelne Tasks ist es in Jira nicht möglich, Story Points zu schätzen. Im Verlauf des zweiten Releases wurden Zeitschätzungen ergänzt.

4.3.1 Task - Tests optimieren

Ziel Die Tests der graphischen Oberfläche der Applikation sollten in Bezug auf ihre Ausführungszeit optimiert werden.

Zugeteilter Entwickler Der Task wird von Omar Sood bearbeitet.

Verlauf der Entwicklung Die Implementierung dieses Task dauerte 25 Minuten. Es konnten keine Story Points auf diesen Task im Jira geschätzt. Intern wurde eine Arbeitsstunde für diesen Task veranschlagt. Damit benötigte der Entwickler weniger als die veranschlagte Zeit für diesen Task.

4.3.2 Task - PR - stylingLoginCreate

Ziel Aus dem ersten Release ist ein offener Pull Requestbrig geblieben, der aufgrund von Konflikten nicht gemerged werden konnte. Der Task bestand darin, diese Konflikte zu beseitigen.

Zugeteilter Entwickler Keanu Stark bearbeitete diesen Task.

Verlauf der Entwicklung Mit 30 Minuten wurde dieser Task schneller abgeschlossen, als die eine Stunde, die intern dargestellt veranschlagt wurde.

4.3.3 Task - REST Kommunikation

Ziel Die REST Kommunikation mit dem Server wird in unterschiedlichen Klassen mit Hilfe verschiedener Methoden gehandhabt. In diesem Task sollte die REST Kommunikation unserer Applikation vereinheitlicht werden.

Zugeteilter Entwickler Dieser Task wurde Omar Sood zugewiesen.

Schätzungszeitung Die Story wurde auf fünf Zeitstunden geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Task wurde sehr niedrig priorisiert und wurde vom Entwickler im dritten Sprint nicht bearbeitet.

4.4 Zeitübersicht

User Story	Story Points	Soll Zeit	Ist Zeit	Entwickler
Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen	5	5h	16h 16min	Tobias Klipp
Core - ArmyBuilder - Speichern der Armeen	13	13h	34h 45min	Tobias Klipp
Core - ArmyBuilder - Hinzufügen der Einheiten	13	13h	7h 23m	Omar Sood
Core - ArmyBuilder - Entfernen der Einheiten	5	5h	39m	Omar Sood
Core - ArmyBuilder - zurück in die Lobby navigieren	3	3h	1h	Keanu Stäckrad
Core - ArmyBuilder - Info über Attribute	3	3h	5h	Keanu Stäckrad
Core - Waiting Room - Anzeigen des Waiting Rooms (neues Layout)	5	5h	9h	Keanu Stäckrad
Optional - ArmyBuilder - Musik an/aus	1	1h	30m	Keanu Stäckrad
Core - Lobby - Auswahl der Armee	1	1h	18m	Omar Sood
Core - Ingame - Anzeigen der Spielfeldes	3	3h	7h 30m	Keanu Stäckrad
Core - ArmyBuilder - Auswahl einer Einheit	5	5h	9h 59m	Omar Sood
Core - Waiting Room - Spiel beitreten	16	16h	15h 23m	Jan Mäller
Appearance - ArmyBuilder	8	8h	-	Tobias Klipp
Core - Waiting Room - Chat	13	13h	6h 35m	Jan Mäller
Core - ArmyBuilder - In den ArmyBuilder navigieren	3	3h	4h 7m	Omar Sood
Core - ArmyBuilder - Auswählen einer Armee	5	5h	1h 58m	Omar Sood

Tabelle 1: Übersicht der Zeiten für den 3. Sprint

4.5 Analyse des 3. Sprint

Der dritte Sprint wurde am 24.06.2019 beendet. Es wurden insgesamt 89 von 130 Story Points abgeschlossen. Die Planung konnte dabei nicht eingehalten werden. Die aufgetretenen Probleme werden im den folgenden Abschnitten erläutert.

4.5.1 Burndown-Diagramm

Betrachtet man zunächst das Burndown-Diagramm für den dritten Sprint, so nimmt in der ersten Woche die Anzahl der abgeschlossenen Story Points kaum zu. Ab der Mitte der zweiten Woche beginnt der Graph schnell zu fallen und es endet mit denbrig gebliebenen 21 Story Points. Ein Grund für diesen Verlauf ist die Fehleinschätzung des Teams der zu erledigenden Arbeit, so wurde zum Beispiel das Erstellen der Karte auf drei Story Points geschätzt. Am Ende wurde für diese Task insgesamt 7,5 Stunden benötigt. Dieses Problem trat diesen Sprint häufiger auf, da die Tasks vor Veröffentlichung der Serverdokumentation des zweiten Releases geschätzt wurden. Ein weiteres Problem, welches am Anfang des Sprints auftrat, waren die unklaren Anforderungen an den Sprint, so wurden Features geplant welche mit dem damaligen Serverstand nicht möglich waren. Darauf konnten wir jedoch gut reagieren, indem wir den Entwicklern erst Tasks zuwiesen, welche Sie bereits gut abarbeiten konnten. Während dessen arbeiteten wir die restlichen Tasks auf und passten Sie an den Serverstand an. Insgesamt können wir hier jedoch von einer guten Abarbeitung der Tasks sprechen, da die geforderten 80 Story Points erreicht wurden, und einige Tasks sich im Nachhinein als noch aufwendiger herausstellten.

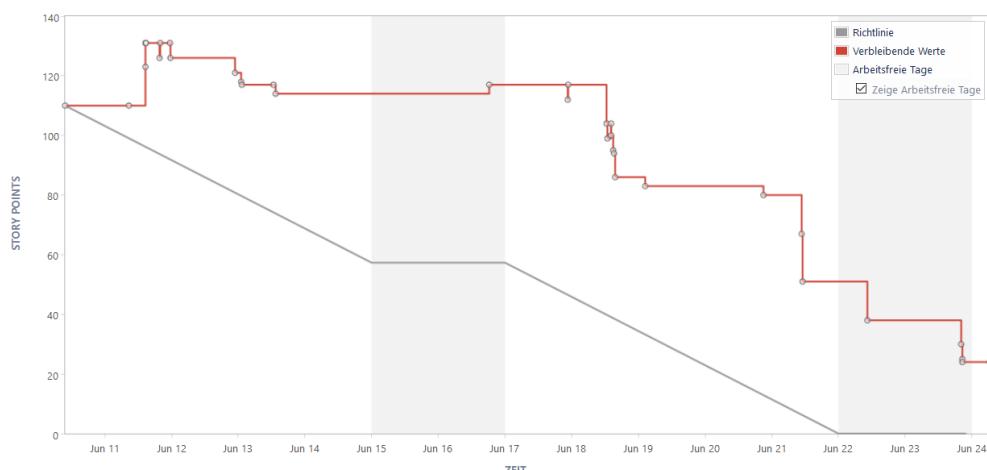


Abbildung 31: Burndown-Diagramm des Sprint 3

4.5.2 Ausreiser

Für zwei User Stories wurden die geschätzten Story Punkte erst am zweiten Tag des dritten Sprints eingetragen. Aus diesem Grund liegt an dieser Stelle im Burndown-Diagramm ein Ausreißer vor. Der nächste Ausreißer wurde dadurch verursacht, dass der Scrum Master eine bereits abgeschlossene User Story wieder geöffnet hat um einen Unteraufgabe hinzuzufügen. Am 19. Juni wurde eine User Story zum laufenden Sprint hinzugefügt. Diese beinhaltet das Auswählen von Armeen im ArmyManger und wurde bis dahin vergessen.

4.5.3 Abgeschlossene Vorgänge

In Abb. 33 sind die abgeschlossenen Vorgänge für den 3. Sprint zu sehen. Insgesamt wurden bereits ein Großteil der geforderten Features für den zweiten Release abgearbeitet. So sind bereits folgende Features vorhanden:

Initiales Spielgeschehen anzeigen Bei betreten des Waiting Rooms werden alle Nachrichten das initiale Spielgeschehen verarbeitet. So erstellen wir basierend auf den erhaltenen Nachrichten ein Datenmodell. Aus diesem wird die Spielkarte mit Graphiken die entsprechenden Felder generiert.

Ingame Chat Im Waiting Room ist bereits ein Chat vorhanden, in welchem man über einen General-Chat mit allen Spielern im Spiel chatten kann und auch in einem Privat-Chat mit anderen kommunizieren kann.

Vom Waiting Room zurück in die Lobby Dieses Feature wurde auch bereits implementiert, ein Verlassen des Spiel ist über einen entsprechenden Button bereits möglich.

Erstellen und konfigurieren der eigenen Armeen Eine Konfiguration der Armeen ist bereits vollständig möglich. Dabei wird das Limit von 10 Einheiten pro Armee eingehalten. Ein Speichern der Armeen ist bereits lokal und auf dem Server möglich.

Ein C0 Abdeckung von 60% Zum Ende des dritten Sprints ist eine Code Coverage von 69% vorhanden. Siehe Abb. 32.

Overall Coverage Summary

Package	Class, %	Method, %	Line, %
all classes	97,7% (128/ 131)	75,3% (522/ 693)	68,9% (2076/ 3011)

Abbildung 32: Code Coverage vom 3. Sprint

Abgeschlossene Vorgänge		Im Vorgangsnavigator anzeigen			
Schlüssel	Zusammenfassung	Vorgangstyp	Priorität	Status	Story Points (77 → 89)
TG-109	Core - ArmyBuilder - Speichern der Armeen	Story	↗ Highest	FERTIG	13
TG-113	Core - ArmyBuilder - Hinzufügen der Einheiten	Story	▬ Medium	FERTIG	13
TG-115	Core - ArmyBuilder - Entfernen der Einheiten	Story	▬ Medium	FERTIG	5
TG-117	Core - ArmyBuilder - Zurück in die Lobby navigieren	Story	↗ High	FERTIG	3
TG-121	Core - ArmyBuilder - Info über Attribute	Story	↙ Low	FERTIG	3
TG-123	Optional - ArmyBuilder - Musik an/aus	Story	▬ Medium	FERTIG	1
TG-125	Core - Waiting Room - Anzeigen des Waiting Rooms (neues Layout)	Story	↗ High	FERTIG	5
TG-126	Core - Lobby - Auswahl der Armee	Story	↗ High	FERTIG	5 → 1
TG-130	Core - Ingame - Anzeigen der Spielfeldes	Story	▬ Medium	FERTIG	3
TG-177	Core - ArmyBuilder - Auswahl einer Einheit	Story	▬ Medium	FERTIG	5
TG-178	Core - Waiting Room - Spiel beitreten	Story	↗ High	FERTIG	- → 16
TG-180	Core - Waiting Room - Chat	Story	↗ High	FERTIG	13
TG-181	Core - ArmyBuilder - In den ArmyBuilder navigieren	Story	▬ Medium	FERTIG	3
TG-194 *	Tests optimieren	Aufgabe	▬ Medium	FERTIG	-
TG-195 *	Pull Request - stylingLoginCreate	Aufgabe	↗ Highest	FERTIG	-
TG-201 *	Core - ArmyBuilder - Auswählen einer Armee	Story	↗ Highest	FERTIG	5

Abbildung 33: Abgeschlossene Vorgänge vom 3. Sprint

4.5.4 Nicht abgeschlossene Vorgänge

Im dritten Sprint wurden insgesamt 18 Story Points nicht abgeschlossen. Die entsprechenden Stories sind in Abb. 34 aufgelistet. Die Tasks werden in den vierten Sprint verschoben. Bei den nicht abgeschlossenen Tasks fast ausschließlich um optionale oder weniger umfangreiche Aufgaben.

Optional - Waiting Room - Anzeigen einer Karten Preview Dieser Task konnte nicht abgeschlossen werden, da er durch die Fertigstellung der Spielkarte blockiert wurde. Dies verzögerte aber nicht den Entwicklungsverlauf, da der Entwickler an anderen Aufgaben arbeiten konnte.

Optional - Ingame - Zoomen auf dem Spielfeld Die Task wurde im dritten Sprint begonnen, aber nicht fertig gestellt. Dies kam durch den unerwarteten großen Aufwand beim Erstellen des Spielfeldes.

Core - Ingame - Spiel verlassen Auch diese Task konnte auf Grund des hohen Aufwands beim Erstellen des Spielfeldes noch nicht abgeschlossen werden.

Vorgänge Nicht Abgeschlossen		Im Vorgangsnavigator anzeigen			
Schlüssel	Zusammenfassung	Vorgangstyp	Priorität	Status	Story Points (19)
TG-124	Optional - Waiting Room - Anzeigen der Karte (Preview)	Story	▬ Medium	AUFGABEN	3
TG-131	Optional - Ingame - Zoomen auf dem Spielfeld	Story	▬ Medium	AUFGABEN	13
TG-132	Core - Ingame - Spiel verlassen	Story	▬ Medium	AUFGABEN	3
TG-172	Test Coverage verbessern	Aufgabe	▬ Medium	AUFGABEN	-
TG-174 *	REST Kommunikation	Aufgabe	↙ Low	AUFGABEN	-

Abbildung 34: Nicht abgeschlossene Vorgänge vom 3. Sprint

4.5.5 Entfernte Vorgänge vom dritten Sprint

Aus dem dritten Sprint wurden insgesamt 22 Story Points entfernt und in den vierten Sprint verschoben, da wir bereits schon abschätzen konnten, dass diese nicht erreicht werden.

Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen Bei dieser Task wurde nach der ersten Woche deutlich, dass dies nicht mehr im dritten Sprint erreicht werden kann. Der Entwickler hat anfangs Schwierigkeiten, sich in das Projekt einzuarbeiten. Die Ursache dafür war, dass der Entwickler im vorgehenden Release Product Owner war und so nicht mit der Quellcodebasis vertraut war. Dies wurde beim ersten Teammeeting erkannt. Als Reaktion darauf setzte sich der Entwickler und der Scrum Master zusammen, um den Quellcode aufzuarbeiten und so das entstandene Problem zu vermindern.

Core - ArmyBuilder - Löschen der Armeen Siehe 4.5.4 Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen.

Optional - Waiting Room - Anzeigen der ausgewählten Einheiten Diese Task wurde erst im Verlauf des dritten Sprints erstellt. Da alle Entwickler ausgelastet waren und andere Tasks höhere Prioritäten hatten, wurde dieser verschoben.

Appearance - Army Builder Im dritten Sprint war es uns wichtig Funktionalität bereit zu stellen. Deswegen wurden andere Tasks zuerst abgearbeitet. Das Anpassen der Oberfläche wurde auf den nächsten Sprint verlegt.

Vorgänge entfernt aus Sprint		Im Vorgangsnavigator anzeigen			
Schlüssel	Zusammenfassung	Vorgangstyp	Priorität	Status	Story Points (14 → 22)
TG-108	Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen	Story	Highest	AUFGABEN	5
TG-118	Core - ArmyBuilder - Löschen der Armee (Clear)	Story	Medium	AUFGABEN	1
TG-129	Optional - Waiting Room - Anzeigen der Einheiten der ausgewählten Armee	Story	Medium	AUFGABEN	8
TG-179	Appearance - ArmyBuilder	Story	Medium	AUFGABEN	- → 8

Abbildung 35: Entfernte Vorgänge vom dritten Sprint

4.5.6 Fazit

Obwohl das gesetzte Ziel von 110 Story Points nicht erreicht wurde, handelt es sich dennoch um ein gutes Sprintergebnis. Es konnte ein Großteil der geforderten Features fertiggestellt werden. Das zweite Release bereits abgeschlossen werden. Im nächsten Sprint kann sich deshalb mehr auf optionale Features konzentriert werden. Die aufgetretenen Probleme wurden rechtzeitig erkannt und konnten so auf ein Minimum reduziert werden.

5 Sprint IV

5.1 Sprintziel

Im vierten und letzten Sprint des zweiten Releases haben wir uns drei Ziele gesetzt. Als erstes sollen natürlichlich die aus dem dritten Sprint übernommenen Aufgaben abgeschlossen werden. Der zweite Punkt ist das Einarbeiten der restlichen Features fertiggestellt werden.

das zweite Release. Obwohl ein Großteil der geforderten Features bereits implementiert war, fehlten jedoch noch Punkte wie das Visualisieren des Beitreten eines Spielers im Warteraum. Zuletzt wollen wir noch die Oberfläche bearbeiten und die Nutzererfahrung der Anwendung verbessern.

5.2 User Stories

Der Aufbau der User Stories wird in Abschnitt 4.2 erläutert.

5.2.1 Core - ArmyBuilder - Speichern der Armeen

Ziel Der Entwickler soll das Speichern von Armeen lokal und serverseitig implementieren.

Story Albert befindet sich in dem ArmyBuilder. Albert hat eine Armee konfiguriert. Albert klickt auf den Speichern Button. Die Armeen werden lokal und auf dem Server gespeichert.

Zugeteilter Entwickler Diese User Story bearbeitet weiterhin Tobias Klipp.

Schätzung Da das Feature von den Entwicklern als komplex eingeschätzt wurde, erhielt es 15 Story Points.

Verlauf der Entwicklung Dieser Task wurde im vierten Sprint erneut geöffnet, da es noch Erweiterung gab, welche nicht zum Ende des dritten Sprints in die Quellcodebasis gezogen wurden.

5.2.2 Core - ArmyBuilder - Löschen der Armee (Clear)

Ziel Im ArmyBuilder soll ein Button vorhanden sein mit dem man eine Armee komplett leeren kann.

Story Albert befindet sich in dem ArmyBuilder. Es ist eine Armee mit Einheiten ausgewählt. Albert klickt auf den Trash-Button. Alle Einheiten der ausgewählten Armee werden aus dieser entfernt. Es wird noch keine Änderung gespeichert.

Zugeteilter Entwickler Diese Aufgabe hat Tobias Klipp bekommen, da er das Laden und Speichern der Armee realisiert.

Schätzung Das Feature wurde auf 1 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Dieses Feature wurde mit einem Story Point stark unterschätzt. Es wurden 6h und 45min für die Vollendung der Story benötigt. Die Anforderungen für das Löschen waren hier spezieller, da die Armee auf dem Server gelöscht werden sollte, jedoch lokal noch vorhanden sein soll. Zudem erschwerte das Erstellen von Tests den Task.

5.2.3 Appearance - ArmyBuilder

Ziel Es soll der ArmyBuilder an das Dark Theme angepasst werden.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert klickt auf den ArmyBuilder Button. Albert befindet sich nun im ArmyBuilder und es sind alle nötigen Daten geladen und werden angezeigt. Der ArmyBuilder wird entsprechend dem Style der Mockups angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Als Entwickler wurde Keanu Stärkcrad diese Aufgabe zugewiesen.

Schätztzung Das Feature wurde auf 8 Story Point geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Entwickler benötigte insgesamt 14h für die Bearbeitung der Story. In der Story wurde noch der Style des „Dark Themes“ global angewandt, was zusätzliche Arbeitszeit kostete. Des Weiteren mussten Tests und Mergekonflikte behoben werden, was die Bearbeitungszeit weiter in die Länge zog.

5.2.4 Optional - Ingame - Zoomen auf dem Spielfeld

Ziel Es soll ein Vergrößern und Verkleinern der Spielkarte möglich sein.

Story Albert befindet sich in einem Spiel welches bereits gestartet ist. Es ist ein Vergrößern-Button vorhanden. Albert klickt auf den Verkleinern-Button. Das Spielfeld wird um eine Stufe herangezoomt.

Zugeteilter Entwickler Diese Aufgabe bearbeitete Keanu Stärkcrad, da er auch für die Implementierung des Spielfeldes verantwortlich war.

Schätztzung Das Feature wurde auf 15 Story Points geschätzt, da es noch unklar war wie man das Zoomen realisiert werden kann.

Verlauf der Entwicklung Für diese Aufgabe wurden 5h Stunden benötigt. Eigentlich wurden für diese Story 15h angesetzt. Diese Fehleinschätzung resultierte daraus, dass dieses Problem für den Entwickler noch unbekannt war und somit eine hohe Einarbeitungszeit angesetzt wurde.

5.2.5 Core - Ingame - Spiel verlassen

Ziel Es soll möglich sein ein Spiel zu verlassen.

Story Albert befindet sich in einem gestarteten Spiel. Albert hat den Early Rush vermasselt. In der Ingame Scene ist ein Leave-Game-Button vorhanden. Albert klickt auf den Leave-Game-Button und verlässt das Spiel ordnungsgemäß. Albert kommt zurück in die Lobby zurück.

Zugeteilter Entwickler Als Entwickler wurde Keanu Stärkcrad dieser Aufgabe zugewiesen.

Schätztzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Es wurde insgesamt eine Arbeitszeit von 1h fÃ-ÂçÂ½r diese Story benÃ-ÂçÂ½tigt. Es wurden 3h fÃ-ÂçÂ½r fÃ-ÂçÂ½r diese Task angesetzt. Der Entwickler konnte diese schneller abschlieÃ-ÂçÂ½en, da bereits auf vorhandene Programmlogik aufgebaut werden konnte. Die SchÃ-ÂçÂ½tzung auf 3h wurde auf der Grundlage getroffen, dass nicht klar, welche Aspekte beim „AufrÃ-ÂçÂ½umen“ zu beachten sein werden.

5.2.6 Optional - Waiting Room - Anzeigen der Karte (Preview)

Ziel Im Warteraum soll es eine Vorschau fÃ-ÂçÂ½r die Karte des kommenden Spiels angezeigt werden.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert tritt einem Spiel aus der Spieleliste bei. Albert wird beim Spiel angemeldt und befindet sich nun im Waiting Room. Es wird eine Vorschau fÃ-ÂçÂ½r das kommende Spielfeld angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Jan MÃ-ÂçÂ½ller bearbeitet.

SchÃ-ÂçÂ½tzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÃ-ÂçÂ½tzt, da es auf das Anzeigen des Spielfeldes aufbaut und sich daran orientiert werden kann.

Verlauf der Entwicklung Da diese Aufgabe auf dem Erstellen der Spielkarte aufbaut, konnten viele Konstrukte daraus übernommen werden. Deshalb wurden nur 2h von den geplanten 3h benötigt.

5.2.7 Core - Login - Default Armeen erstellen und User auf erstellen von Armeen hinweisen

Ziel Es sollen „Defaultarmeen“ erstellt werden, damit der User sofort einem Spiel beitreten kann, wenn dieser das Spiel zum ersten mal spielt. Der Nutzer wird dabei auch darauf hingewiesen, dass er die Armeen auch bearbeiten kann.

Story Albert befindet sich im Login Bereich und hat sich gerade registriert. Albert gibt seine Logindaten ein und meldet sich an. Albert wird erfolgreich eingeloggt. Albert befindet sich nun in der Lobby. Es gibt bereits „DefaultArmeen“ und Albert wird darauf hingewiesen, dass er die Armeen über den Armee-Button bearbeiten kann.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Omar Sood bearbeitet.

SchÃ-ÂçÂ½tzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÃ-ÂçÂ½tzt.

Verlauf der Entwicklung Diese Aufgabe wurde von den Entwicklern korrekt eingeschÃ-ÂçÂ½tzt, da wir hierfür 2h und 50 min benötigten.

5.2.8 Core - Lobby - Deaktivieren der JoinGame-Buttons und des Create-Game-Buttons bei keiner ausgewählten Armee

Ziel Es soll nicht möglich sein einem Spiel beizutreten, wenn man keine valide Armee ausgewählt hat.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert hat keine Armee ausgewählt/ es ist keine vollständige Armee vorhanden. Die "JoinGameButtons" der Spielliste und der Create-Game Button sind deaktiviert. Albert klickt auf einen der JoinGame-Buttons. Albert bekommt einen Dialog, welcher ihm erklärt das er eine vollständige Armee braucht, um einem Spiel beizutreten.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Omar Sood bearbeitet.

Schätzzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Entwickler schloss die Aufgabe eine Stunde schneller ab als geplant.

5.2.9 Optional - ArmyBuilder - Bearbeiten der Armeeinformationen

Ziel Im ArmyBuilder solle es die Möglichkeit geben, das Icon und den Namen der Armee zu bearbeiten.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Unter der Armeelisten befindet sich ein Bearbeiten-Button. Albert hat eine Armee ausgewählt und klickt auf den Bearbeiten-Button. Es öffnet sich ein Dialog zum Bearbeiten der Armeeinformationen. Es ist möglich den Namen der Armee zu bearbeiten. Es ist möglich das Icon der Armee aus einer Liste vordefinierter Icons zu bearbeiten. Armeen werden mit einem Default Name und einem Default Icon erstellt, falls nichts weiter spezifiziert ist. Wird die auf den Speichern Button geklickt, so wird die Armee gespeichert. Wird auf den Cancel Button geklickt, so wird die View geschlossen. Es wird nichts gespeichert.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Omar Sood bearbeitet.

Schätzungszeit Das Feature wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Aufwand wurde von den Entwicklern gut eingeschätzt, da eine Arbeitszeit von 4h und 24min benötigt wurde.

5.2.10 Optional - ArmyBuilder - Armeeauswahl aus der Lobby übernehmen

Ziel Als Komfortfunktion soll es möglich sein die ausgewählte Armee mit in den ArmyBuilder zu übernehmen.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Es ist eine Armee in der Lobby ausgewählt. Albert klickt auf den Armies-Button. Albert kommt in den ArmyBuilder. Im ArmyBuilder ist die Armee ausgewählt, welche bereits in der Lobby ausgewählt war.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Omar Sood bearbeitet.

Schätzzung Das Feature wurde auf 1 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Aufwand wurde von den Entwicklern gut eingeschätzt. Mit 1h und 18min liegen wir leicht über der geschätzten Stunde.

5.2.11 Optional - Create Game - Auto Join

Ziel Als Komfortfunktion soll es möglich sein, nach dem ein Spiel erstellt wurde diesem direkt beizutreten.

Story Albert befindet sich im Create Game Dialog. Albert hat eine Spielerzahl ausgewählt und einen Namen für die Armee eingegeben. Albert klickt auf "SSpiel erstellen". Albert tritt dem eben erstellten Spiel automatisch bei und befindet sich jetzt im Waiting Room für das Spiel.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Omar Sood bearbeitet.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf 1 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Aufwand wurde von den Entwicklern perfekt eingeschätzt. Es gab eine Punktlandung mit 1h.

5.2.12 Appearance - Create Game - Anpassen des Style's des Create-Game-Formulars

Ziel Das „Create Game“Formular soll an den aktuellen Style angepasst werden.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert klickt auf den Create-Game-Button. Es öffnet sich das CreateGame Formular. Die Buttons für Create Game erstrahlen im Glanze unseres Styles. (MockUps)

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Jan Müller bearbeitet.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Aufwand wurde von den Entwicklern gut eingeschätzt. Der Entwickler war mit 2h und 38min schneller fertig als geschätzt.

5.2.13 Core - Waiting Room - Ein Spieler tritt dem Spiel bei

Ziel Wenn ein Spieler das Spiel im Waitingroom beitritt, wird dies visuell dargestellt.

Story Albert befindet sich im Waiting Room eines Spiels. Es befindet sich noch kein weiterer Mitspieler im Spiel. Carlie tritt dem Spiel bei. Carlie wird in einem der "Player-Kasten" angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Keanu StÅ-Åckrad bearbeitet. Keanu hat bereits im letzten Release an den „Boxen“ der Spieler gearbeitet.

SchÄ-Åtzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÄ-Åtzt.

Verlauf der Entwicklung Der Entwickler liegt mit 3,5h leicht Åber der SchÄ-Åtzung. Dies liegt aber noch im Rahmen.

5.2.14 Core - Waiting Room - Ein Spieler verlässt das Spiel

Ziel Wenn ein Spieler das Spiel im Waitingroom verlässt, wird dies visuell dargestellt.

Story Albert befindet sich im Waiting Room von Albert's Spiel. Carlie befindet sich ebenfalls in Albert's Spiel. Carlie hat noch ein Date und kann deshalb nicht mitspielen. Carlie verlässt das Spiel. Carlie wird aus seinem "Player-Kasten" entfernt. Alle anderen Spieler bleiben in Ihren "Player-Kästen".

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Keanu StÅ-Åckrad bearbeitet. Keanu hat bereits im letzten Release an den „Boxen“ der Spieler gearbeitet und den auch das Beitreten eines Spielers bearbeitet, war er die beste Wahl fÄ-År diese Aufgabe.

SchÄ-Åtzung Das Feature wurde auf 2 Story Points geschÄ-Åtzt.

Verlauf der Entwicklung Da der Entwickler bereits Erfahrung mit der Problematik hatte, wurde diese Aufgabe mit 1h schneller als geschÄ-Åtzt abgeschlossen.

5.2.15 Optional - Waiting Room - "Player-Kasten" wird mit der Spielerfarbe dargestellt

Ziel Spieler im Waiting Room werden mit ihren entsprechenden Farben dargestellt.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert tritt Carlie's Game bei. Albert befindet sich nun in Carlie's Game Waiting Room. Die "Player-Kästen" werden mit den Farben des jeweiligen Spielers dargestellt.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Keanu StÅ-Åckrad bearbeitet. Keanu hat bereits im letzten Release an den „Boxen“ der Spieler gearbeitet und auch das Beitreten und Verlassen bearbeitet.

SchÄ-Åtzung Das Feature wurde auf 2 Story Points geschÄ-Åtzt.

Verlauf der Entwicklung Da der Entwickler bereits Erfahrung mit der Problematik hatte, wurde diese Aufgabe mit 1h schneller als geschÄ-ÂjÂ½tzt abgeschlossen.

5.2.16 Appearance - Alerts

Ziel Die Popup-Meldungen sollten dem „Dark Theme“ angepasst werden.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert klickt auf Logout. Es Ä-ÂjÂ½ffnet sich ein Overlay, was die Alerts ersetzt. Das Overlay erstrahlt im Glanze unseres Styles. Es sollen alle Alerts durch die Overlays ersetzt werden.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Jan MÄ-ÂjÂ½ller bearbeitet.

SchÄ-ÂjÂ½tzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÄ-ÂjÂ½tzt.

Verlauf der Entwicklung fÄ-ÂjÂ½r Bearbeitung dieser Aufgabe wurden ca. 9h benÄ-ÂjÂ½tigt. Der Entwickler realisierte eine entsprechende Funktion um einfach und individuell Meldungen generieren zu kÄ-ÂjÂ½nnen. Dies wurde durch den Scrum Master bestÄ-ÂjÂ½tigt, da wir dadurch im spÄ-ÂjÂ½teren Entwicklungsverlauf Zeit und Ressourcen sparen kÄ-ÂjÂ½nnen.

5.2.17 Core - ArmyBuilder - "CanAttack"-ÂjÂ½bersicht

Ziel Die Detailansicht soll in um eine „Can Attack“-Ansicht erweitert werden.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Albert wÄ-ÂjÂ½hlt eine Einheit aus der Ünit Selectionäus. Es wird die Detail View zur Einheit angezeigt. In der Detail View ist eine Â-ÂjÂ½bersicht zu "Can Attack" vorhanden.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Omar Sood bearbeitet. Die Aufgabe wurde Omar zugeteilt, da dieser die Detailansicht schon in einer vorhergehen Story realisiert hat.

SchÄ-ÂjÂ½tzung Das Feature wurde auf fÄ-ÂjÂ½nf Story Points geschÄ-ÂjÂ½tzt.

Verlauf der Entwicklung Da der Entwickler bereits Erfahrungen mit der Detailansicht hat konnte die Aufgabe mit 3h und 49min schneller abgeschlossen werden.

5.2.18 Optional - ArmyBuilder- Indikator ob Speichern nÄ-ÂjÂ½tig ist und Aktivieren des Save Buttons

Ziel Die Detailansicht soll in um eine „Can Attack“-Ansicht erweitert werden.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert hat noch keine Ä-ÂjÂ½nderungen an den Armeen vorgenommen. Der Indikator zum Speichern ist Grau. Der Save-Button ist Disabled. Albert fÄ-ÂjÂ½gt eine Einheit seiner Armee hinzu. Der Indikator zum Speicher hat die Farbe von Primary Two. Der Save-Button ist Enabled.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Omar Sood bearbeitet. Die Aufgabe wurde Omar zugeteilt, da dieser schon viel im ArmyBuilder implementiert hat.

SchÄtzung Das Feature wurde auf $\frac{1}{2}$ Story Points geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Der Entwickler war mit 2h und 42min doppelt so schnell wie geschÄtzt. Die Story wurde im positiven Sinne von den Entwicklern überschÄtzt.

5.2.19 Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen

Ziel Die gespeicherten Armeen sollen Lokal und vom Server geladen werden.

Story Albert befindet sich im Login Bereich. Albert loggt sich erfolgreich beim Spiel ein. Die Lokal/auf dem Server gespeicherten Armeen werden geladen. Albert befindet sich in der Lobby, die geladenen Armeen werden in der Armeenliste angezeigt.

Zugeteilter Entwickler Diese Story wurde von Tobias Klipp bearbeitet. Die Aufgabe wurde Tobias zugeteilt, da dieser bereits das Laden implementiert hat und somit bereits Erfahrung fÄr diese Aufgabe besitzt.

SchÄtzung Das Feature wurde auf $\frac{1}{2}$ Story Points geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Die Story benötigte eine Arbeitszeit von insgesamt 16h und 16min. Die Schwierigkeit bei der Implementierung war, dass die gespeicherten Armeen auf dem Server und Lokal zusammengeführt werden. Der Entwickler hatte auch Probleme damit, das Feature umzusetzen, da die Kommunikation mit dem Server noch neu war und er sich in die Thematik einarbeiten musste.

5.2.20 Optional - Chat - Anzeigen das eine Nachricht angekommen ist

Ziel Der Nutzer soll im Chat darauf aufmerksam gemacht werden, dass er eine neue Nachricht erhalten hat, in einem inaktiven Chat.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert hat mit Carlie gechattet und wechselt in den General-Chat. Carlie schickt eine Nachricht an Albert. Der Chat-Tab von Carlie wird bei Albert hervorgehoben, so dass Albert erkennt, dass eine neuen Nachricht angekommen ist.

Zugeteilter Entwickler Die Story wurde Jan MÄller zugeteilt, da diese bereits fÄr die Implementierung des Chats zuständig war.

SchÄtzung Das Feature wurde auf 3 Story Points geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Der Entwickler konnte die Story mit 1h 40m schneller abschließen als erwartet.

5.2.21 Optional - ArmyBuilder - Bearbeiten der Armeeinformationen

Ziel Der Nutzer soll im Chat darauf aufmerksam gemacht werden, dass er eine neue Nachricht erhalten hat, in einem inaktiven Chat.

Story Albert befindet sich im ArmyBuider. Unter der Armeelisten befindet sich ein Bearbeiten-Button. Albert hat eine Armee ausgewählt und klickt auf den Bearbeiten-Button. Es öffnet sich ein Dialog zum Bearbeiten der Armeeinformationen. Es ist möglich den Namen der Armee zu bearbeiten. Es ist möglich das Icon der Armee aus einer Liste vordefinierter Icons zu bearbeiten. Armeen werden mit einem Default Name und einem Default Icon erstellt, falls nichts weiter spezifiziert ist. Wird die auf den Speichern Button geklickt, so wird die Armee gespeichert. Wird auf den Cancel-Button geklickt, so wird die View geschlossen. Es wird nichts gespeichert.

Zugeteilter Entwickler Die Story wurde Omar Sood zugeteilt.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Mit 4h 24m war der Entwickler schneller als geplant.

5.2.22 Core - ArmyBuilder - Autosave der Armeen bei verlassen des ArmyBuilders

Ziel Änderungen an den Armeen sollen automatisch nach verlassen des ArmyBuilders gespeichert werden.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Albert hat ein paar Armeen erstellt und bearbeitet. Albert hat seine Änderungen noch nicht gespeichert. Albert klickt auf den Save-Button. Es werden alle Armeen gespeichert. Albert wird in die Lobby zurück navigiert.

Zugeteilter Entwickler Die Story wurde Tobias Klipp zugeteilt.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf 1 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Entwickler benötigte 15 Minuten, um die Aufgabe abzuschließen. Die Aufgabe wurde schneller abschlossen als erwartet.

5.2.23 Core - ArmyBuilder - Can Attack Übersicht

Ziel In der Detailansicht einer Einheit, soll es eine Can Attack Übersicht geben.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Albert hat ein paar Armeen erstellt und bearbeitet. Albert hat seine Änderungen noch nicht gespeichert. Albert klickt auf den Zurück-Button. Es werden alle Armeen gespeichert. Albert wird in die Lobby zurück navigiert.

Zugeteilter Entwickler Die Story wurde Omar Sood zugeteilt. Omar hatte bereits die Detailansicht $\frac{1}{2}$ Einheit implementiert, womit er die meiste Erfahrung in diesen Bereich hat.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf $\frac{1}{2}$ Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Arbeitsaufwand für diese Story belief sich auf 3h und 49m. Damit war der Entwickler schneller als geplant.

5.2.24 Optional - ArmyBuilder- Indikator ob Speichern nötig ist und Aktivieren des Save Buttons

Ziel Im ArmyBuilder soll es ein visuelles Feedback geben, ob aktuellen Armeen gespeichert sind.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert hat noch keine Änderungen an den Armeen vorgenommen. Der Indikator zum Speichern ist Grau. Der Save-Button ist Disabled. Albert fügt eine Einheit seiner Armee hinzu. Der Indikator zum Speicher hat die Farbe von Primary Two. Der Save-Button ist Enabled.

Zugeteilter Entwickler Die Story wurde Omar Sood zugeteilt.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf $\frac{1}{2}$ Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Story wurde mit 2h und 42 in der Hälfte der geplanten Zeit erledigt.

5.2.25 Optional - Waiting Room - Anzeigen der Einheiten der ausgewählten Armee

Story Albert befindet sich in der Lobby und hat eine Armee ausgewählt. Albert tritt einem Spiel bei. Albert wird erfolgreich beim Spiel angemeldet und befindet sich im Waiting Room des Spiels. Entsprechend dem MockUp werden die Einheiten der ausgewählten Armee angezeigt.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf 8 Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Story wurde nicht in Sprint 4 begonnen und wird auch nicht in den nächsten Sprint übernommen werden.

5.2.26 Optional - Lobby - Anzeigen der Einheiten einer Armee

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Es sind Armeen vorhanden. Albert hovert über eine Armee. Es erscheint ein Overlay, in welchem die Einheiten der Armeen sehen kann.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf $\frac{1}{2}$ Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Die Story wurde nicht in Sprint 4 begonnen und wird auch nicht in den nächsten Sprint übernommen werden.

5.2.27 Optional - ArmyBuilder- Notification für das Speichern der Armee und Waiting Animation.

Story Albert befindet sich in der Lobby. Albert hat eine Armee bearbeitet. Albert klickt auf den Speicher Button. Der Speicherprozess beginnt. Es wird eine Warteanimation angezeigt. Der Speicherprozess endet. Es wird eine Notification angezeigt mit dem Status des Speicherns.

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Da der Speicherprozess nur sehr wenig Zeit benötigt, ist das Anzeigen eines Ladebalkens nicht nötig. Die Story wird deshalb nicht umgesetzt.

5.2.28 Core - ArmyBuilder - Lokaler Speicherort für Armeen

Ziel Der Speicherort der Armeen soll lokal an die Betriebssysteme Windows, Unix und MacOs angepasst werden.

Story Albert befindet sich im ArmyBuilder. Albert klickt auf Speichern. Die Armeen werden lokal gespeichert an einem von uns definierten betriebssystemabhängigen Speicherort. z.B. Windows: AppData

Schätzungszeitung Das Feature wurde auf fünf Story Points geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Das Feature konnte in 30 Minuten fertig gestellt werden. Die Story wurde erst im 5. Sprint vom Entwickler geschlossen. Die Funktionalität war jedoch bereits im zweiten Release vorhanden.

5.3 Tasks

Auch im vierten Sprint wurden einzelne Tasks erstellt, die keiner User Story zugeordnet waren. Da keine Story Punkte auf Tasks geschätzt werden konnten, wurden lediglich Zeitschätzungen eingetragen.

5.3.1 Task - SceneManger bearbeiten

Ziel Der Szenenwechsel sollte soweit bearbeitet werden, dass bestimmte Szenenwechsel, z. B. vom der Lobby zum ArmyBuilder, möglich sind, ohne dass die Controller terminiert werden und damit die WebSocketverbindung zum Server geschlossen wird.

Zugeteilter Entwickler Jan Müller bearbeitete diesen Task.

Schätzung Dieser Task wurde auf acht Stunden geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Da der Entwickler auf der Arbeit in einer anderen User Story aufbauen konnte, benötigte er mit 1h und 35 Minuten deutlich weniger Zeit.

5.3.2 Task - Neues Musikstück einpflegen

Ziel Das bisher verwendete Musikstück sollte durch ein anderes 8-Bit Musikstück ersetzt werden.

Zugeteilter Entwickler Dieser Task wurde von Keanu Stuckrad bearbeitet.

Schätzung Für die Implementierung wurde eine Stunde geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Task konnte nach einer Stunde vom Entwickler abgeschlossen werden.

5.3.3 Task - Spiel verlassen

Ziel Das Verlassen des Spiel sollte dahingehend verändert werden, dass beim Verlassen der Spielwebsocket nicht mehr vom Client geschlossen wird. Stattdessen soll unsere Applikation nach der leaveGame-Nachricht an den Server, auf das Schließen des Websockets durch den Server warten.

Zugeteilter Entwickler Jan Müller bearbeitete diesen Task.

Schätzung Es wurden fünf Stunden für diesen Task geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Mit einer Stunde wurde der Task deutlicher schneller als geschätzt abgeschlossen.

5.3.4 Task - NullPointerException - Spielbeitritt

Ziel Wenn bei einem Spielbetritt der Server mit einer NullPointerException reagiert, soll diese in unserer Applikation aufgefangen werden. Es soll ein Szenenwechsel in die Lobby erfolgen und dem Nutzer soll eine Fehlermeldung angezeigt werden.

Zugeteilter Entwickler Dieser Task wurde Jan Müller zugewiesen.

Schätzung Der Task wurde auf drei Stunden geschätzt.

Verlauf der Entwicklung Der Entwickler benötigte eine Stunde um diesen Task abschließen.

5.3.5 Task - Reaktion auf 503 vom Server

Ziel Wenn der Spieler aufgrund von Inaktivität mit einer 503 Response auseloggt wird, soll der Nutzer wieder zum Login geleitet werden und eine Fehlermeldung soll angezeigt werden.

Zugeteilter Entwickler Jan M \ddot{A} ller bearbeitete diesen Task.

SchÄtzung Die SchÄtzung f \ddot{A} r diesen Task betrug eine Stunde.

Verlauf der Entwicklung TatsÄchlich benÄ¶tigte der Entwickler eine Stunde und 30 Minuten f \ddot{A} r diesen Task.

5.3.6 Task - ArmyManager Lore

Ziel Die Einheiten im ArmyBuilder sollten neue Bilder sowie Beschreibungstexte erhalten, die in einem Fantasyuniversum angesiedelt sind.

Zugeteilter Entwickler Dieser Task wurde Omar Sood zugeordnet.

Verlauf der Entwicklung F \ddot{A} r diesen Task benÄ¶tigte der Entwickler 10 Stunden und 40 Minuten.

5.3.7 Task - Zwischenrelease v0.3

Ziel Zur Vorbereitung der Abgabe auf dem master Branche, sollte ein eigener Zwischenrelease Branche erstellt. Dieser dient dazu die Integration aller entwicklten Features sicherzustellen. Von diesem Branche soll ein Pull Request an den master Branche erstellt werden.

Zugeteilter Entwickler Jan Müller bearbeite diesen Task.

SchÄtzung Es wurden zwei Stunden für diesen Task geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Dieser Task wurde nach 15 Minuten abgeschlossen, da die Integration der Features funktionierte.

5.3.8 Task - Speicherstände mergen

Ziel Beim Laden der Armeen sollen die lokalen und serverseitig gespeicherten Armeen sinnvoll gemerged werden. Wenn zwei Armeen die gleiche ID haben, werden die Units und der Name der lokalen Armeen durch die remote Armeen überschrieben. Das Icon der lokal gespeicherten Armeen soll übernommen werden. Lokale Armeen ohne IDs sollen ebenfalls übernommen werden.

Zugeteilter Entwickler Dieser Task wurde Tobias Klipp zugewiesen.

SchÄtzung Für diesen Task wurden fünf Stunden geschÄtzt.

Verlauf der Entwicklung Der Entwickler konnte auf die Arbeit einer anderen User Story aufbauen und benötigte daher nur 30 Minuten für diesen Task.

5.4 Bugs

In einem Fall wurde nach der Implementierung einer Funktionalität festgestellt, dass diese nicht korrekt funktioniert. Dafür wurde in Jira ein Bug-Task angelegt.

5.4.1 Bug - lokales Speichern unter Windows

Ziel Unter Windows schlug das lokale Speichern von Armeen schlug fehl und sollte behoben werden.

Zugeteilter Entwickler Der Bug wurde Omar Sood zugewiesen.

Verlauf der Entwicklung Der Bug wurde nach einer Stunde behoben.

5.5 Zeitübersicht

User Story	Story Points	Soll Zeit	Ist Zeit	Entwickler
Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen	5	5h	16h 16min	Tobias Klipp
Core - ArmyBuilder - Speichern der Armeen	13	13h	34h 45min	Tobias Klipp
Core - ArmyBuilder - Löschen der Armee (Clear)	1	1h	6h 45m	Tobias Klipp
Optional - Waiting Room - Anzeigen der Karte (Preview)	3	3h	2h 2m	Jan MÄckerl
Optional - Ingame - Zoomen auf dem Spielfeld	13	13h	7h	Keanu Städckrad
Core - Ingame - Spiel verlassen	3	3h	1h	Keanu Städckrad
Appearance - ArmyBuilder	8	8h	14h	Keanu Städckrad
Core - Login - Default Armeen erstellen und User auf erstellen von Armeen hinweisen	3	3h	4h 8m	Omar Sood
Core - Lobby - Deaktivieren der JoinGame-Buttons und des Create-Game-Buttons bei keiner ausgewählten Armee	3	3h	2h	Omar Sood
Optional - Chat - Anzeigen das eine Nachricht angekommen ist	3	3h	1h 40m	Omar Sood
Optional - ArmyBuilder - Bearbeiten der Armeeinformationen	5	5h	4h 24m	Omar Sood
Optional - ArmyBuilder - Armeeauswahl aus der Lobby übernehmen	1	1h	1h 18m	Omar Sood
Optional - Create Game - Auto Join	1	1h	1h 16m	Omar Sood
Appearance - Create Game - Anpassen des Style's des Create-Game-Formulars	3	3h	2h 38m	Jan MÄckerl
Core - Waiting Room - Ein Spieler tritt dem Spiel bei	3	3h	3h 30m	Keanu Städckrad
Core - Waiting Room - Ein Spieler verlässt das Spiel	2	2h	1h	Keanu Städckrad
Optional - Waiting Room - "Player-Kasten" wird mit der Spielerfarbe dargestellt	2	2h	1h	Keanu Städckrad

User Story	Story Points	Soll Zeit	Ist Zeit	Entwickler
Core - ArmyBuilder - Autosave der Armeen bei verlassen des ArmyBuilders	1	1h	15m	Tobias Klipp
Appearance - Alerts	3	3h	8h 55m	Omar Sood
Core - ArmyBuilder - „CanAttack“-Übersicht	5	5h	3h 49m	Omar Sood
Appearance - Alerts	3	3h	8h 55m	Jan MÄckerl
Optional - ArmyBuilder- Indikator ob Speichern nötig ist und Aktivieren des Save Buttons	5	5h	2h 42m	Omar Sood

Tabelle 2: Übersicht der Zeiten für den 4. Sprint

5.6 Analyse des 4. Sprint

Der 4. Sprint wurde am 07.07.2019 abgeschlossen. Es wurden insgesamt 86 von 109 Story Points abgeschlossen. Es wurden alle KernFunktionalitäten und viele optionale Features umgesetzt. Im folgenden wird noch einmal der Verlauf des Sprints analysiert und eine Übersicht über die nicht abgeschlossenen User Stories gegeben.

5.6.1 Burndown-Diagramm

In Abb. 36 ist das Burndown-Diagramm für Sprint 4 zusehen. Insgesamt ist der Verlauf gesehen Verlust der Burndown-Graph so wie vorgesehen. Es gibt jedoch zwei Ausläufe. Der erste findet am Anfang des Sprints statt, wo am 25.06.2019 die Anzahl der Story Points ansteigt. Die Ursache dafür ist, dass der Scrum Master eine abgeschlossene Story erneut öffnete, damit ein Entwickler seine Zeiten nachtragen kann. Die Ursache ist als lediglich ein organisatorischer Fehler. Der letzte Ausreißer ist das Ende des Sprints, da die Kurve nicht auf Null Story Points fällt. Es waren also noch User Stories nicht abgeschlossen. Das hatte zwei Gründe. Zum Einem hatte die Entwickler bereits Ihre geforderte Arbeitszeit absolviert und es handelte sich nur noch um optionale Tasks, weshalb deren Bearbeitung nicht als zwingend notwendig angesehen wurde. Zum andern haben sich der Product Owner und der Scrum Master bei den Aufgaben für den vierten Sprint verschüttet und deshalb zu viele Aufgaben generiert.

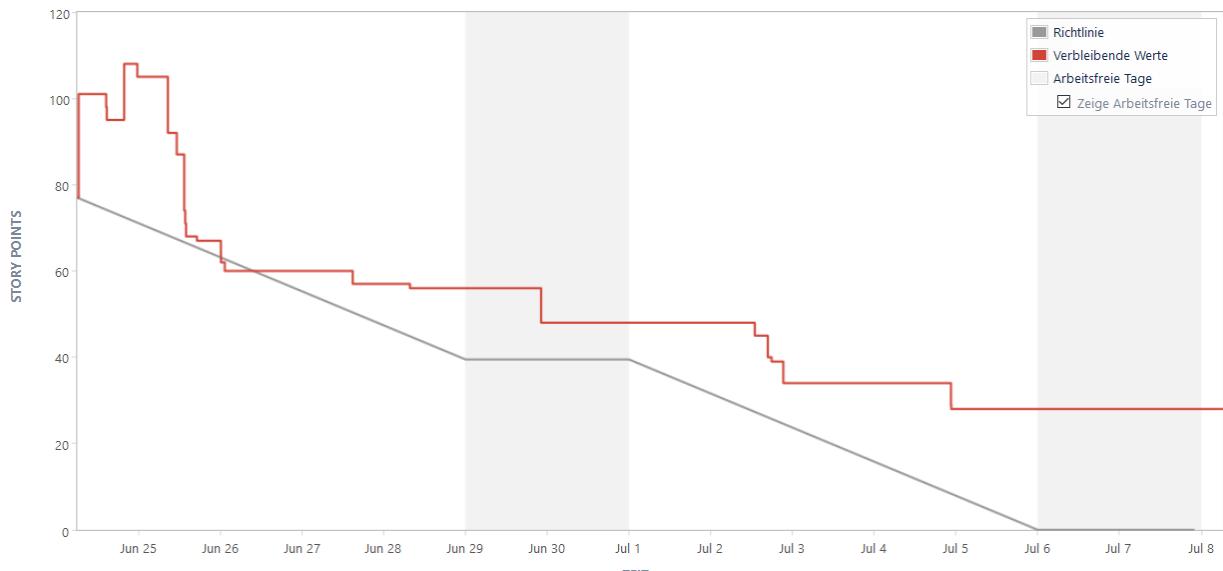


Abbildung 36: Burndown-Diagramm des Sprint 4

5.6.2 Abgeschlossene Vorgänge

In Abb. 37 sind die abgeschlossenen Vorgänge für den 4. Sprint zu sehen. Es konnten alle geforderten Features für das zweite Release umgesetzt werden. Es konnten noch folgende optionale Features umgesetzt werden:

- eine Kartenvorschau im Warteraum
- Zoomen auf dem Spielfeld
- Benachrichtigung für ungelesene Nachrichten
- Bearbeiten von Armeeinformationen
- Im Warteraum werden die Spieler mit entsprechender Farbe dargestellt
- ein Indikator für das Speichern im Armeemanager

Abgeschlossene Vorgänge		Im Vorgangsnavigator anzeigen			
Schlüssel	Zusammenfassung	Vorgangstyp	Priorität	Status	Story Points (86)
TG-108	Core - ArmyBuilder - Laden der Armeen	Story	Highest	FERTIG	5
TG-109 *	Core - ArmyBuilder - Speichern der Armeen	Story	Highest	FERTIG	13
TG-118	Core - ArmyBuilder - Löschen der Armee (Clear)	Story	Medium	FERTIG	1
TG-124 *	Optional - Waiting Room - Anzeigen der Karte (Preview)	Story	Medium	FERTIG	3
TG-131 *	Optional - Ingame - Zoomen auf dem Spielfeld	Story	Medium	FERTIG	13
TG-132 *	Core - Ingame - Spiel verlassen	Story	Medium	FERTIG	3
TG-174 *	REST Kommunikation	Aufgabe	Low	FERTIG	-
TG-179	Appearance - ArmyBuilder	Story	Medium	FERTIG	8
TG-200	Core - Login - Default Armeen erstellen und User auf erstellen von Armeen hinweisen	Story	Medium	FERTIG	3
TG-202	Core - Lobby - Deaktivieren der JoinGame-Buttons und des Create-Game-Buttons bei keiner ausgewählten Armee	Story	Medium	FERTIG	3
TG-203	Optional - Chat - Anzeigen das eine Nachricht angekommen ist	Story	Medium	FERTIG	3
TG-206	Optional - ArmyBuilder - Bearbeiten der Armeeinformationen	Story	Medium	FERTIG	5
TG-207	Optional - ArmyBuilder - Armeeauswahl aus der Lobby übernehmen	Story	Medium	FERTIG	1
TG-208	SceneManger überarbeiten	Aufgabe	Medium	FERTIG	-
TG-214	Optional - Create Game - Auto Join	Story	Medium	FERTIG	1
TG-215	Appearance - Create Game - Anpassen des Style's des Create-Game-Formulars	Story	Medium	FERTIG	3
TG-216	Core - Waiting Room - Ein Spieler tritt dem Spiel bei	Story	Medium	FERTIG	3
TG-217	Core - Waiting Room - Ein Spieler verlässt das Spiel	Story	Medium	FERTIG	2
TG-218	Optional - Waiting Room - "Player-Kasten" wird mit der Spielerfarbe dargestellt	Story	Medium	FERTIG	2
TG-220	Core - ArmyBuilder - Autosave der Armeen bei verlassen des ArmyBuilders	Story	Medium	FERTIG	1
TG-221	Appearance - Alerts	Story	Medium	FERTIG	3
TG-222	Core - ArmyBuilder - "CanAttack" Übersicht	Story	Medium	FERTIG	5
TG-223	Optional - ArmyBuilder- Indikator ob Speichern nötig ist und Aktivieren des Save Buttons	Story	Medium	FERTIG	5
TG-251	Speicherstände mergen	Aufgabe	Medium	FERTIG	-
TG-252 *	Zwischenrelease v0.3	Aufgabe	Medium	FERTIG	-
TG-253 *	NullPointerException - Spielbeitritt	Aufgabe	Medium	FERTIG	-
TG-254 *	Spiel verlassen	Aufgabe	Medium	FERTIG	-
TG-279 *	Reaktion auf 503 vom Server	Aufgabe	Medium	FERTIG	-
TG-280 *	lokales Speichern unter Windows	Bug	Medium	FERTIG	-
TG-290 *	ArmyManager Lore	Aufgabe	Medium	FERTIG	-
TG-291 *	Neues Musikstück einpflegen	Aufgabe	Medium	FERTIG	-

Abbildung 37: Abgeschlossene Vorgänge in Sprint 4

5.6.3 Nicht abgeschlossene Vorgänge

In Sprint 4 wurden insgesamt 23 Story Points nicht umgesetzt. Unter diesen befindet sich kein Kernfeature. Die nicht abgeschlossenen User Stories werden nun im Nachfolgenden betrachtet. Eine Übersicht über diese ist in Abb. 38 zu finden.

Optional - Waiting Room - Anzeigen der Einheiten der ausgewählten Armee

In dieser Story sollten die Einheiten der ausgewählten Armee im Warteraum angezeigt werden. Es stellte sich jedoch heraus, dass dies im nächsten Sprint wieder verworfen werden musste, weshalb andere Aufgaben priorisiert wurden, um Arbeitszeit nicht unnötige Features zu stecken. Diese Story wird im nächsten Sprint nicht weitergeführt.

Optional - Lobby- Anzeigen der Einheiten einer Armee Ziel dieser Story war es die Einheiten der Armeen in der Lobby anzuzeigen. Auch diese Story wurde verworfen. Die

Größe der Hälfte dafür waren die selben wie in 5.6.3. Die Story wird im nächsten Sprint nicht weitergeführt.

Optional - ArmyBuilder - Notification für das Speichern der Armee und Waiting Animation Im Armeemanager sollte während des Speichervorgangs ein Fortschrittsbalken angezeigt werden und eine Benachrichtigung für das erfolgreiche Speichern erstellt werden. Da der Speichervorgang jedoch immer sehr schnell abgeschlossen wurde, ist das Anzeigen der eben genannten Visualisierungen verworfen wurden.

Core - ArmyBuilder - Lokaler Speicherort für Armeen Dieses Feature ist bereits im zweiten Release enthalten. Es wird noch unter den nicht abgeschlossenen Vorgängen aufgeführt, weil die Vorgang im Jira nicht rechtzeitig abgeschlossen wurde.

Vorgänge Nicht Abgeschlossen		Im Vorgangsnavigator anzeigen			
Schlüssel	Zusammenfassung	Vorgangstyp	Priorität	Status	Story Points (23)
TG-129	Optional - Waiting Room - Anzeigen der Einheiten der ausgewählten Armee	Story	Medium	AUFGABEN	8
TG-172 *	Test Coverage verbessern	Aufgabe	Medium	AUFGABEN	-
TG-213	Optional - Lobby - Anzeigen der Einheiten einer Armee	Story	Medium	AUFGABEN	5
TG-224	Optional - ArmyBuilder- Notifiaction für das Speichern der Armee und Waiting Animation.	Story	Medium	AUFGABEN	5
TG-225	Core - ArmyBuilder - Lokaler Speicherort für Armeen	Story	Medium	AUFGABEN	5

Abbildung 38: Nicht Abgeschlossene Vorgänge in Sprint 4

5.6.4 Fazit

Wir sehen den Sprint 4 als erfolgreich an, da alle restlichen KernFunktionalitäten und viele weitere optionale Features abgeschlossen werden konnten. Das von uns gesetzte Sprintziel konnte somit erreicht werden. Von den 23 über gebliebenen Story Points wurden 18 verworfen, der Product Owner und Scrum Master haben bei diesen übersehen sie aus dem Jira zu entfernen. Die überbrigen fünf Story Points wurden im Jira nur nicht diesem Sprint zugeordnet, da der Entwickler die Aufgabe zu spät abgeschlossen hat. Somit bleiben am Ende auch keine Aufgaben über, womit die Schließung für den 4. Sprint eingehalten werden konnte.

Code Coverage Abschließend sei noch zu erwähnen, dass auch diesen Sprint die Quellcodeabdeckung weiter ausgebaut werden konnte. In Abb. 39 ist eine Übersicht über die finale Code Coverage zum Ende von Release 2. Wir erreichen eine Abdeckung von insgesamt 76%, womit die Anforderung von 60% CO Coverage erfüllt ist.

Overall Coverage Summary			
Package	Class, %	Method, %	Line, %
all classes	97,4% (151/ 155)	80,4% (686/ 853)	76,9% (3035/ 3945)

Abbildung 39: Quellcodeabdeckung Release 2

6 Abschluss des 2. Releases

Das zweite Release wurde am 07.07.2019 abgeschlossen. Im nachfolgenden Teil werden nun die Mockups mit der Implementierung verglichen. Dabei wird auf Unterschiede und nicht realisierte Features eingegangen und die Ursachen erläutert.

6.1 Der Armeemanager

Zu Beginn des Release wurde folgende Anforderungen an den Armeemanager gestellt:

- Erstellen und Konfigurieren von Armeen
- Armeen dürfen maximal 10 Einheiten enthalten
- Speichern soll Lokal und auf dem Server erfolgen
- Speichern von mindestens 3 Armeen

Diese Anforderungen wurden zum Ende des zweiten Releases abgedeckt. Die Armeen werden automatisch erstellt und es werden dem Nutzer 7 zu Konfiguration zur Verfügung gestellt. Verändert werden können die Armeen über die „+“ und „-“ Buttons. Gespeichert werden kann über den Speichern Button. Die 7 Armeen werden dabei lokal und auf dem Server gespeichert. Die Umsetzung war dabei in 3 Kernbereiche aufgeteilt. Diese werden in Abb. 40 gezeigt.

- Der Einheitenauswahl mit Detailansicht
- Der Armeeübersicht
- Der Armeeauswahl

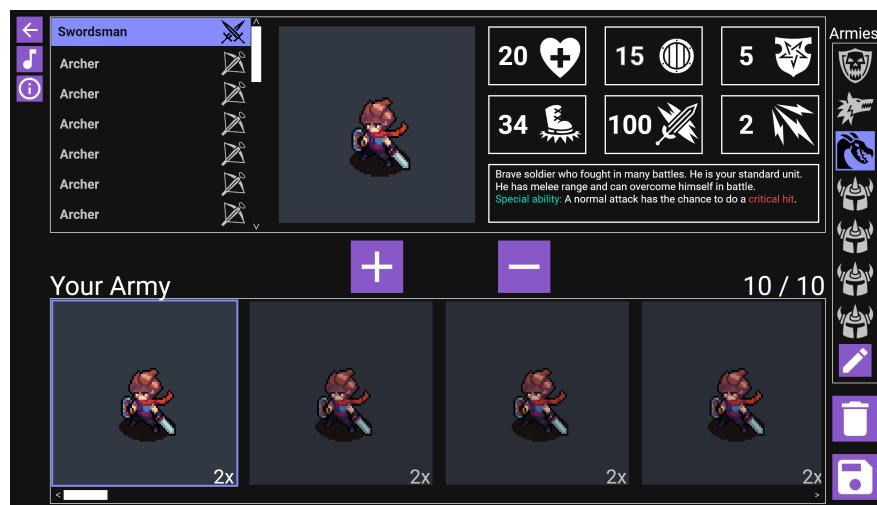


Abbildung 40: Mockup für den geplanten Armeemanager

6.1.1 Implementaion

Die Umsetzung dieser Bereiche hat dabei fast 1:1 statt gefunden. Auf Abb. 41 ist die ab-Schließenende Implementation des Armeemangers zu sehen. Die Kernbereiche wurden wie geplant umgesetzt. Im Design und der Anordnung sind dabei leichte Unterschiede zu erkennen. Die Rahmen um die Einheitenauswahl und der Armeeauswahl sind entfallen, da dies zu einer übersichtlicheren Oberfläche beigetragen hat. Der Edit-Button zum Ändern der Armeeinformationen wurde aus der Armeeauswahl herausgezogen, um ihn in eine Reihe mit den anderen Buttons zu bringen. Der Detailansicht der Einheiten wurde eine Can Attack-Ansicht hinzugefügt, da sich durch die erhaltenen Server-nachrichten eine solche Übersicht als sinnvoll erwies. Es wurden noch die folgenden zusätzlichen Features implementiert:

- Lore und Flavour für alle Einheiten
- Individuelle Armeeicons und Namen
- Clear Button zum schnellen „aufräumen“ von Armeen
- Indikator für das Speichern von Armeen

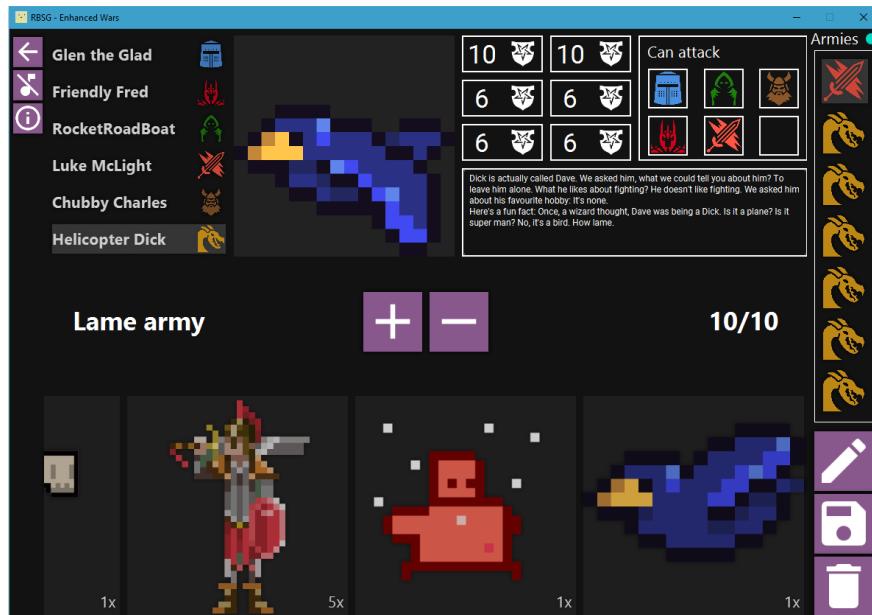


Abbildung 41: Realisierung des Armeemanagers am Ende von Release 2

6.1.2 Armee-Editor

Im Kundengespräch zu Beginn des 2. Releases wurde vom Kunden noch die Anforderung gestellt die Icons der Armee individuell gestalten zu können. Dafür wurde das Mockup in Abb. 42 erstellt. Die Umsetzung ist in Abb. 43 zu sehen. Die Implementierung unterscheidet sich vom Mockup nur in den Farben und den Schließen-Button. Der Schließen-Button wurde im Mockup vergessen und wurde in der Realisierung nachgetragen. Der farbliche Unterschied ist der zeitlichen Begrenzung geschuldet. Die Funktionalitäten wurden vom Entwickler fertig gestellt, so ist es möglich

den Armeenamen zu bearbeiten und auch das Icon individuell aus einer vorgefertigten Liste auszuwählen. ferner den Design Aspekt fehlte am Ende des Releases die Zeit.

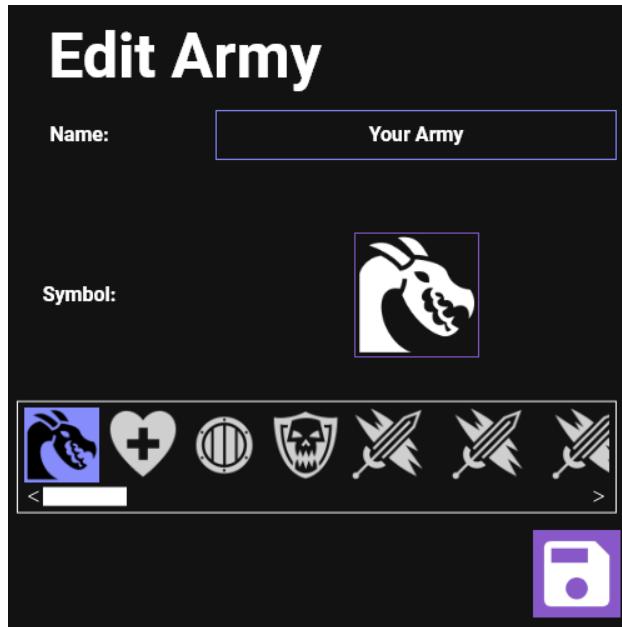


Abbildung 42: Mockup des Armee-Editor

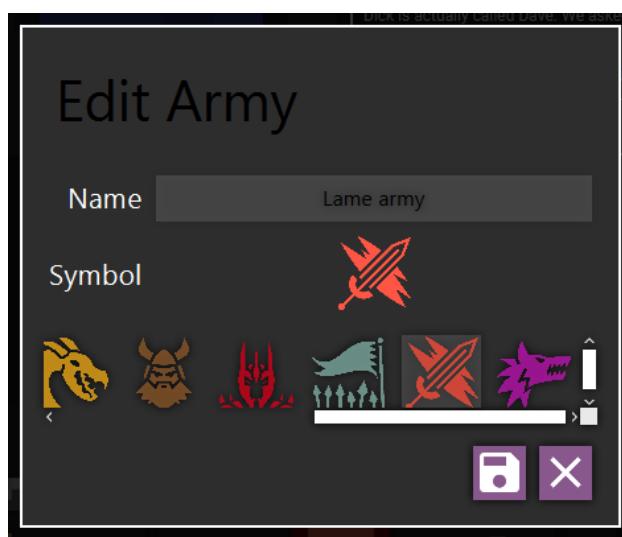


Abbildung 43: Implementierung des Armee-Editor

6.1.3 Info zu den Attributen

Als zusätzliches Feature wurde noch die eine Übersicht zu den Attributen erstellt, welche die Einheit besitzt. Die umgesetzte Oberfläche ist in Abb. 44 zu sehen. Geplant war die in Abb. 45 zu sehende Oberfläche. Diese wurde so umgesetzt.

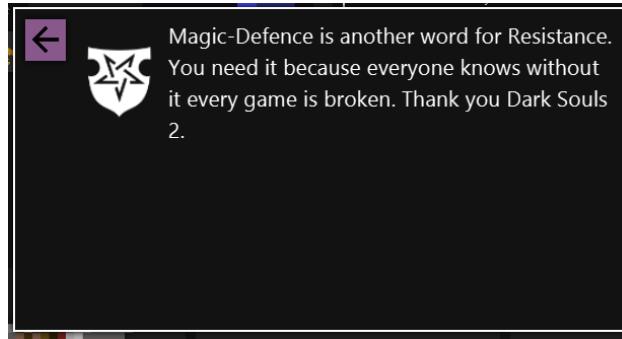


Abbildung 44: Mockup übersicht über die Attribute der Einheiten



Abbildung 45: Mockup übersicht über die Attribute

6.2 Wartraum

Zu Begin des zweiten Releases wurde ein Wartraum geplant, in welchen man nach Spielbeitritt kommt. Das Mockup ist in Abb. 46 zu sehen. Es wurden fast alle geplanten Features im Wartraum umgesetzt, die Implementierung ist in Abb. 47 zu sehen. Den Wartraum haben wir dabei in 3 Komponenten Unterteilt:

- das Anzeigen der Spieler
- den Chat
- die Kartenvorschau

Diese Komponenten wurden auch wie geplant umgesetzt. Als Zusatz wird noch in den Spieldaten die Farbe angezeigt, welche ein Spieler für die kommende Spiel hat. Am rechten Rand sollte noch eine Liste der ausgewählten Armee angezeigt werden. Dieses Feature wurde nicht mehr umgesetzt, da es im nächsten Release wieder verworfen worden wäre und wir uns so auf andere Sachen konzentriert haben.

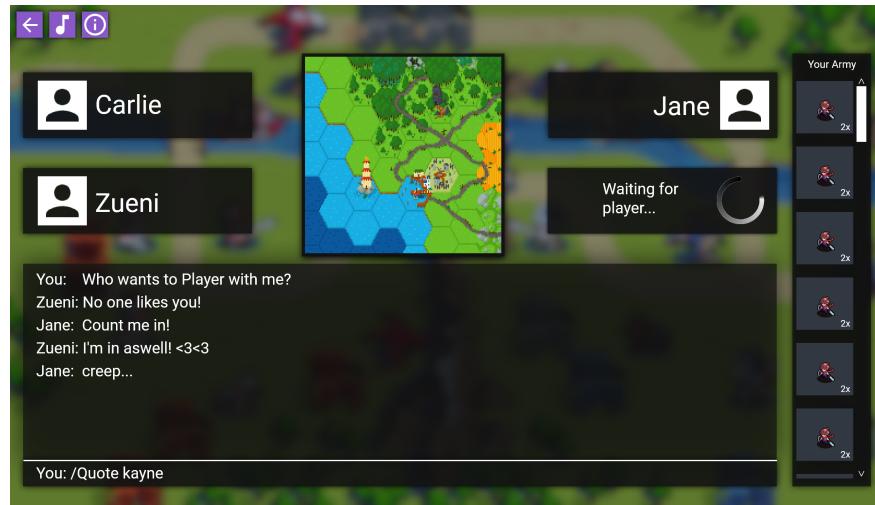


Abbildung 46: Mockup des Warteraum

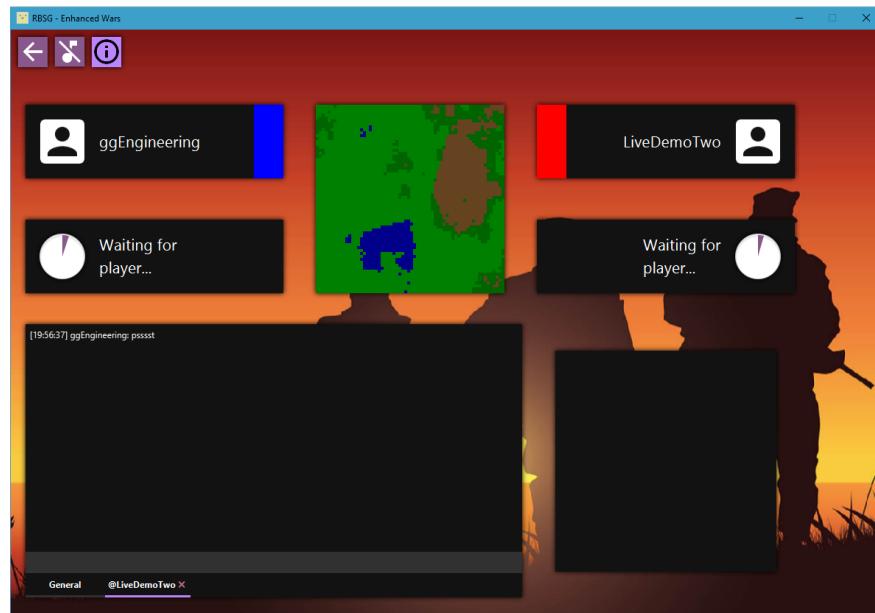


Abbildung 47: Umsetzung des Warteraums im 2. Release

Damit sind auch folgende Anforderungen umgesetzt:

- Initiales Spielgeschehen anzeigen (indirekt über die Kartenvorschau)
- Spieler, die ein Spiel beitreten
- Von Spiel zurück in die Lobby gehen
- Ingame Chat

6.3 Ingame

Als das 2. Release geplant wurde, war den Product Owner nicht bewusst, dass auch die Implementierung einer Karte zu diesem Release dazu gehörte. Deshalb wurde kein

Mockup für diese Situation angefertigt. Trotzdem war es möglich eine Ingame Oberfläche zu erstellen. Diese ist in Abb. 48 zu sehen. Umgesetzt wurde hier:

- das Zeichnen der Karte
- das Zeichnen der Startpositionen der Einheiten
- Zoomen auf dem Spielfeld
- Verlassen des Ingames



Abbildung 48: Umsetzung der Ingame Oberfläche im 2. Release

Durch die Implementierung der Ingame Oberfläche wird die Anforderung das initiale Spielgeschehen anzuzeigen erfüllt. Es sollte auch möglich sein, vom Spiel zurück in die Lobby zu gehen. Dies ist über den zurück-Button in der linken oberen Ecke möglich. Das Zoomen wird über die zwei nebenliegenden Buttons realisiert. Bei einem Zwei-Spieler-Spiel ist ein 3-Stufiger Zoom möglich und bei einem Vier-Spieler-Spiel ein 4-Stufen Zoom. Die Einheiten werden auf Ihren Startpositionen auf der Karte dargestellt. Eine Besonderheit bei der Darstellung der Karte ist, dass die Bergänge zwischen Biomen flüssig sind. So werden bei Bergängen andere Graphiken gewählt, um diese flüssig darzustellen.

6.4 Lobby

Die Lobby war von den Anforderungen dieses Releases nicht betroffen. Um jedoch ein angenehmeres Bedienverhalten zu gewährleisten, haben wir der Lobby noch eine Armeeauswahl hinzugefügt, da eine Armee benötigt wird um einem Spiel beizutreten. Zu sehen ist die Umsetzung auf Abb. 49. Die Icons der Armee werden dabei „je nach Konfiguration, individuell dargestellt. Die Oberfläche ist auch Responsive gehalten,

so wird der ausgewählte Eintrag hervorgehoben. Ist keine Armee ausgewählt, so wird der Spiel erstellen-Button und auch die Spiel beitreten-Buttons deaktiviert.

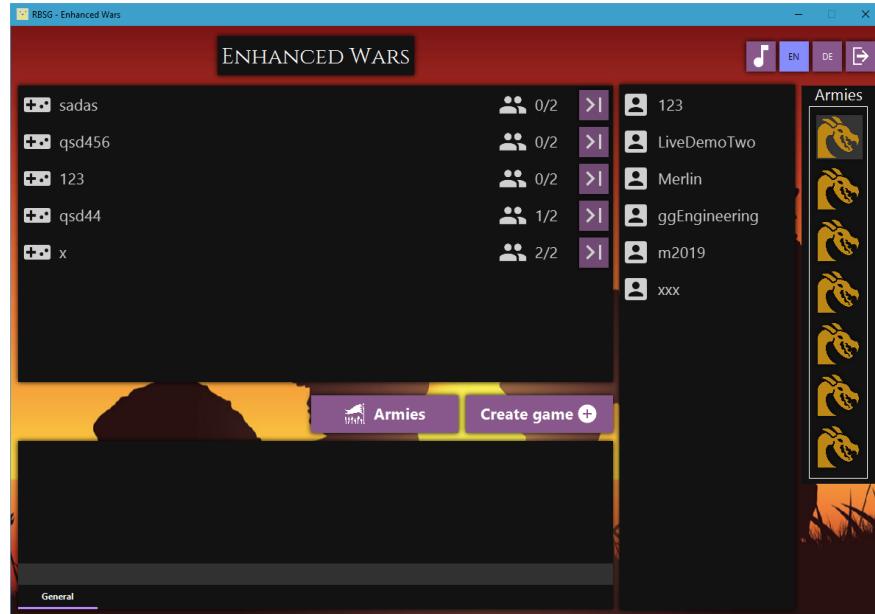


Abbildung 49: Lobby mit Armeeauswahl am Ende des 2. Releases

6.4.1 Spiel erstellen Formular

In diesen Release wurde auch das Spiel erstellen Formular optisch aufgearbeitet, dies kann man in Abb. 50 sehen. Es ist nun an das Dark Theme angepasst wurden.

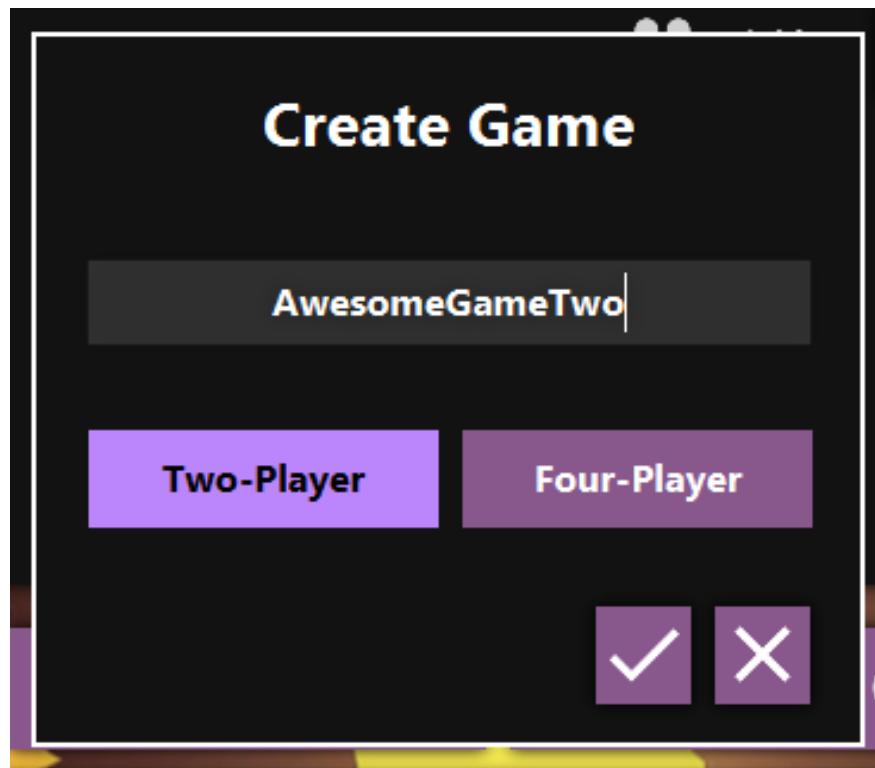


Abbildung 50: Optisch überarbeitetes „Spiel erstellen“Formular

6.5 Alerts

Im Verlauf des zweiten Releases entschieden wir uns dazu die Alters optische an unsere Themen anzupassen. Anfangs wurden die von JavaFX generierten Alters genutzt, diese sind in Abb. 51 zu sehen. Diese wurden dann von uns durch die in Abb. 52 zu sehenden Alerts ersetzt. Diese werden nun mit dem von uns erstellten Dark Theme dargestellt.

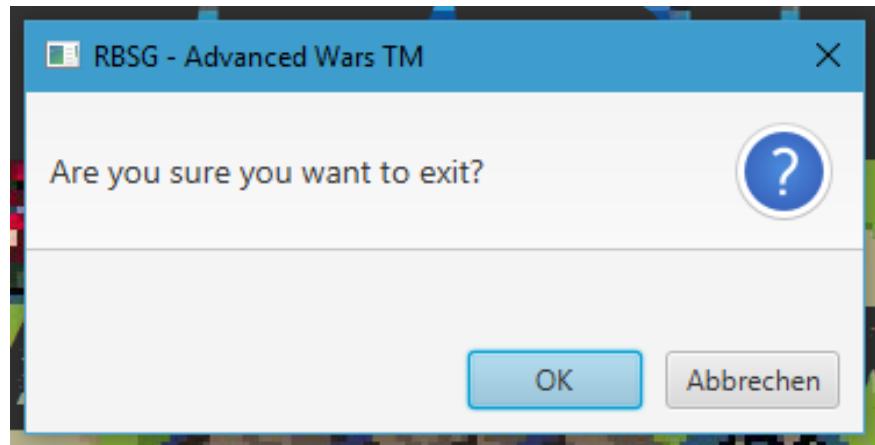


Abbildung 51: Alerts von JavaFX

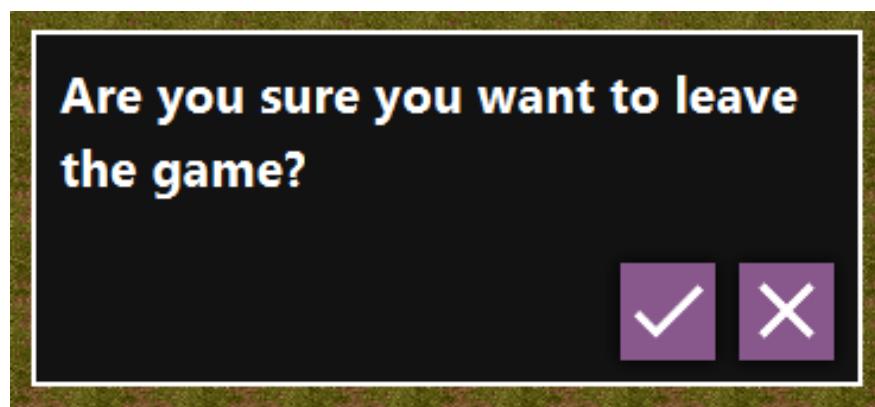


Abbildung 52: überarbeitet Alerts im Dark Theme

Abbildungsverzeichnis

1	Login Release I	3
2	Lobby Release I	3
3	Spiel erstellen Release I	4
4	Warteraum eines Spiels Release I	5
5	Button fÃ-Â½r die Internationalisierung Release I	5
6	Button fÃ-Â½r Musik Release I	6
7	Mockup ArmyBuilder Design I	7
8	Mockup ArmyBuilder Design II	7
9	Mockup Informationsanzeige II	8
10	Mockup ArmyBuilder mit „Bearbeitungs“-Button fÃ-Â½r Armeeicons	8
11	Mockup Armee Icon Bearbeitung	9
12	Mockup ArmyBuilder eine Armee enthÃ-Â½lt keine Einheiten	9
13	Mockup ArmyBuilder es ist keine Einheit ausgewÃ-Â½lt	10
14	Mockup ArmyBuilder Design	10
15	Mockup Lobby mit Armeeauswahl und Armee-Button	11
16	Mockup Waiting Room mit Armeeanzeige	12
17	Mockup Waiting Room mit Minispiel	12
18	Mockup Waiting Room mit „Ready“-Button	13
19	Mockup Waiting Room ohne Vorschaukarte und mit Armeeauswahl	13
20	Mockup Waiting Room mit Map und mit „Not Ready“-Button	14
21	Domain Story ZurÃ-Â½ck in die Lobby	15
22	Domain Story Benachrichtigung der Spielcontroller	15
23	Domain Story DELETE Anfrage an den Server	16
24	Domain Story Wechsel in den ArmyBuilder	17
25	Domain Story Speichern einer Armee	17
26	Domain Story Speichern der Armee auf dem Server und lokal	18
27	Domain Story Eingehend Servernachrichten	18
28	Domain Story System message handler	19
29	Domain Story Eingehende Chatnachricht	19
30	Domain Story Anzeigen der Chatnachricht	20
31	Burndown-Diagramm des Sprint 3	31
32	Code Coverage vom 3. Sprint	32
33	Abgeschlossene VorgÃ-Â½nge vom 3. Sprint	32
34	Nicht Abgeschlossene VorgÃ-Â½nge vom 3. Sprint	33
35	Entfernte VorgÃ-Â½nge vom dritten Sprint	34
36	Burndown-Diagramm des Sprint 4	50
37	Abgeschlossene VorgÃ-Â½nge in Sprint 4	51
38	Nicht Abgeschlossene VorgÃ-Â½nge in Sprint 4	52
39	Quellcodeabdeckung Release 2	52
40	Mockup fÃ-Â½r den geplanten Armeemanager	53
41	Realisierung des Armeemangers am Ende von Release 2	54
42	Mockup des Armee-Editor	55
43	Implementierung des Armee-Editor	55
44	Ã-Â½bersicht fÃ-Â½r die Attribute der Einheiten	56
45	Mockup Ã-Â½bersicht Ã-Â½ber die Attribute	56

46	Mockup des Warteraum	57
47	Umsetzung des Warteraums im 2. Release	57
48	Umsetzung der Ingame Oberfläche im 2. Release	58
49	Lobby mit Armeeauswahl am Ende des 2. Releases	59
50	Optisch bearbeitetes „Spiel erstellen“Formular	59
51	Alerts von JavaFX	60
52	Äberarbeitet Alerts im Dark Theme	60

Tabellenverzeichnis

1	Übersicht der Zeiten für den 3. Sprint	30
2	Übersicht der Zeiten für den 4. Sprint	49