

UNIKASSELVERSITÄT

DOKUMENTATION

RBSG - Release II

Juri Lozowoj

Georg Siebert

12. Juni 2019

Diese Dokumentation soll den Release II des Projektes RBSG von Team G darstellen. Dies umfasst die Auflistung und Erläuterung MockUps und Domain Stories. Es werden die Sprints dokumentiert und analysiert. Zum Schluss wird noch das Resultat mit des Releases mit dem geplanten Verglichen und 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	2
3.2.3	Spiel erstellen	2
3.2.4	Spiel beitreten	4
3.2.5	Umgesetzte Optionale Features	4
4	Zielsetzung für Release II	4
4.1	Plan für die Umsetzung	6
5	Sprint 3.	6
5.1	Sprintziel	6
5.2	User Stories	6
5.3	Analyse des Sprintverlaufs	6
6	Sprint 4.	6
6.1	Sprintziel	6
6.2	User Stories	6
6.3	Analyse des Sprintverlaufs	6

1 Ziel der Dokumentation

Die Dokumentation soll den Verlauf des Entwicklungsprozesses des Spiels RBSG für das Release II veranschaulichen und analysieren. Dies umfasst die Entstehung der „MockUps“ und Domain Stories, welche die Grundlagen für die Entwicklung bilden. Es werden für alle Sprints das Sprintziel, die „User Stories“, sowie eine Analyse des Sprintverlaufs erstellt. Zuletzt wird es noch einen Soll/Ist-Vergleich der erstellten MockUps und des Endresultats des Sprints geben, in dem darauf eingegangen wird, wieso Features anders umgesetzt oder weggelassen wurden.

2 Das Projekt RBSG






Das Projekt RBSG findet im Rahmen der Veranstaltung „Software Engineering I“, vom Fachbereich „Software Engineering“, statt. Im Rahmen dieser Veranstaltung soll das Spiel RBSG in einzelnen Gruppen umgesetzt werden. Es handelt sich dabei um einen „Advanced Wars“-Klon. Die Entwicklung ist dabei in 4 Releases eingeteilt, mit jeweils 2 Sprints. In einem Team gibt es einen „Product Owner“ und einen „Scrum Master“. Die restlichen Teammitglieder sind Entwickler. Es soll dabei nach „Scrum“ entwickelt werden.

3 Das Release II

Das zweite Release knüpft direkt an das Ende des ersten Releases an und hat am 10.06.2019 begonnen und läuft bis zum 09.07.2019. Der Entwicklungsprozess ist in zwei Sprints eingeteilt:

- Sprint III 10.06.2019 bis zum 25.06.2019
- Sprint IV 26.06.2019 bis zum 09.07.2019

Für die zweite Phase des Projektes gab es folgende Teamkonstellation:

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

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

Der Release I endete am 09.06.2019. Es wurden bereits folgende Komponenten fertiggestellt:

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

3.2.1 Login

Der Login wurde so realisiert, dass es möglich ist einen Nutzer zu registrieren und Anzumelden. Dies ist auf Abb.1 zu sehen.

3.2.2 Lobby

In der Lobby werden die Spielerlisten und Spiellisten angezeigt. Es ist möglich über den „Spiel erstellen“-Button ein Spiel zu erstellen. Das Abmelden eines Nutzers ist über den „Logout“-Knopf vorhanden.

3.2.3 Spiel erstellen

Es lässt sich ein „Spiel erstellen“-Dialog über den entsprechenden Button in der Lobby aufrufen.

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



Abbildung 2: Lobby Release I

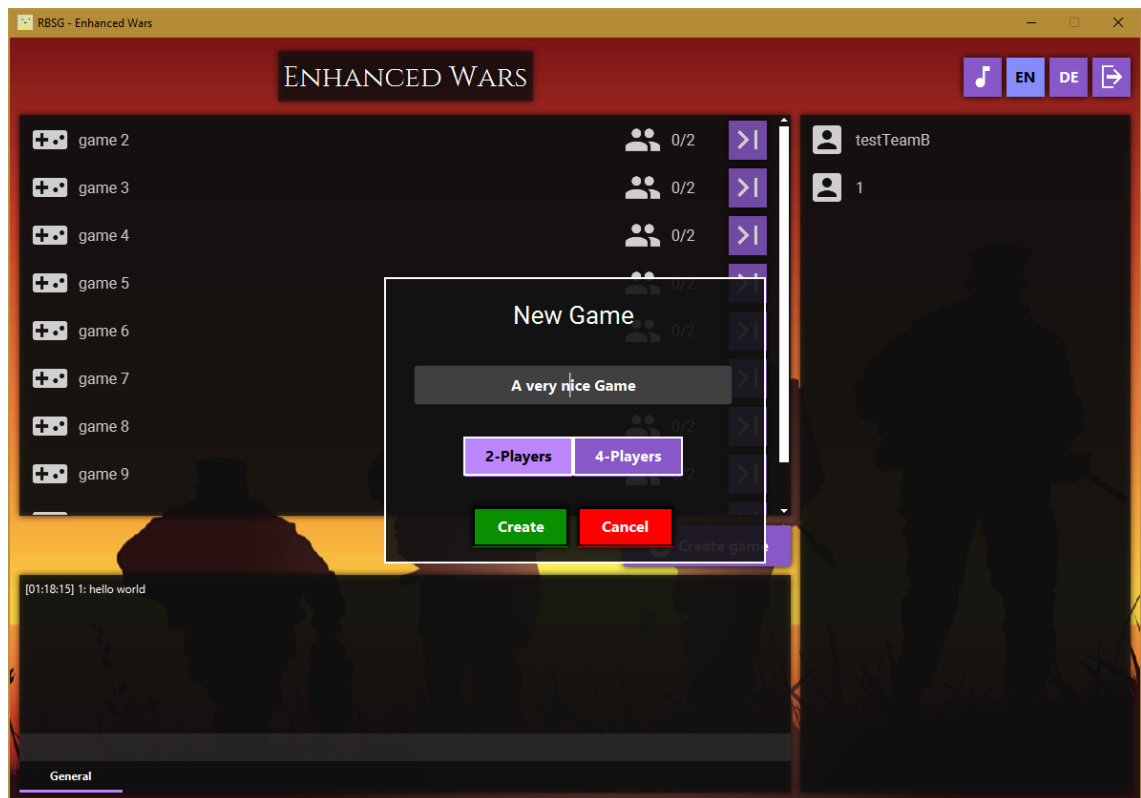


Abbildung 3: Spiel erstellen Release I

3.2.4 Spiel beitreten

Über den Knopf in der Spielerliste lassen sich bereits Spielen, auf Stand der Serverdoku für Release I beitreten. Ist man einem Spiel beigetreten, zeigen wir einen Warteraum für das Spiel an.

3.2.5 Umgesetzte Optionale Features

Im Release I wurden bereits folgende optionale Features umgesetzt:

- Internationalisierung, diese kann über Buttons in der Lobby eingestellt werden Abb. 5
- Musik, diese kann über einen Button an- und ausgestellt werden Abb. 6

Es ist bereits eine Testabdeckung von $\sim 80\%$ vorhanden, womit die Anforderung für Release II erfüllt ist. Diese muss nur noch aufrecht erhalten werden.

4 Zielsetzung für Release II

- Waiting Room
- ArmyBuilder
- Lobby
- Ingame

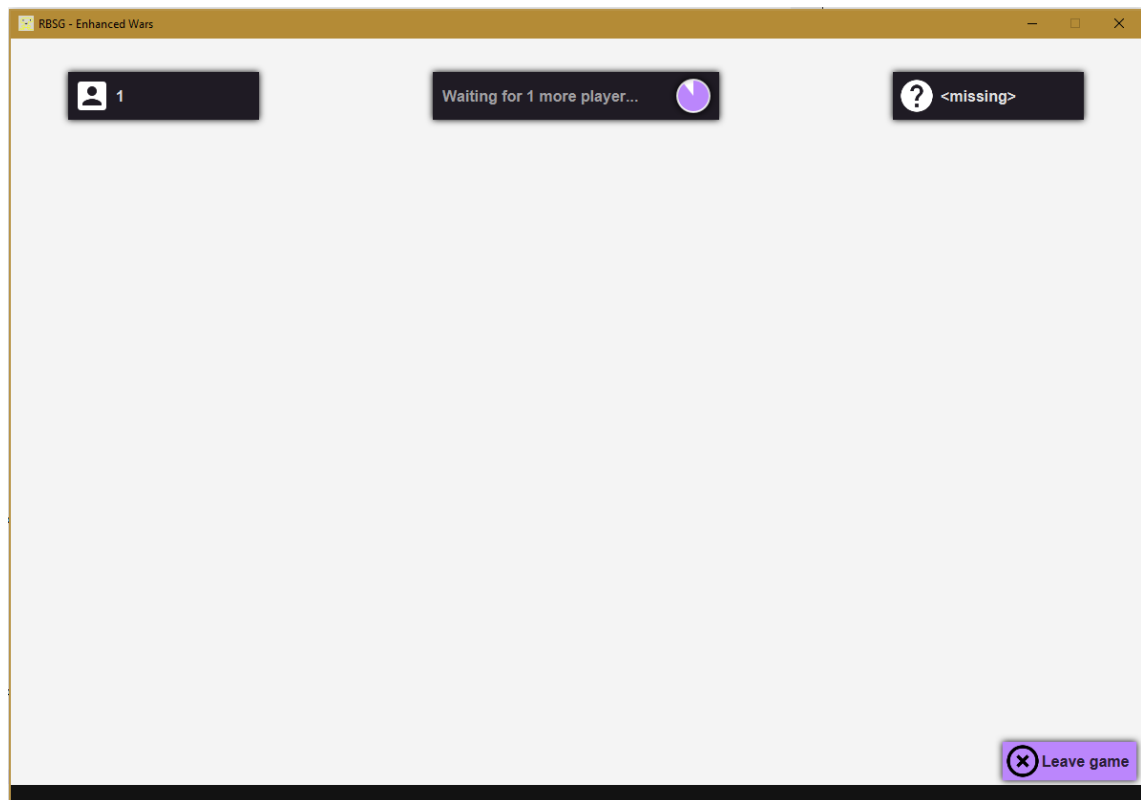


Abbildung 4: Warteraum eines Spiels Release I

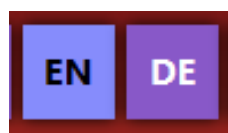


Abbildung 5: Button für die Internationalisierung Release I



Abbildung 6: Button für Musik Release I

- Serverdoku

4.1 Plan für die Umsetzung

- MockUps
- Priorität

5 Sprint 3.

5.1 Sprintziel

5.2 User Stories

5.3 Analyse des Sprintverlaufs

6 Sprint 4.

6.1 Sprintziel

6.2 User Stories

6.3 Analyse des Sprintverlaufs