

## RPS (Rock Paper Scissors)

Im Rahmen des Moduls 426 haben wir das Projekt "RPS (Rock Paper Scissors)" entwickelt, um praktische Erfahrungen in der Anwendung von agilen Methoden, insbesondere Scrum, in der Softwareentwicklung zu sammeln. Wir arbeiteten in Sprints, erstellten User Stories und hielten regelmäßige Meetings ab, um den Fortschritt zu besprechen. Das Projekt ermöglichte es uns, die Vorteile und Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung zu erleben und die Prinzipien von Scrum in Aktion zu sehen. Git und der Git-Workflow spielten eine wichtige Rolle, um unsere Codebasis zu verwalten und die Zusammenarbeit zu unterstützen. Die Nutzung von Git ermöglichte es uns, effizient zusammenzuarbeiten und Änderungen nachvollziehbar zu machen. Insgesamt haben wir unsere Kenntnisse und Fähigkeiten in agilen Methoden erweitert und sind überzeugt, dass uns diese Erfahrungen in unserer zukünftigen Karriere als Softwareentwickler weiterhin von Nutzen sein werden.

### Ausgangslage

Das Ziel des Projekts "RPS" war es, eine interaktive Version des Spiels "Rock Paper Scissors" zu entwickeln. Dabei sollten agile Methoden wie Scrum angewendet werden, um das Projekt in klar definierten Sprints voranzubringen und eine effiziente Zusammenarbeit im Team zu gewährleisten.

### Ziel

Das Hauptziel des Projekts bestand darin, die Prinzipien agiler Softwareentwicklung kennenlernen und erfahren, wie diese in einem realen Projekt angewendet werden. Wir entschieden uns eine funktionsfähige und benutzerfreundliche Anwendung für das Spiel "Rock Paper Scissors" zu erstellen.

### Umsetzung

Wir starteten das Projekt, indem wir User Stories erstellten, um die Anforderungen und Funktionen der Anwendung festzulegen. Die Planung erfolgte in Sprints, in denen wir uns klare Ziele setzten und regelmäßige Meetings abhielten, um den Fortschritt zu besprechen und eventuelle Hindernisse zu

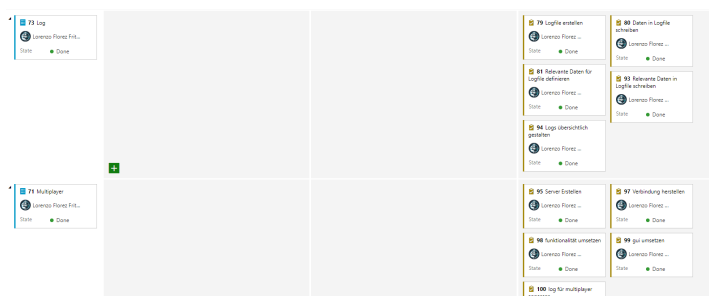
beseitigen. Git spielte eine wichtige Rolle bei der Verwaltung des Quellcodes und ermöglichte uns eine effiziente Zusammenarbeit. Wir konnten somit Änderungen nachvollziehen und Konflikte vermeiden.

### Ergebnis

Das Endergebnis war eine funktionsfähige Anwendung für das Spiel "Rock Paper Scissors". Die Anwendung wurde erfolgreich mithilfe agiler Methoden entwickelt, und wir konnten die Vorteile der iterativen Entwicklung und der transparenten Kommunikation im Team erfahren.

### Erkenntnisse

Während des Projekts haben wir wertvolle Erfahrungen in der Anwendung agiler Methoden gesammelt. Wir lernten, wie man effektiv in Sprints plant, Prioritäten setzt und als Team zusammenarbeitet. Der Einsatz von Git und des Git-Workflows ermöglichte uns eine reibungslose Versionskontrolle und eine produktive Zusammenarbeit.



Screenshot, Taskboard von RPS