

Erfahrungsbericht

Viktor Dötzel – MatNr.: 3130849

Im Rahmen des Software-Projektes im WS20/21 habe ich mich mit meinem Team bestehend aus meinen Kommilitonen Fabian Bösel, Felix Filser (PO), Florian Kovacsik, Moritz Nentwig, Niko Burkert und Sebastian Hartmann (PO), der Aufgabe angenommen, eine Problemstellung, die uns von EvoBus gestellt wurde, anzugehen. Diese beinhaltete die Entwicklung einer Software zur Ortung von Ladungsträgern und Regalen in einer Produktionshalle, welche als Station benannt wird. Da bei Gruppenarbeiten meiner Meinung nach, die größte Hürde dadurch gestellt wird, dass die Mitglieder über verschiedene Wissensstände zu bestimmten Themen- und Aufgabengebieten verfügen, wurde zu Beginn, jedem die Möglichkeit gegeben, seine Präferenzen zur Positionsbesetzung im SCRUM anzugeben. Hierdurch konnte garantiert werden, dass jede Aufgabe übernimmt, die er bereits bewältigen kann, oder welche in ihm Interesse wecken. Glücklicherweise ging diese Aufteilung relativ einfach von der Hand.

Nach der Teameinteilung wurde gemeinsam ein Ablaufplan für die Software ausgearbeitet, um dementsprechend einzelne Teilbereiche einteilen zu können, anhand welcher parallel an der Entwicklung gearbeitet werden kann. Hierbei hat mir besonders gefallen, dass sich bei den Anforderungen in Form eines Product-Backlog, jeder beteiligt hat und somit ein recht umfassendes Dokument erstellt werden konnte. Da mir die Rolle des Scrum Masters zugeteilt wurde, musste ich mir möglichst immer einen Überblick über alle offenen und sich bereits in der Bearbeitung befindenden Tasks verschaffen um somit entsprechend der Prioritätsliste auf die Bearbeiter eingehen zu können. Da zu Beginn natürlich alle Tasks auf 0 standen, habe ich mich dem Entwicklungsteam angeschlossen und Templates, sowie Bausteine für künftige Funktionen angelegt. Hierzu gehörte ein erster Entwurf der UI mit einem Tab System, sowie eine flexible Grid – Aufteilung in einem zuvor angelegten Canvas in Unity. Im weiteren Verlauf wurden jedoch aufgrund anderer Projekte wie z.B. der Seminararbeit inkl. Präsentation, Aufgaben neu verteilt, da fast alle aus dem Team verschiedene Abgabezeiten hatten. Aufgrund dessen habe ich bei der Implementierung des Ablaufzyklus für das Einlesen und Positionieren der QR Codes auf den angelegten Kameraflächen mitgeholfen, bzw. diese in Gang gesetzt.

Im Großen und Ganzen bin ich mit dem Verlauf des Projektes zufrieden, auch wenn wir sehr viele technische Probleme im Zusammenspiel von Unity und GitHub hatten, bei denen uns teilweise Änderungen an Skripts nicht übernommen wurden, oder gar fehlerhafte Merges/Commits, doppelte Arbeit bereitet haben. Sobald eines der Teammitglieder bei dem Ausführen einer Aufgabe, auf Probleme gestoßen ist und nicht weiterwusste, waren meist sofort mehrere der anderen Mitglieder bereit zu helfen und konnten das Problem auch beheben. Die Entwicklungsumgebung mit Unity hat mir viele neue Einblicke bieten können, da ich zuvor keine Engine dieser Art zur Entwicklung von Applikationen genutzt hatte. So umfassend jedoch Unity auch sein mag, durch die teilweise gravierenden Komplikationen mit GitHub hat es bei mir nicht nur positive Eindrücke hinterlassen und ist somit nicht zwingend die erste Wahl auf meiner Liste, wenn es um das Entwickeln neuer Projekte geht (hierbei können natürlich aus User-Error zum schlechten Bild beigetragen haben). Die Aufgabenbewältigung hat nichtsdestotrotz viel Spaß gemacht und das Erfolgsgefühl nach dem Lösen eines schwierigen Problems war dementsprechend umso angenehmer.

Neben dem technischen Aspekt habe ich natürlich auch neue Erfahrungen im Umgang mit anderen Teammitgliedern und bei der Vorstellung des eigenen Produktes gegenüber dem Auftraggeber sammeln können. Wie man auf verschiedene Situationen, oder Stimmungen des Gegenübers reagiert und eingeht, wurde mir nochmals klarer und ich freue mich bereits darauf, das Gelernte in künftigen Projekten weiter zu vertiefen und umsetzen zu können.