



User-Stories

Planung der Vorgehensweise zur Implementierung anhand der Pflichtenheft-Geschäftsprozesse

Version 4.0

Team Apollon:

Paul-Benedict Burkard

Florian Albert

Leon Jerke

Daniel Kröker

Alfred Rustemi

Etienne Zink

| | |
|--------------------|-----------------------|
| Projektbezeichnung | APOLLON |
| Projektleiter | Paul-Benedict Burkard |
| Verantwortlich | Florian Albert |
| Versionsdatum | 09.05.2021 |



Einleitende Worte

Dieses Artefakt dient der Dokumentation der geplanten Vorgehensweise des Team-Apollon zur Implementierung des Endprodukts „Apollon-MUDs“. Das Dokument ist gegliedert in die vier einzelnen Wochen der Implementierung bis zur Abgabe. Für jede einzelne Woche werden hierbei, solange möglich, für jedes Programmierduo oder jeden Einzelprogrammierer der geplante Aufgabenumfang festgehalten.

Abänderungen in der Implementierungsabfolge sind durchaus möglich und werden, solange sie größeren Umfangs sind, in diesem Dokument im Nachhinein festgehalten. Hierbei handelt es sich demnach um keinen festgelegten Einsatzplan, sondern um eine grobe Rahmenplanung.

Falls möglich, werden für die Aufgaben eines Programmierers (Programmierpaars) zugehörige Geschäftsprozesse aus dem Pflichtenheft (stand 15.04.2021, Version 5.1) notiert. Sind diese nicht angegeben ist die Arbeit zu allgemein, um sich auf 10 oder weniger Geschäftsprozesse zu beziehen.

1. Implementierungswoche 1

1.1 Paired-Programmers Alfred Rustemi und Florian Albert

Dieses Duo arbeitet an der Implementierung der geplanten Modelle und somit mit dem Identity Framework. Diese Arbeit lässt sich keinem einzelnen Use Case zuordnen, da das komplette Backend Modell erstellt wird. Dieses umfasst alles, was Serverseitig zur Laufzeit gebraucht wird.

1.2 Paired-Programmers Daniel Kröker und Etienne Zink

Das Team Daniel und Etienne erstellt die verwendeten DTOs zur Anbindung des Frontend an das Backend. Auch diese Arbeit lässt sich keinem Use-Case direkt zuordnen, da jeder Use-Case den Objektaustausch zwischen Client und Server benötigt.

1.3 Paired-Programmers Leon Jerke und Paul Burkard

Leon und Paul implementieren das Frontend. Konkret geplant für Woche 1 sind die Oberflächen der Geschäftsprozesse: F0010, F0020, F0210 und F0310.

2. Implementierungswoche 2

Aufgrund des krankheitsbedingten Ausfalls Daniel Krökers wurde die Aufteilung in feste Programmierpaare aufgehoben

2.1 Florian Albert

Florian arbeitet an der Implementierung des Chat-Systems und somit am Geschäftsprozess F0110.

2.2 Etienne Zink

Etienne bearbeitete die Autorisierung und das UserManagement im Backend. Dies bezieht sich auf die Geschäftsprozesse: F0010, F0020 und Teile des F0410.



2.3 Alfred Rustemi

Alfred arbeitet am Login und erstellt die Test Cases für den Login. Die zugehörigen Geschäftsprozesse sind F0010 und F0020

2.4 Leon Jerke

Leon erstellt die Dungeon Master Übersicht im Frontend. Geschäftsprozesse: F0210, F0220.

2.5 Paul Burkard

Paul implementiert die Frontend Logik für die Komponenten zum Erstellen und Bearbeiten eines Dungeon sowie die GUI der Spielansicht. Geschäftsprozesse: F0120, F0130, F0210 und F0310.

3. Implementierungswoche 3

3.1 Florian Albert

Florian implementiert die Backend Komponenten zur Erstellung und Konfiguration eines Dungeon. Dies umfasst die Geschäftsprozesse F0210 und F0310.

3.2 Etienne Zink

Etienne beschäftigt sich mit dem Entity Framework, dem Anlegen der Datenbank und hilft Florian Albert bei der Implementierung der Backendlogik zur Konfiguration eines Dungeon. Geschäftsprozesse: F0210 und F0310.

3.3 Alfred Rustemi

Alfred hilft bei Florian und Etienne nach Bedarf aus. Hierbei konzentriert er sich zu größeren Teilen auf das Schreiben der Testkomponenten und Zusammenfassungen.

3.4 Leon Jerke

Leon bearbeitet im Frontend die fehlenden Seiten zur Ansicht der eigenen Avatare eines Dungeons, Erstellen eines neuen Avatars und Auswahl der betretbaren Dungeons. Zudem arbeitet er an der Anbindung der Dungeon-Konfigurationskomponenten an das Backend über entsprechende Services. Geschäftsprozesse: F0140, F0150, F0160, F0210 und F0310.

3.5 Paul Burkard

Paul arbeitet daran, die noch offene Logik des Frontends fertigzustellen und arbeitet ebenfalls daran, das Frontend mit dem Backend im Bereich der Dungeon Konfiguration fertigzustellen. Hierfür werden Services und Controller benötigt. Geschäftsprozesse: F0210 und F0310.



4. Implementierungswoche 4

3.1 Florian Albert

Florian arbeitet an der Implementierung des Chats und der Spielelogik im Backend. Da die Datenbank bereits fertiggestellt ist, geht es hier nur noch um reine Logik wie dem Auswerten der Spielereingaben und entsprechenden Verarbeitung. Geschäftsprozesse: F0110, F0120, F0130, F0220

3.2 Etienne Zink

Etienne arbeitet ebenfalls im Backend. Er implementiert die Funktionen zur Verwaltung des Servers durch einen Admin, dem Parsen der vom Spieler eingegebenen Befehle, dem Konfigurieren eines Avatars sowie dem allgemeinen Beitritt zu einem Dungeon. Geschäftsprozesse: F0140, F0150, F0160, F0220, F0410.

3.3 Alfred Rustemi

Alfred hilft weiterhin im Backend aus. Er lässt sich offene Aufgaben von Florian und Etienne zuteilen, wie bspw. dem Schreiben von Tests und Zusammenfassungen, Controllern oder Services (Letzteres für das Frontend). Zudem stellt er in Implementierungswoche 4 die Überarbeitung des Designmodells fertig. Hier können keine Geschäftsprozesse zugeordnet werden.

3.4 Leon Jerke und Paul Burkard

Leon und Paul arbeiten im Duo weiter am Frontend. Die Oberfläche zur Serververwaltung muss erstellt und mit dem Backend verknüpft werden. Zudem fehlen die Services und Anbindung dieser mit den Razor Komponenten für folgende Themen: Spielereingaben, Dungeon-Master Übersicht (ausgenommen Dungeon Konfiguration) und Betreten eines Spiels / Erstellen eines Avatars. Geschäftsprozesse: F0110, F0120, F0130, F0140, F0150, F0160, F0220, F0410.



Versions-Historie

| Version | Datum | Bearbeiter | Art der Änderung | Stand |
|---------|------------|---------------------------------|--|----------------|
| 1 | 01.05.2021 | Paul Burkard | Einfügen des Abschnittes „Implementierungswoche 1“ | Fertiggestellt |
| 2 | 02.05.2021 | Paul Burkard, Florian Albert | Einfügen des Abschnittes „Implementierungswoche 2“ | Fertiggestellt |
| 3 | 02.05.2021 | Team Apollon | Einfügen des Abschnittes „Implementierungswoche 3“ | Fertiggestellt |
| 3.1 | 07.05.2021 | Paul Burkard | Überarbeitung der 3. Woche: Fokus auf Fertigstellung der Dungeon Konfiguration wurde hinzugefügt | Fertiggestellt |
| 4 | 09.05.2021 | Paul Burkard | Hinzufügen der „Implementierungswoche 4“ | Fertiggestellt |