



## Statusbericht Kalenderwoche 18

Die Kalenderwoche 18 des Projekt Apollon lief sehr gut ab. Die Implementierung des Produkts geht gut voran und zeigt sichtbare Ergebnisse. Diese Woche wurden große Teile des Frontends mit dem Backend verknüpft, womit es nun vollständig möglich ist, Dungeons zu erstellen und zu speichern.

Als Projektleiter arbeitete Paul-Benedict Burkard an am Organisieren, Planen und Protokollieren der Team-Meetings sowie der Implementierung des Frontends und der Erstellung einiger Controller und Services. Arbeitszeit: 30,5 Stunden.

Florian Albert, der Verantwortliche für Implementierung, arbeitete diese Woche zusammen mit Etienne Zink an allen notwendigen Backend Komponenten um konfigurierte Dungeons zu empfangen und in der Datenbank zu speichern. Arbeitszeit: 29 Stunden.

Leon Jerke, verantwortlich für Tests, arbeitete weiter am Frontend. Er erstellte neue Seiten, die wir künftig brauchen werden, implementierte viele Frontend Services und verknüpfte einige Create-Komponenten mit dem Backend. Arbeitszeit: 28 Stunden.

Daniel Kröker, Verantwortlicher für Qualitätssicherung und Dokumentation, fiel diese Woche weiterhin Krankheitsbedingt aus.

Alfred Rustemi, in der Rolle des Verantwortlichen für Recherche, arbeitete an unterschiedlichen Stellen bei Florian und Etienne mit. Zudem schrieb er einige Tests und Kommentare im Backend. Arbeitszeit: 19 Stunden.

Etienne Zink, als Technischer Assistent und Verantwortlicher für Modellierung, arbeitete in der Erstellung und Anbindung der Datenbank, überarbeitete UML-Diagramme und behob aufgetretene Fehler in der Arbeit mit dem EntityFramework. Arbeitszeit: 33 Stunden.

Der durchschnittliche Workload in KW18 lag bei 27,9 Stunden (ohne Daniel Kröker gerechnet). Entsprechend des Aufwands des Projekts ist dies ein realistischer Wert, wobei er dazu führt, dass im sonstigen Studien- und Privatleben des Teams andere ebenfalls wichtige Tätigkeiten ausfallen mussten.