



Statusbericht Kalenderwoche 19

Die Kalenderwoche 19 des Projekt Apollon lief sehr gut ab. Die Spielelogik wurde vollständig implementiert und alle Komponenten sind nur miteinander verknüpft. Das Produkt wurde fertiggestellt.

Der Projektleiter Paul-Benedict Burkard arbeitete neben seinen Standard-Aufgaben, wie dem Organisieren, Planen und Protokollieren der Team-Meetings, intensiv an der Implementierung der im Frontend benötigten Logik. Er verknüpfte die Master Ansicht sowie die Chat-Komponente mit dem bestehenden Backend. Er arbeitete 38,75 Stunden in KW19.

Florian Albert arbeitete als Verantwortlicher für Implementierung gemeinsam mit Alfred Rustemi und Etienne Zink an der Implementierung des Backends. Genauer arbeitete er an der Implementierung des Playerservices und weiteren Gameimplementierungen. Er überarbeitete die Designmodelle und fixte Bugs. Er arbeitete 33,75 Stunden in KW19.

Leon Jerke, verantwortlich für Tests, war ausschließlich an der Implementierung des Frontends beteiligt. Er erstellte weitere Teile der Benutzeroberfläche für die Master-Ansicht und die Ansicht für den Administrator, der die inaktiven Spieler entfernen kann, um Ressourcen freizugeben. Er brachte diese Woche 25,75 Stunden auf.

Daniel Kröker, Verantwortlicher für Qualitätssicherung und Dokumentation, konnte sich nach seinem krankheitsbedingten Ausfall etwas erholen. Im Wesentlichen unterstützte er seine Teammitglieder, um den Anschluss zu finden. Er unterstützte Alfred Rustemi ein Wiki zu erstellen als Hilfestellung zur Erstellung eines Dungeons, sowie der Dungeon Master Ansicht. Weiterhin überprüfte er die Anforderungen im Pflichtenheft mit dem bestehenden Produkt und testete die Benutzbarkeit. Er arbeitete 18,75 Stunden in KW19.

Alfred Rustemi, der Verantwortliche für Recherche, unterstützte in verschiedenen Bereichen beim Erstellen des Backends. Er erstellte zusammen mit Daniel Kröker Hilfestellungen zur besseren Benutzbarkeit der Anwendung. Tests der Anwendung erbrachten Verbesserungen und Fixes für sowohl dem Backend als auch dem Frontend. Er brachte in KW19 21,75 Stunden auf.

Etienne Zink, als Technischer Assistent war ausschlaggebend bei der Implementierung der Services für den Dungeon Player und den Dungeon Master, sowie dem Gamecontroller. Weiterhin erstellte er Tests und einige Bugfixes. Hierfür benötigte er 21,75 Stunden.

Der durchschnittliche Workload in KW19 lag bei 32,1 Stunden. Das Team merkt den enormen Zeitdruck, doch das Produkt ist somit endlich fertiggestellt. Es werden noch einige kleinere Arbeitseinheiten folgen, doch der aufwändigste Teil ist hiermit geschafft und das Team Apollon ist sehr zufrieden mit seinem Ergebnis