



## Statusbericht Kalenderwoche 11

Die Kalenderwoche 11 im Projekt Apollon lief sehr gut. Alle Teilnehmer haben mindestens 30 Minuten in einem MUD verbracht, um genauer zu erkennen, welche Leistungsspezifika dieses Genre der Online-Spiele interessant macht. In Zusammenhang mit Aufgabenblatt 2 wurde Kontakt mit den Erstellern des MUD Morgengrauen aufgenommen, einige Use-Cases zur weiteren Verwendung in unserer eigenen Implementierung wurden erstellt und es wurde von Grund auf viel über MUDs recherchiert. Das erste Review wurde genutzt, um alle Mitglieder auf denselben Stand der Informationen zu bringen; das erste Retro bestätigte eine grundsätzliche, positive Atmosphäre im Team, ohne jedoch die offenen Risiken aus dem Auge zu verlieren. Zudem wurde Verbesserungspotential aufgezeigt und besprochen. Anschließend an das erste Weekly mit Herrn van Hoof konnten wir das Aufgabenblatt 2 erfolgreich abschließen und haben den Prototypen, das Glossar sowie das Lastenheft des Blatt 3 bereits aufgesetzt. Die Planung der folgenden Tage erfolgte im wöchentlichen Planning am Donnerstag.

Als Projektleiter erledigte Paul-Benedict Burkard die Verbesserung und Weiterausfüllung des Projektplans und der Aufwandserfassung. Zudem erstellte er die erste Grundlage des Glossars, schrieb den Teil 1 des Rechercheberichts und setzte das Lastenheft auf. Letztlich kümmerte er sich um die Planung, Protokollierung und Nachbereitung aller Besprechungen. Er brachte in KW11 13,75 Stunden auf.

Florian Albert, der Verantwortliche für Implementierung, arbeitete diese Woche bereits am Prototyp. Hierfür suchte er nach passenden Werkzeugen und setzte ein entsprechendes Projekt auf. Zusammen mit Leon Jerke fügte er der Projektwebsite eine Authentifizierungsfunktion hinzu, um datenschutzrechtlich geschützte Inhalte nur den notwendigen Personen offenzulegen. Er verbrauchte 11 Stunden.

Leon Jerke, verantwortlich für Tests, arbeitete sich in Adobe Xd ein, um die Möglichkeiten eines Mockup Prototyps zu untersuchen. Zudem arbeitete er, wie oben erwähnt, in großen Teilen daran, die Website zu verbessern, zu aktualisieren und eine Möglichkeit der Authentifizierung zu integrieren. Er arbeitete ebenfalls 11 Stunden.

Daniel Kröker, Verantwortlicher für Qualitätssicherung und Dokumentation, war maßgeblich an der Erstellung des Rechercheberichts beteiligt. Er erstellte eine Marktanalyse, fasste den Aufbau der MUDs zusammen und erstellte UML-Diagramme zur späteren Weiterverwendung im Projekt. Somit brachte er 14,5 Stunden Workload auf.

Alfred Rustemi, in der Rolle des Verantwortlichen für Recherche, plante und koordinierte die Erstellung des Rechercheberichts. Nachdem er sich einen Überblick über die Anforderungen geschaffen hatte, delegierte er entsprechende Aufgaben an die Teammitglieder und recherchierte selbst zu MUDs. Zusätzlich stellte er den Kontakt zu IT-Mitarbeitern des MUDs Morgengrauen her. Hierfür arbeitete er 15 Stunden.

Etienne Zink, als Technischer Assistent und Verantwortlicher für Modellierung, beschäftigte sich ebenfalls ausführlich mit der Erstellung des Rechercheberichts. Er zeichnete Use-Cases, verfasste Texte und informierte sich über Features der Applikationen am Markt. Zudem wartete und verbesserte er den CI/CD Runner für den Server. Er arbeitete in der KW11 15 Stunden.

Der durchschnittliche Workload lag diese Woche bei 12 Stunden und damit durchaus im Rahmen der akzeptablen Arbeitszeiten entsprechend der sehr umfangreichen Rechercheaufgaben. Zudem wurden erste Schritte der kommenden Aufgaben bereits angesetzt.