

Abschlussdokument

"Dog Royale"



Softwaretechnikpraktikum Gruppe 01

28. Januar 2024

Product Owner: Luca Timo Eisen

E-Mail: luca-eisen@nexusvision.com



UNIVERSITÄT PADERBORN
Die Universität der Informationsgesellschaft

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Wesentliche Ideen des Teams	1
3	Abweichungen von der Definition of Done	1
4	Teamspezifischer Rückblick	2
4.1	Lessons Learned	2
4.2	Überlegungen für zukünftige Herangehensweisen	2
4.3	Kritik und Anregungen zum Praktikum	2
5	Fazit	3

1 Einleitung

Die vorliegende Abschlussdokumentation gibt einen Einblick in das Projekt zur Entwicklung der Spielesoftware Dog Royale. Auf den folgenden Seiten werden die zentralen Ideen, der Entwicklungsprozess und die gewonnenen Erfahrungen des Teams dargestellt. Die Arbeit erstreckte sich von der ersten Konzeption bis zur finalen Implementierung, wobei besonderer Wert auf die Berücksichtigung von Qualitätsmerkmalen wie Effizienz, Benutzerfreundlichkeit und Änderbarkeit gelegt wurde.

Im Verlauf der Dokumentation werden Aspekte des Softwareentwicklungsprozesses beleuchtet. Neben der Hervorhebung der erzielten Erfolge werden auch mögliche Abweichungen von der ursprünglich definierten "Definition of Done" dargestellt.

Darüber hinaus bietet diese Dokumentation Raum für einen teamspezifischen Rückblick auf das absolvierte Praktikum. Die gewonnenen Erkenntnisse werden reflektiert, Anpassungen für zukünftige Projekte diskutiert und kritische Gedanken und Anregungen zum gesamten Praktikum ausgetauscht.

2 Wesentliche Ideen des Teams

Die anfängliche Unerfahrenheit des Teams erwies sich als Ausgangspunkt für eine bemerkenswerte Entwicklung. Die rasche Einarbeitung in verschiedene neue Themenbereiche verdeutlichte die Lernbereitschaft und Anpassungsfähigkeit jedes Einzelnen. Diese anfänglichen Herausforderungen haben sich zu einem Motor für persönliches und kollektives Wachstum entwickelt.

Die Arbeitsaufteilung wurde auf Grundlage individueller Stärken strategisch gestaltet. Regelmäßige Reflektionsrunden sowie ein spezieller Weiterbildungsworkshop für soziale Kompetenzen trugen dazu bei, nicht nur eine effiziente, sondern auch eine harmonische Arbeitsumgebung zu schaffen. Die festgelegten Regeln für den Umgang miteinander förderten einen respektvollen Umgangston und ein soziales Miteinander.

Die Vorgehensweise bei der Entwicklung zeichnete sich durch Eigenständigkeit aus, wobei jeder Entwickler für spezifische Komponenten (Server, Client, Ausrichter) verantwortlich war. Regelmäßige Sitzungen, insbesondere die wöchentliche Donnerstagssitzung, stellten eine beständige Kommunikation sicher. Die ausgezeichnete Betreuung durch den Scrum Master mit regelmäßigen Fortschrittsabfragen und Unterstützungsangeboten trug entscheidend zum Projekterfolg bei.

Die Flexibilität des Teams zeigte sich darin, dass es bereit war, Zuständigkeiten bei Bedarf zu ändern oder sich gegenseitig in auftretenden Problemlagen zu unterstützen. Auch in Stresssituationen wurden die Abgabefristen eingehalten, ohne Abstriche bei der Qualität zu machen.

Insgesamt haben diese Eigenschaften des Teams nicht nur zum Erfolg des Projekts beigetragen, sondern auch zu einem starken Teamzusammenhalt und einer kontinuierlichen persönlichen Entwicklung jedes einzelnen Mitglieds.

3 Abweichungen von der Definition of Done

Die "Definition of Done" wurde in weiten Teilen sorgfältig befolgt, was einen positiven Fortschritt im Projekt darstellt. Alle erforderlichen Unterlagen für die Dokumentation wurden gewissenhaft abgegeben, und sowohl Protokolle als auch Stundenzettel sind vollständig und ordnungsgemäß aufgeführt.

Der Programmcode wurde weitgehend implementiert und auf Code Konventionen wurde geachtet. Die durchgeführten Tests aller Komponenten waren zufriedenstellend, was auf eine gründliche Überprüfung der Funktionalitäten hindeutet.

Bedauerlicherweise stehen derzeit 31 User Stories aus, die bisher nicht implementiert oder umgesetzt wurden. Nach erneuter Überprüfung der User Stories wurde festgestellt, dass nicht alle von herausragender Bedeutung sind. Infolgedessen wird auf die Implementierung einiger dieser Features verzichtet.

Der Smartphone-Beobachter wurde erfolgreich entwickelt, jedoch besteht gegenwärtig eine Herausforderung in der Kommunikation mit dem Server. Wir sind intensiv damit beschäftigt, dieses Problem zu identifizieren und arbeiten aktiv an einer Lösung.

4 Teamspezifischer Rückblick

Im Rückblick auf das Praktikum wurden zahlreiche Erkenntnisse gewonnen, die sich als entscheidend für künftige Projekte erweisen. Diese Erfahrungen gliedern sich in folgende Bereiche:

4.1 Lessons Learned

Erkannt wurde, dass die gemeinsame Weiterentwicklung eines multimodalen Projekts effizienter ist als die getrennte Programmierung von Komponenten. Diese integrative Herangehensweise fördert nicht nur die Zusammenarbeit, sondern ermöglicht auch eine nahtlose Integration verschiedener Softwareteile.

Ein früherer Start mit dem Programmieren erwies sich als entscheidend für den Projekterfolg. Frühzeitiges praktisches Arbeiten ermöglichte nicht nur eine schnellere Identifikation potenzieller Herausforderungen, sondern schafft auch mehr Raum für Verbesserungen.

Die Bedeutung einer detaillierten und vorab geplanten Architektur des Projekts wurde deutlich. Eine präzisere Planung hätte unnötige Komplikationen bei der Implementierung verhindern können.

4.2 Überlegungen für zukünftige Herangehensweisen

Für zukünftige Projekte sollte eine bessere Abstimmung und Integration der verschiedenen Entwicklungskomponenten von Anfang an in Betracht gezogen werden, um eine reibungslose Zusammenarbeit zu gewährleisten.

Ein früherer Beginn der Programmierung ist eine Priorität, um frühzeitiges Feedback zu ermöglichen und die kontinuierliche Entwicklung zu fördern.

In Zukunft wird eine noch detailliertere Planung der Architektur angestrebt, um eine solide Grundlage für die Implementierung zu schaffen.

4.3 Kritik und Anregungen zum Praktikum

Eine klare und umfassende Anleitung zur Herangehensweise wäre zu Beginn des Praktikums hilfreich gewesen. Eine bessere Strukturierung der Anfangsphase könnte den Teams einen reibungsloseren Start ermöglichen.

Das Projekt wurde als überdimensioniert wahrgenommen, insbesondere für Studenten mit weniger Erfahrung. Eine Anpassung der Projektgröße könnte den Lernprozess besser unterstützen.

Das als sehr zeitintensiv empfundene Praktikum wurde vor allem für Studierende mit begrenzten Erfahrungen als überwältigend wahrgenommen. Eine bessere Abstimmung auf unterschiedliche Erfahrungslevel der Teilnehmer könnte hier den Lernerfolg optimieren.

5 Fazit

Im Verlauf dieses Projekts und Praktikums hat das Team bedeutende Fortschritte erzielt und wertvolle Lektionen gelernt. Die anfängliche Unerfahrenheit wurde zu einer Quelle der Motivation, und es zeigte sich, dass eine schnelle Einarbeitung in neue Themenbereiche möglich ist.

Der Blick auf das Praktikum zeigt, dass eine klare Anleitung zur Herangehensweise sowie eine bessere Abstimmung auf unterschiedliche Erfahrungslevel der Teilnehmer wünschenswert gewesen wären.

Insgesamt blickt das Team auf ein lehrreiches Projekt und Praktikum zurück. Die gewonnenen Erkenntnisse werden nicht nur zukünftige Projekte beeinflussen, sondern auch als Grundlage für individuelles und kollektives Wachstum dienen.