




PRG

19.12.2017



Rollen

- Beteiligte Rollen der Personen die üblicherweise an einem größeren Software-Projekt beteiligt sind?

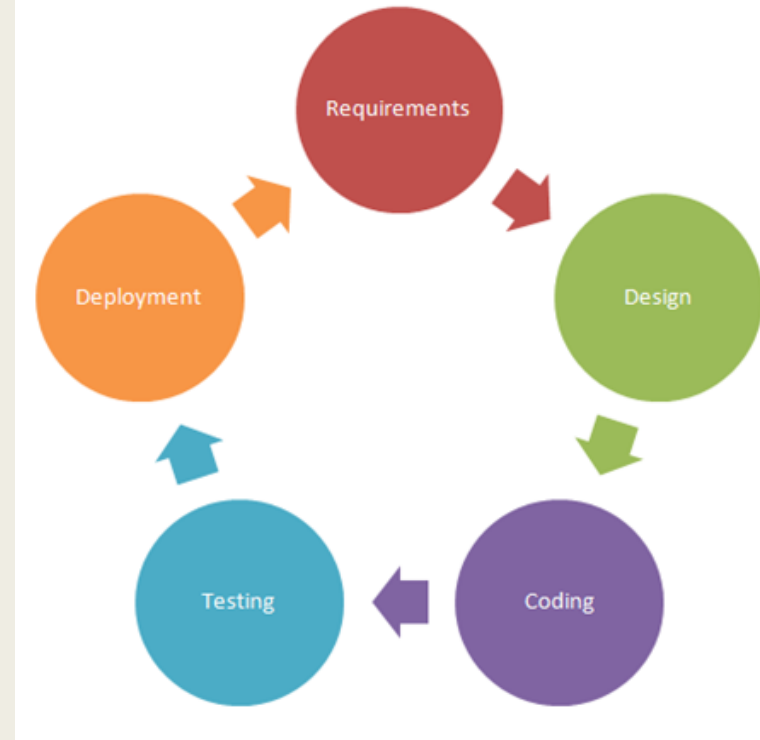
Rollen

- Kunde
- Produktmanager
- Entwickler
- Software-Tester
- Nutzer der Software

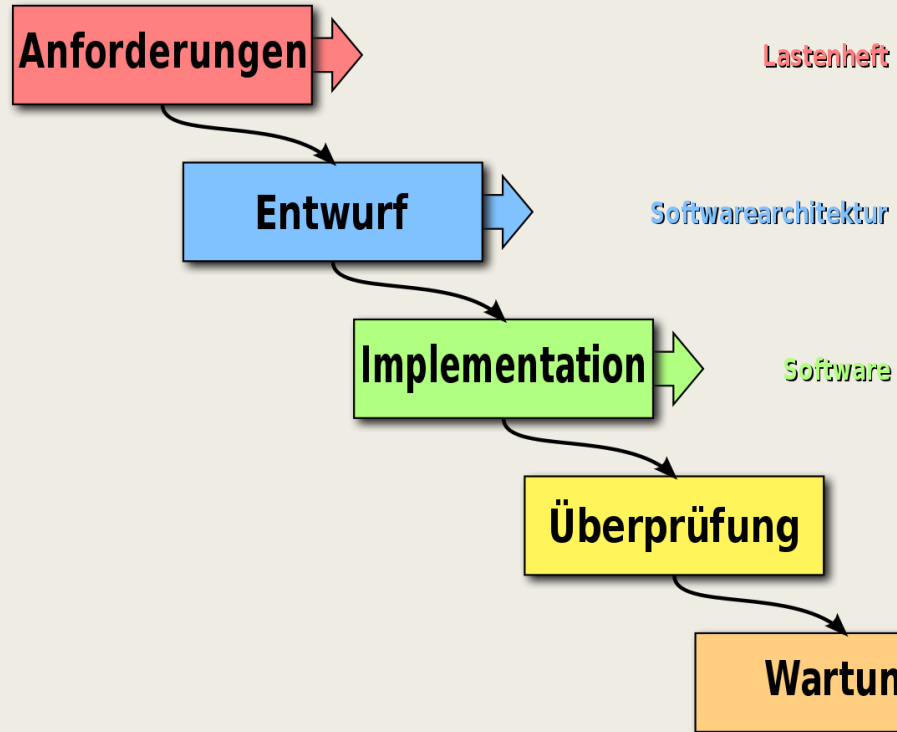
Was bedeutet Software Lifecycle?

Software Lifecycle

- beinhaltet alle Phasen einer Software
 - von der Idee bis zur Abnahme
 - Legt Prozesse, Aufgaben und Aktivitäten fest
 - beschreibt es die Reihenfolge und die Abhängigkeiten von Aktivitäten und Aufgaben
 - legt Meilensteine fest
 - 3 Phasen: Software Entwicklung, Software-Wartung, Außerbetriebnahme.



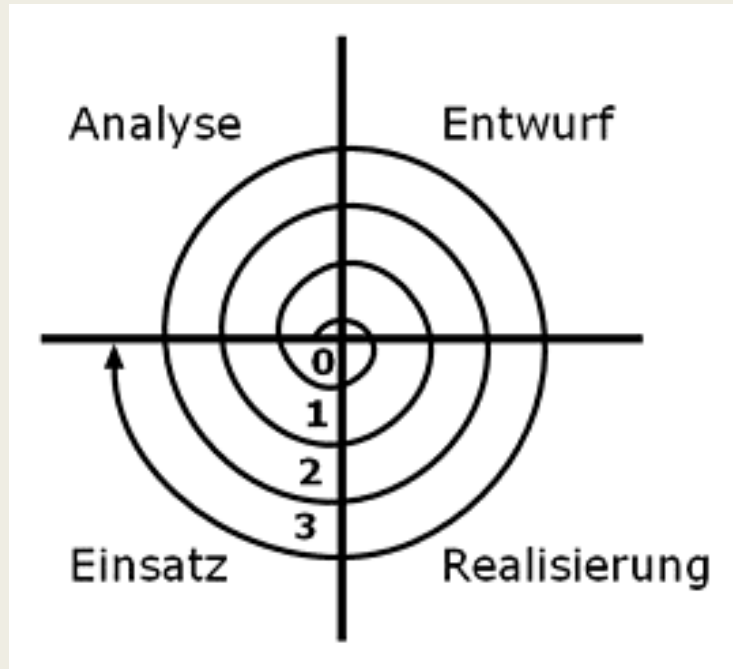
Wasserfallmodell



→ Erst wenn eine Phase abgeschlossen ist, kann mit der nächsten begonnen werden

Spiralmodell

→ Wird immer wieder ausgeführt um Produkt zu verfeinern



Code and fix

- „Programmierung und Fehlerbehebung“ → unstrukturiertes Vorgehen
- Entwickler beginnt mit Implementierung des Systems
- Entwicklung wird solange fortgesetzt, bis das System den Vorstellungen des Programmierers entspricht
- Fehler werden beim Auftreten durch den Programmierer behoben
- Ansatz ist unstrukturiert und es wird kaum Dokumentation erstellt

Scrum – Sprint (Planung der Arbeit)

- 1. Sprintplanung: Product Owner präsentiert die geordneten Product Backlog Einträge
- Scrum Team versucht Verständnis für die im Sprint zu erledigende Arbeit zu gewinnen
- Entwicklungsteam sagt Einträge, die es im nächsten Sprint liefern will
- 2. Sprintplanung: Entwicklungsteam plant welche Aufgaben zum Erreichen des Sprint Ziels und zur Lieferung der Einträge notwendig sind

Daily Scrum (Austausch und Tagesplanung)

- Überprüft Fortschritte, stellt den Informationsfluss im Team sicher und plant den gemeinsamen Arbeitstag
- Dauer: 15 Minuten
- Jeden Tag zur gleichen Zeit am gleichen Ort

Sprint Review (Optimierung des Produktes)

- Entwicklungsteam führt Ergebnisse des Sprints mit Schwerpunkt auf das Sprint Ziel vor
- Product Owner nimmt Inkrement ab und passt bei Bedarf das Product Backlock an
- Scrum Team und Stakeholder besprechen Ergebnisse des aktuellen Sprints und was als Nächstes zu tun ist

Sprint Retrospektive (Optimierung der Arbeitsweise)

- Team überprüft bisherige Arbeitsweise
- Ziel: effizienter und effektiver arbeiten
- Scrum Master unterstützt das Team dabei (sucht nach guten Praktiken und Verbesserungsmaßnahmen für nächsten Sprint)

Product Owner

- für Merkmale und den Return On Investment des Produkts verantwortlich
 - Er erstellt, ordnet und verwaltet die Anforderungen
 - achtet darauf, dass das Entwicklungsteam an den richtigen Dingen arbeitet
 - entscheidet was in einem Sprint fertiggestellt wurde oder nicht.
- sind die Schnittstelle zu allen Stakeholdern und vertreten die Interessen der Kunden.

Scrum-Master

- schützt das Scrum Team und hilft ihm, sich auf seine Aufgaben zu konzentrieren
- organisiert weder das Team noch die Aufgaben
- unterstützt lediglich den Product Owner und das Entwicklungsteam durch Coaching und Training, um hochwertige Produkte zu erstellen

Entwicklungsteam

- verantwortlich für Lieferung des Inkrements in jedem Sprint
- Selbstorganisierte Teams entscheiden eigenständig über Arbeit
- niemand schreibt dem Entwicklungsteam vor, wie die Arbeit zu erledigen ist

Agilität - Scrum

- Ermächtigung und Selbstorganisation
- Frühe und regelmäßige Lieferung
- Überprüfung und Anpassung
- Festlegung von Zeitfenstern

Klassendiagramm

- Es gibt an einer Universität verschiedene Personen, die jeweils einen Namen, eine Adresse und ein Geburtsdatum besitzen. Diese Personen gehören zu verschiedenen Personengruppen. Es gibt Angestellte, Studenten und studentische Hilfskräfte. Ein Student hat eine Matrikelnummer und gehört mindestens einem, maximal drei Studiengängen an. Eine Hilfskraft gehört einer Arbeitsgruppe an. Ein Angestellter hat eine Personalnummer und ein bestimmtes Gehalt. Die Personalverwaltung möchte die Möglichkeit haben, die Daten jeder Person auszugeben und den Angestellten ein Gehalt zu überweisen.

