

# Abschlusspräsentation Teamprojekt SoSe 2021

## Einleitung (Regina):

- Im Rahmen des Teamprojekt „Automatisierung professioneller Bildbearbeitungsprogramme“ ein Plug-in (eine Softwareerweiterung) für Adobe Lightroom Classic entwickelt haben, welches mit benutzerdefinierten Werten eine Anzahl Bildern automatisch bearbeitet
- Das Teamprojekt ist das einzige Modul, in welchem wir praktische Erfahrung in der Softwareentwicklung sammeln können
- Wir mussten uns erst untereinander kennenlernen und ein Team werden.
- Die Skriptsprache „Lua“ mussten wir uns alle beibringen, was anfangs praktische und organisatorische Schwierigkeiten einher gebracht hat.
- Wir nutzten das verteilte Versionsverwaltungssystem „Github“ um gemeinsam am Projekt arbeiten zu können. Unser „Repository“ konnten wir auf unseren Rechner klonen und jeder konnte selbstständig daran arbeiten.
- Im Repository befindet sich unser erstes Plug-in das „Dummy Plug-in“, welches wir als Übung erstellt haben (Bilder zeigen)
- Scrum-Prinzip: David ist der Product-Owner (Auftragsgeber), das Projekt wurde in zweiwöchige Sprints aufgeteilt, welche jeweils von einem Scrum-Master koordiniert wurden

## Live-Demo (Annie):

- Github und unser Plug-in zeigen (schrittweise vom Download bis zum ersten bearbeiteten Bild)
- Wir zeigen: auf das Readme verweisen (vor Allem die Fehlermeldungen), Plug-in in Lightroom einbinden und ausführen

## Abschluss (Su):

- Unsere Schwierigkeiten und Herausforderungen waren unter anderem: viel Einarbeitung z.B. in die Skriptsprache oder die Software, Zeitmanagement, wir mussten das Plug-in für zwei Betriebssysteme entwickeln
- Die größte Herausforderung war die Konfigurationsdatei, da wir hier nicht direkt mit „Lua“ arbeiten konnten.
- Die SDK war an einigen Stellen nicht gut genug dokumentiert. Einige Packages wurden von Adobe Lightroom Classic nicht unterstützt. Unsere Lösung: ein gut dokumentiertes Readme für unser Projekt (vor Allem für die Weiterentwicklung, da unser Projekt als Open Source zur Verfügung stehen wird)
- Wir mussten uns viel mit User Interface Design und User Experience beschäftigen
- Wir hatten einen Adobe Creative Cloud Zugang, konnten dies aber sehr gut lösen
- Wir mussten uns nicht nur mit dem Programmieren des Plug-ins beschäftigen, sondern beispielsweise auch mit Lizenzen, Debugging mit Lightroom Classic