**Abschlusspräsentation Teamprojekt SoSe 2021**

* 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:

* 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:

* 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