

---

## Software-Projekte/SoSe 2023: Protokoll über eine Team-Besprechung

Team (falls mehrere Teams)	C
Datum	15.05.2023
Beginn	15:30 Uhr
Ende	17:45 Uhr
Dauer	03:30 Uhr
Ort	Siemens AG, Besprechungsraum
Protokollführer	Jonas Hammer

### 1. Anwesenheitsliste

Lfd. Nr.	Name
1	Simon Schißlbauer
2	Jonas Hammer
3	Leopold Bialek
4	Dominik Greiner
5	Erik Barthelmann
6	Daniel Hannes
7	Alexander Denner
8	Elias Lay
9	Moez Muhammad Siddiqui

### 2. Tagesordnung

Da es sich um ein außerplanmäßiges Team-Meeting handelt, das nicht zum regulären Scrum-Ablauf gehört, sind Retrospektive, Review und Aufteilung der neuen Aufgaben nicht Teil des Meetings.

TOP 1: Organisatorisches

TOP 2: Vorstellungen der Gruppenergebnisse des vergangenen Sprints (Sprint Review)

TOP 3: Sprint Retrospektive

TOP 4: Planung des weiteren Vorgehens

### 3. Verlauf

Sprecher	Text	Erledigung
TOP 0		
Simon Schisslbauer	Begrüßung zum wöchentlichen Team Meeting.	
Alle	Erfragung der Stundenverteilung/Zufriedenheit.	Keine weiteren Anmerkungen.
TOP 1		
Simon Schisslbauer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organisatorisches zum Abgeben des nächsten Dokuments für den Systementwurf</li> <li>- Zeitplanung für die nächsten Wochen (Reflexionsbericht, Ende nächster Iteration, ...)</li> </ul>	
TOP 2		
Leopold Bialek	Vorstellung der Klassenübersicht des Models: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauberer Entwurf mit PlantUML wurde vorgestellt</li> <li>- Vorschlag: allgemeines Nutzen von PlantUML zum Erstellen von Klassendiagrammen und Sequenzdiagrammen</li> </ul>	Vorschlag wurde angenommen.
Alexander Denner	Genauere Durchsprache und Vorstellung der Klassenübersicht des Models. Diskussion von Verbesserungsvorschlägen im Team.	
Dominik Greiner	Vorstellung der Klassenübersicht des ViewModels. Diskussion von Verbesserungsvorschlägen im Team. <ul style="list-style-type: none"> <li>- „Benutzer festlegen Screen“ wird in den „Lobbyscreen“ eingefügt</li> <li>- Tabs werden in „Lobby erstellen“ und in „Lobby beitreten“ werden entfernt</li> <li>- ViewModel muss weiter ausgearbeitet werden</li> </ul>	Vorschlag wurde angenommen.  Vorschlag wurde angenommen.
Elias Lay	Vorstellung der Benutzeroberflächen <ul style="list-style-type: none"> <li>- Design-Guide wurde erstellt</li> <li>- Tool Tipp sollte erstellt werden</li> </ul>	Vorschläge wurde angenommen.

	- Infotexte beim Einfügen von Informationen in das Crafting-Feld	Vorschlag wurde angenommen.
	Offene Punkte	
Elias Lay	- Wo ist das aktuelle Mockup?	Noch nicht hochgeladen, Rechner ist abgestürzt 😞
Team	- Lobbybeitritt Mockup: Filter und Clear Button für das Netzwerk	Wird nicht realisiert ➔ Broadcast evtl. über UDP
Team	- Mockup Wiki: Erweiterungen zum Entfernen, Editieren, ...	Weitere Schaltflächen zum Ausführen verschiedener Aktionen werden hinzugefügt.
Team	- Was passiert, wenn man das Programm einfach schließt?	Sollte kein Problem sein ➔ „Jemand hat das Spiel abgebrochen...“
Team	- Zurück zum Hauptmenü-Button?	Ja.
Daniel Hannes	Vorstellung des Protokolls zum netzwerkbasierten Austausch von Informationen.	Kleine Änderungen sind noch eventuell noch nötig, hängt aber von der wirklichen Implementierung ab.
Erik Barthelmann	Guidelines für Teststrategie	Stand von letzter Woche, keine Änderungen mehr nötig: Alles passt.
Jonas Hammer	GIT Ignore pflegen	Sollte so funktionieren, keine Anpassung normalerweise nötig.
	Moezz Muhammad Siddiqui ist gegangen.	17:00 Uhr
TOP 3		
Dominik Greiner	Zeit könnte zum Problem werden.	
Alexander Denner	Tasks sollten jetzt feingranularer verteilt werden.	Vorschlag wurde angenommen. ➔ Der noch nicht ausgereifte Entwurf kann zum Problem werden
Daniel Hannes	Mangelnde Kommunikation zwischen den Gruppen wurde angeprangert.	
TOP 4		
Alle	Neue Aufgaben wurden verteilt.	