

Scrum <3 GitHub & OpenGL für Dummies

Q2 Project

Product Backlog

1. Scrum Project Management mit GitHub und Markdown
2. OpenGL die Grundlagen
3. Verständlich für Schüler und Normal-Sterbliche

User Storys

Nr.	Funktion	Grund	Beschreibung	Priorität	Schwierigkeit	Status	Vorausetzung
1	GitHub Grundlagen	Grund Verständniss um die Restlichen Punkte zu verstehen	We are going on an Adventure	10	1	In Bearbeitung	-
2	Markdown Grundlagen	um Texte schön und leserlich zu Gestalten	I found it is the small everyday deeds of ordinary folk that keep the darkness at bay.	10	2	in Bearbeitung	-
3	CD/CI Pipelines	Automatisierte Tests. Erleichterte zusammenarbeit	You shall not Pass	6	7	Austehend	5

Nr.	Funktion	Grund	Beschreibung	Priorität	Schwierigkeit	Status	Voraussetzung
4	OpenGL	um Hoffentlich MFC abzuschaufen	I shall claim full amends for every fall and stubbed toe, if you do not lead us well.	10	9	Austehend	-
5	Make files Grundlagen	Anweisungen für Pipelines und Generalisierung	Taking the Hobbits to Isengard	7	5	Austehend	-
6	SCRUM Wiederholung	um an Beispielen Anzuzeigen wie man Scrum in Github verwenden kann	A wizard is never late, Frodo Baggins. Nor is he early; he arrives precisely when he means to.	1	1	Austehend	-
7	Beispiel Projekt : Taschenrechner in OpenGL	Um Darzustellen wie man mit OpenGL Arbeiten kann	Certainty of death. Small chance of success. What are we waiting for?	8	10	Austehend	4

Nr.	Funktion	Grund	Beschreibung	Priorität	Schwierigkeit	Status	Voraussetzung
8	FAQ der größten Fehler	um hilfe zu leisten wie man den Start weniger Holbrig macht	“Are you frightened?” “Yes.” “Not nearly frightened enough.”	6	7	Austehend	-
9	Hand-Out, der Wichtigsten Befehle	um den Einstieg zu Erleichtern	Nine companions. So be it.	4	3	Austehend	-
10	Präsentation	Vorstellung des Projektes, unterrichten der Klasse	We swear, to serve the master of the Precious. We will swear on... on the Precious	9	2	Austehend	1, 2, 4, 5
11	Redaktionelle aufbereitung	Ergebnisse Festhalten für die Nachwelt - Herr. Schwaigers Job machen	Oh, it's quite simple. If you are a friend, you speak the password, and the doors will open	4	7	imagined	1-9 + 12

Nr.	Funktion	Grund	Beschreibung	Priorität	Schwierigkeit	Status	Voraussetzung
12	Dokumentation	Zum Kichern und Erinnern	It's the job that's never started as takes longest to finish.	10	0	Beiläufig	∞

Sprint 1

Aufgaben Nr.	Zu Story Nr.	Aufgaben Inhalt	Zeitaufwand	Assigned To	Status	Definition von Fertig
1	1	Pull, Fetch, Push Grundlegende online Zusammenarbeit	1std	Patrick	Fertig	Repo was funktioniert und verstanden werden kann
2	1	Merge Konflikte Erklären, Probleme eigenständig Lösen	1,5std	Patrick & Kurt	Fertig	Probleme eigenständig Lösen
3	1	.gitignore Erklärung der Funktion, Halte deine Repositories Sauber	2std.	Kurt	Fertig	gitignore eingerichtet und Repo ist und bleibt Sauber

Aufgaben Nr.	Zu Story Nr.	Aufgaben Inhalt	Zeitaufwand	Assigned To	Status	Definition von Fertig
4	2	Verünftige Tabellen Erstellen, Ordnung ist das Halbe Leben	1,5std	Kurt	Fertig	Wunderschöne Tabelle Fertig (wer das liest hat es geschafft)
5	2	Style Modifiers Befehle, das Große Um- styling	2std.	Patrick	Fertig	Ausdruck deiner Seele
6	-	Projekt Wechsel	10std.	Patrick & Kurt	fast Fertig	Hoelle!
7	12	Aufschreiben, *Klang einer Schreib- mas- chine*, Doku- menta- tion ist Wichtig	3std.	Patrick	In Bear- beitung	Ewiger Kreislauf
8	13	SCRUM	6std.	Patrick & Kurt	In Bear- beitung	Ewiger Kreislauf

Sprint 1 Auswertung

Gibt es ein funktionstüchtiges Produktinkrement am Ende des Sprints ?

Ja denn dieser Sprint ist für den Präsentationsteil und den Artikel gedacht, der Praktische Teil mit Beispiel folgt in einem Späteren Sprint.

Welchen Produktwert hat dieses Inkrement für das gesamte Produkt ?

Wenn man nicht anfängt wird man nicht fertig, weshalb dieser Part sehr wichtig für das spätere Produkt ist.

Sprint 1 Retroperspektive

Wurde das Sprint-Ziel mit dem Produktinkrement erreicht ?

Ja denn wir haben es geschafft das Projekt zu ändern und MFC loszuwerden.

Was könnte man bis zum Nächsten Sprint verbessern ?

die Arbeitszeit aufdröseln sodass wir nicht nur an einem Tag Arbeiten, und weniger Zeit mit dem Projekt wechsel verbringen.