

# Isonoe

Q2-Project  
Scrum <3 GitHub & OpenGL für Dummies

## 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 abzuschaaffen	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 use as a guard	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	Austehend4	
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-	

Nr.	Funktion	Grund	Beschreibung	Priorität	Schwierigkeit	Status	Vorausetzung
9	Hand- Out, der Wichtig- sten Befehle	um den Einstieg zu Erleichtern	Nine com- panions. So be it.	4	3	Austehend-	
10	Präsentation	Vorstellung des Pro- jektes, unter- richten der Klasse	We swears, to serve the master of the Precious. We will swear on... on the Precious	9	2	Austehend-	1, 2, 4, 5
11	Redaktionell aufbereitung	Ergebnisse Festhal- ten für die Nach- welt - 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-	9 + 12
12	Dokumentation	Zum Kichern und Erinnern	It's the job that's never started as takes longest to finish.	10	0	Beiläufig	$\infty$

## Sprint 1

Aufgaben Nr.	Zu Story Nr.	Aufgaben Inhalt	Zeitaufwand	Assinged To	Status	Definition von Fertig
1	1	Pull, Fetch, Push Grundle- gende online Zusammenarbeit	1std	Patrick	Fertig	Repo was funk- tioniert und ver- standen werden kann
2	1	Merge Konflikte Erklären, Probleme eigen- ständig Lösen	1,5std	Patrick & Kurt	Fertig	Probleme eigen- ständig Lösen
3	1	.gitignore Erk- lärung der Funktion, Halte deine Reposito- rys Sauber	2std.	Kurt	Fertig	gitignore ein- gerichtet und Repo ist und <b>bleibt</b> Sauber
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 Umstyling	2std.	Patrick	Fertig	Ausdruck deiner Seele
6	-	Projekt Wechsel	10std.	Patrick & Kurt	fast Fertig	<b>Hoelle!</b>

Aufgaben Nr.	Zu Story Nr.	Aufgaben Inhalt	Zeitaufwand	Assinged To	Status	Definition von Fertig
7	12	Aufschreiben, 3std. *Klang einer Schreib- mas- chine*, Doku- menta- tion ist Wichtig		Patrick	In Bearbeitung	Ewiger Kreislauf
8	13	SCRUM	6std.	Patrick & Kurt	In Bearbeitung	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.

## Sprint 2

Aufgaben Nr.	Zu Story Nr.	Aufgaben Inhalt	Zeitaufwand	Assinged To	Status	Definition von Fertig
1	3	Grundlagen zu Pipelines	2std	Kurt	Ausstehend	Wenn es eine Aussten- stehende Person Versteht
2	4	Grundlagen zu OpenGL	3std	Kurt & Philipp	Ausstehend	Wenn wir beide die Grundla- gen ver- standen haben und ver- ständlich wiedergeben können
3	4	Erweiterte Funktio- nen von OpenGL	4std	Kurt & Philipp	Ausstehend	Laufendes Grafische Darstel- lungen an einem kleinen Beispiel
4	12	Unterschiede Gegenüber MFC	1-2std	Philipp	Ausstehend	Eine Doku- menta- tion der Relevan- ten Unterschiede
5	11	Aufbearbeitung von Sprint 1	5std	Kurt & Philipp	Ausstehend	Wenn es eine Aussten- stehende Person ohne Hilfe versteht (und wir es schön finden)

Aufgaben Nr.	Zu Story Nr.	Aufgaben Inhalt	Zeitaufwand	Assinged To	Status	Definition von Fertig
6	5	Grundlagen Makefiles	2std	Kurt	Ausstehend	Wenn die Grundla- gen einer Aussen- stehen- den Person ver- ständlich erklärt werden können
7	5	Bash	3std	Kurt	Ausstehend	Wenn die Grundla- gen einer Aussen- stehen- den Person ver- ständlich erklärt werden können
8	13	SCRUM	2-3std.	Patrick & Kurt	In Bearbeitung	Ewiger Kreislauf