**CS-Duesenjaeger Projektdokumentation**

Hinweis: Für eine bessere Übersicht den Navigationsbereich aktivieren. Oben “Ansicht“ 🡪 Haken bei “Navigationsbereich“.

# **Sprint #1**

## Sprint Planning

**Wofür machen wir den Sprint?**

(das Sprint-Ziel gemeinsam erarbeiten)

* Base Funktionen (Funktionsauswertung)
* Grundgerüst des Spiels aufbauen (Map, Commands, Skript)

## Definition of Done

* Wenn es nach Begutachtung des gesamten Teams keine negative Rückmeldung gibt.
* Der Code sollte die Regeln des Linters einhalten.

## Increment (Eine Produktverbesserung am Ende des Sprints)

* Sprint #1 – Grundgerüst des Spiels steht
* Sprint #2 – Ein funktionsfähiges und abschließbares Spiel

## Weekly (Daily) Scrum #1

* Das Skript des Textadventure wurde besprochen
* Devs wollen sich auch mal unter sich treffen fürs Programmieren

## Sprint Review

**das Ergebnis des Sprints vorstellen**

* Map – Karte der Spielwelt mit aktueller Spielposition
* Commands – mit /help könne alle verfügbaren Commands angezeigt werden. Diese dienen dazu das Spiel zu bedienen z.B:
  + /quit – verlassen
  + /map – Map anzeigen
  + /go [n/s/e/w] – in jeweilige Richtung Laufen

**Fortschritt in Richtung Produkt-Ziel evaluieren**

* Grundfunktionen des Spiels sind implementiert
* Inventarfunktion unvollständig

**Entscheidungen für das weitere Vorgehen treffen**

**Was ist als Nächstes zu tun?**

* Speicherfunktion erstellen
* Inventory finalisieren
* Sich zwischen den verschiedenen Ebenen der Map bewegen können
* Mit Personen / Objekten interagieren
* Story einbinden

**Haben sich äußere Umstände geändert?**

* Skript muss überarbeitet werden (geringerer Umfang)

**Sind Anpassungen nötig?**

* Repository für IntelliJ anpassen

## Sprint Retroperspektive

**Wie kann die Qualität und Effektivität des Teams in Bezug auf Individuen, Interaktionen, Prozesse und Werkzeuge verbessert werden?**

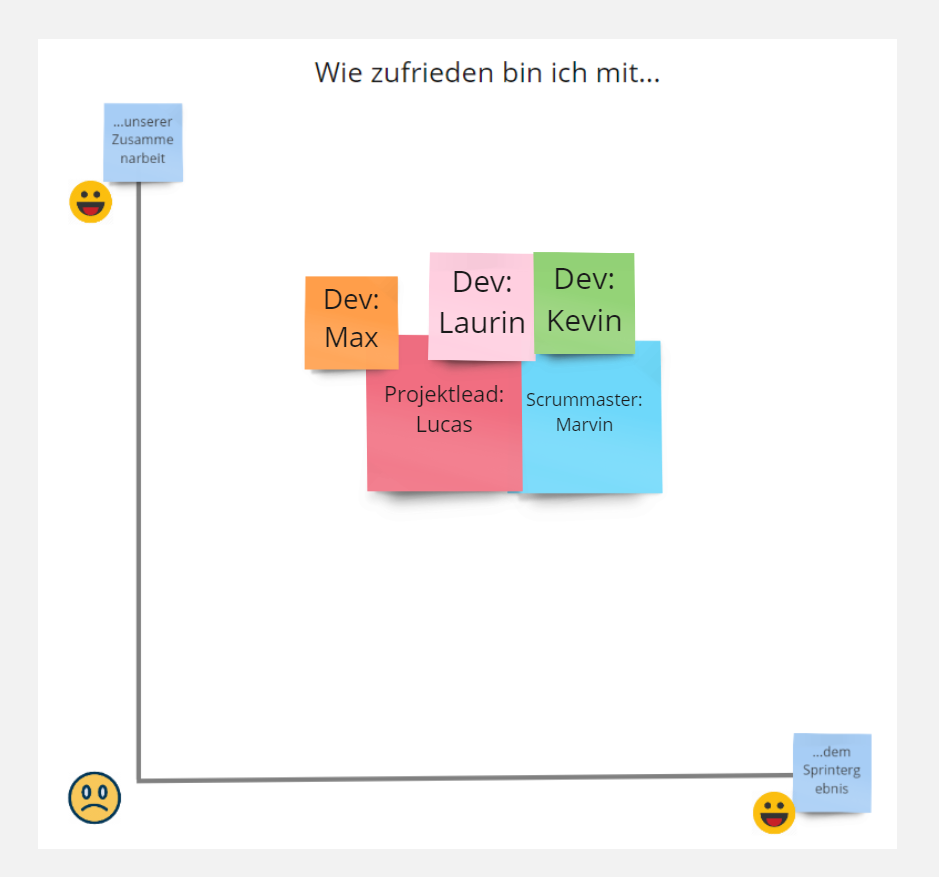
* Regelmäßigere Meetings
* Developer Meeting zur Ausarbeitung des Spiels

### Protokoll

**Durchgeführte Übung(en) (Ablauf & Ergebnis)**

Die Übungen wurden auf einem [Online-Whiteboard](https://webwhiteboard.com/) durchgeführt.

Wie zufrieden bin ich mit…



**Ablauf**

Jeder erstellte sich einen Zettel mit seinem Namen und seiner Rolle. Danach überlegte sich jeder kurz, wie seine Meinung zu den beiden Fragen ist. Dann legte jeder seinen Zettel dort hin, wo es die eigene Meinung am besten widerspiegelt. Nun teilte jeder kurz dem Team anhand der eigenen Meinung mit, wieso man seinen Zettel dort hingemacht hat, wo er ist.

**Ergebnis**

Unsere Zettel lagen alle so bei +60% zufrieden. Es stellte sich also heraus, dass wir alle nicht komplett zufrieden mit dem ersten Sprint waren. Näheres siehe nächste Übung.

Gut – Probleme – Lösung der Probleme



**Ablauf**

Es standen drei farbige Flächen mit Karten jeweils in der oberen linken Ecke zur Verfügung. Der Sinn hier ist es, die Sachen die gut funktionierten und unsere Probleme, sowie deren Lösungen zusammen zu besprechen und diese strukturiert und übersichtlich darzustellen.

Wir fingen von links an. Wir überlegten zusammen was gut lief und hängten das Geschriebene an eine freie Stelle.

Dann gingen wir zum Problem Bereich. Wie man sich denken kann, suchten wir hier nach unseren Problemquellen.

Im letzten rechten Bereich sammelten wir Vorschläge, wie wir die Probleme in der Mitte beseitigen können.

**Ergebnis**

Es stellte sich heraus, dass wir im Prinzip mit unserer Zusammenarbeit zufrieden waren. Unser großes Problem war die Kommunikation und die daraus resultierende Terminfindung. Dies Online zu managen, fiel im ersten Sprint schwer. Wir versuchten Termine zu finden, an denen jeder konnte, aber manchmal kam kurz davor noch mal was dazwischen oder es folgten auf manche Termine keine Reaktion.

Wir kamen zum Ergebnis, dass wir uns im zweiten Sprint wesentlich mehr auf das Projekt konzentrieren müssen. Damit diese Konzentration nicht abgeschwächt wird, einigten wir uns auf häufigere Besprechungen. Diese sollten zu einer fest besprochenen Uhrzeit und bestenfalls täglich stattfinden. Also DailyScrums.

Die Developer stellten außerdem nach dem ersten Sprint fest, dass Ihnen die Arbeit mit Visual Studio / CLion und der Sprache C eher ein Dorn im Auge ist. Sie beschlossen mit uns PO und SM, dass Sie produktiver mit Java in IntelliJ programmieren bzw. arbeiten können. Außerdem sind nun auch der PO und der SM in den Developer Meetings dabei.

**Abgeleitete Änderungen / Aufgaben**

* Umstieg von C zu Java
* Umstieg von Visual Studio zu IntelliJ
* Häufigere regelmäßige Meetings
* PO und SM sind nun auch bei den Dev-Meetings dabei

# **Sprint #2**

## Sprint Planning

**Wofür machen wir den Sprint?**

* Commands mit Leben füllen
* mit der Spielwelt interagieren können
* Spielziel definieren
* Spiel fertigstellen
* Easter Egg einbauen

## Sprint Review

**das Ergebnis des Sprints vorstellen**

* Ein funktionsfähiges und abschließbares Spiel
* Mithilfe von Commands kann man nun mit der Spielwelt interagieren
* Savegames können erstellt und geladen werden

**Fortschritt in Richtung Produkt-Ziel evaluieren**

* Die gewünschten Funktionen sind vorhanden und funktionsfähig

**Entscheidungen für das weitere Vorgehen treffen**

**Was ist als Nächstes zu tun?**

* Inventory – zeigt die Items an die man gerade hat
* Map
* Kampfsystem

**Haben sich äußere Umstände geändert?**

* Code wurde von C in Java umgeschrieben
* Statt Visual Studio / CLion wurde die IDE IntelliJ benutzt

**Sind Anpassungen nötig?**

* /

## Sprint Retroperspektive

**Wie kann die Qualität und Effektivität des Teams in Bezug auf Individuen, Interaktionen, Prozesse und Werkzeuge verbessert werden?**

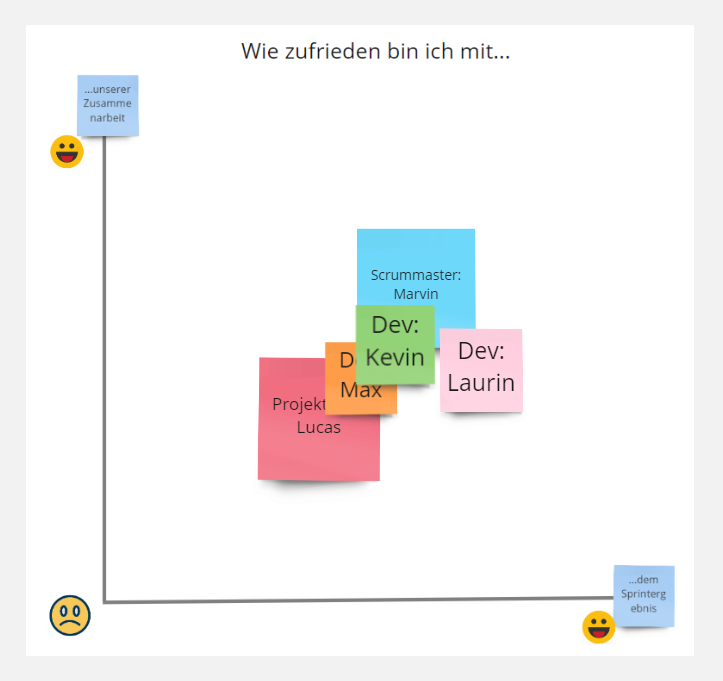
* Weiterhin regelmäßige Meetings
* Zwischendurch Anwesenheit von PO und SM bei den Developer Meetings

### Protokoll

**Durchgeführte Übung(en) (Ablauf & Ergebnis)**

Die Übungen wurden auf einem [Online-Whiteboard](https://webwhiteboard.com/) durchgeführt.

Wie zufrieden bin ich mit…



**Ablauf**

Jeder erstellte sich wieder einen Zettel mit seinem Namen und seiner Rolle. Danach überlegte sich jeder kurz, wie seine Meinung zu den beiden Fragen ist. Dann legte jeder seinen Zettel dorthin, wo es die eigene Meinung am besten widerspiegelt. Nun teilte jeder kurz dem Team anhand der eigenen Meinung mit, wieso man seinen Zettel dort hingemacht hat, wo er ist.

**Ergebnis**

Der Sprint lief insgesamt besser als der erste, aber die Zusammenarbeit litt etwas darunter, dass manche Devs teilweise öfters fehlten (Arbeitsbedingt etc.), wodurch sich Zeitdruck bei der Entwicklung aufbaute. Das Sprintergebnis ist insgesamt zufriedenstellend, aber noch mehr als ausbaufähig bzw. verbesserungswürdig.

Gut – Probleme – Lösung der Probleme

Ein Bild, das Text, Uhr enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Ablauf**

Es standen erneut drei farbige Flächen mit Karten jeweils in der oberen linken Ecke zur Verfügung. Der Sinn hier ist es, die Sachen die gut funktionierten und unsere Probleme, sowie deren Lösungen zusammen zu besprechen und diese strukturiert und übersichtlich darzustellen.

Wir fingen von links an. Wir überlegten zusammen was gut lief und hängten das Geschriebene an eine freie Stelle.

Dann gingen wir zum Problem Bereich. Wie man sich denken kann, suchten wir hier nach unseren Problemquellen.

Im letzten rechten Bereich sammelten wir Vorschläge, wie wir die Probleme in der Mitte beseitigen können.

**Ergebnis**

Wir waren mit der Zusammenarbeit weitestgehend zufrieden. Das gemeinsame Coden in den Meetings funktionierte sehr gut und allgemein war in den Meetings immer gute Stimmung. Während des zweiten Sprints wurden Daily Meetings mit einer Dauer von 1+ Stunde abgehalten.

Durch unseren verspäteten Sprintbeginn entstand Zeitdruck, welcher sich negativ auf die Codequalität auswirkte. Außerdem waren nicht immer alle Developer anwesend, weshalb die Aufgabenverteilung nicht mehr gleichmäßig war und sich der Zeitdruck etwas verstärkte. Wir haben uns anfangs auf einen festen täglichen Termin geeinigt, an dem wir uns treffen, aber es konnten nicht immer alle auf Grund von Terminen, Arbeit etc. dabei sein. Dasselbe Problem traf auch bei anderen Zeiten auf. Um dies zu lösen hätten wir einen Zeitraum festlegen können, indem ein Meeting stattfindet. Dort kann dann jeder reinkommen und am Projekt arbeiten, wenn man gerade kann. Innerhalb des zweiten Sprints stellten wir fest, dass wir unser Skript nicht verwenden dürfen, weshalb wir unser Skript grundlegend überarbeitet haben, sodass dieses besser mit dem Code harmoniert.

**Abgeleitete Änderungen / Aufgaben**

* Neuorganisieren der Datenstrukturen innerhalb des Programms, sodass eine effizientere Speicherung möglich wird
* Story vollends in die Grundfunktion integrieren
* Code Refactoring

## Screenshots Product & Sprint Backlog

### Beginn des ersten SprintsEin Bild, das Text, Monitor, Screenshot, drinnen enthält. Automatisch generierte Beschreibung

### Ende erster Sprint

Ein Bild, das Text, Screenshot, Monitor enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Beginn des zweiten Sprints

Ein Bild, das Text, Screenshot, Monitor enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

### Ende des zweiten Sprints

Ein Bild, das Text, Monitor, Screenshot, Bildschirm enthält.

Automatisch generierte Beschreibung