

Projektdokumentation

AUTOR I – E-MAIL

AUTOR II – E-MAIL

HTWK Leipzig

Inhaltsverzeichnis

I	Anforderungsspezifikation	3
I.1	Initiale Kundenvorgaben	3
I.2	Produktvision	3
I.3	Liste der funktionalen Anforderungen	3
I.4	Liste der nicht-funktionalen Anforderungen	3
I.5	Weitere Zuarbeiten zum Produktvisions-Workshop	3
I.6	Liste der Kundengespräche mit Ergebnissen	4
II	Architektur und Entwurf	4
II.1	Zuarbeiten der Teammitglieder	4
II.2	Entscheidungen des Technologieworkshops	4
II.3	Überblick über Architektur	4
II.4	Definierte Schnittstellen	4
II.5	Liste der Architekturentscheidungen	4
III	Prozess- und Implementationsvorgaben	4
III.1	Definition of Done	4
III.2	Coding Style	4
III.3	Zu nutzende Werkzeuge	4
IV	Sprint 1	5
IV.1	Ziel des Sprints	5
IV.2	User-Stories des Sprint-Backlogs	5
IV.3	Liste der durchgeführten Meetings	5
IV.4	Ergebnisse des Planning-Meetings	5
IV.5	Aufgewendete Arbeitszeit pro Person+Arbeitspaket	5
IV.6	Konkrete Code-Qualität im Sprint	5
IV.7	Konkrete Test-Überdeckung im Sprint	5
IV.8	Ergebnisse des Reviews	5
IV.9	Ergebnisse der Retrospektive	5
IV.10	Abschließende Einschätzung des Product-Owners	6
IV.11	Abschließende Einschätzung des Software-Architekten	6
IV.12	Abschließende Einschätzung des Team-Managers	6
V	Sprint 2	6
VI	Dokumentation	6
VI.1	Handbuch	6
VI.2	Installationsanleitung	6
VI.3	Software-Lizenz	6
VII	Projektabschluss	6
VII.1	Protokoll der Abnahme und Inbetriebnahme beim Kunden	6
VII.2	Präsentation auf der Messe	6
VII.3	Abschließende Einschätzung durch Product-Owner	6

VII.4	Abschließende Einschätzung durch Software-Architekt	7
VII.5	Abschließende Einschätzung durch Team-Manager	7

I. ANFORDERUNGSSPEZIFIKATION

I.1 Initiale Kundenvorgaben

Autor: xxx

Maecenas sed ultricies felis. Sed imperdiet dictum arcu a egestas. In sapien ante, ultricies quis pellentesque ut, fringilla id sem. Proin justo libero, dapibus consequat auctor at, euismod et erat. Sed ut ipsum erat, iaculis vehicula lorem. Cras non dolor id libero blandit ornare. Pellentesque luctus fermentum eros ut posuere. Suspendisse rutrum suscipit massa sit amet molestie. Donec suscipit lacinia diam, eu posuere libero rutrum sed. Nam blandit lorem sit amet dolor vestibulum in lacinia purus varius. Ut tortor massa, rhoncus ut auctor eget, vestibulum ut justo.

I.2 Produktvision

Autor: Alex Hofmann

Product Vision Board:

Target Group	Needs	Product
-Maschinenbau-Studenten Maschinenbau-Profis -Lehrende	Vgl. zu händisch: einheitlicher, schneller -plattformunabhängig -Open Source -Einfach zu bedienen	-Webanwendung -Als Graph → quasi als Baukasten → Kantengewichtung, Bausteine wählbar -Import/Export von Modellen Normalisierung des Graphen

Die Webanwendung VarG ist entwickelt für Lehrende und Lernende aus dem Maschinenbau Bachelorstudiengang. Diese erleichtert die einheitliche Erstellung, Bearbeitung, Optimierung sowie Import bzw. Exportierung von sogenannten Variantenfolgegraphen. Darunter ist eine graphische Übersicht zu verstehen, die die möglichen Varianten eines Produktionsprozesses für ein Werkstück darstellt.

I.3 Liste der funktionalen Anforderungen

XXX

I.4 Liste der nicht-funktionalen Anforderungen

Autor: xxx

XXX

I.5 Weitere Zuarbeiten zum Produktvisions-Workshop

XXX

I.5.1 Zuarbeit von Autor X

XXX

I.5.2 Zuarbeit von Autor Y

XXX

I.6 Liste der Kundengespräche mit Ergebnissen

Autor: xxx

XXX

II. ARCHITEKTUR UND ENTWURF

II.1 Zuarbeiten der Teammitglieder

XXX

II.2 Entscheidungen des Technologieworkshops

Autor: xxx

XXX

II.3 Überblick über Architektur

Autor: xxx

XXX

II.4 Definierte Schnittstellen

Autor: xxx

XXX

II.5 Liste der Architekturentscheidungen

Autor: xxx

XXX (bewusste und unbewusste Entscheidungen mit zeitlicher Einordnung)

III. PROZESS- UND IMPLEMENTATIONSVORGABEN

III.1 Definition of Done

Autor: xxx

XXX

III.2 Coding Style

Autor: xxx

XXX

III.3 Zu nutzende Werkzeuge

Autor: xxx

XXX

IV. SPRINT 1

IV.1 Ziel des Sprints

Autor: xxx
XXX

IV.2 User-Stories des Sprint-Backlogs

Autor: xxx
XXX

IV.3 Liste der durchgeführten Meetings

Autor: xxx
XXX

IV.4 Ergebnisse des Planning-Meetings

Autor: xxx
XXX

IV.5 Aufgewendete Arbeitszeit pro Person+Arbeitspaket

Autor: xxx

Arbeitspaket	Person	Start	Ende	h	Artefakt
Dummyklassen	Musterstudi	3.5.09	12.5.09	14	Klasse.java
AP XYZ					

IV.6 Konkrete Code-Qualität im Sprint

Autor: xxx
XXX

IV.7 Konkrete Test-Überdeckung im Sprint

Autor: xxx
XXX

IV.8 Ergebnisse des Reviews

Autor: xxx
XXX

IV.9 Ergebnisse der Retrospektive

Autor: xxx
XXX

IV.10 Abschließende Einschätzung des Product-Owners

Autor: xxx
XXX

IV.11 Abschließende Einschätzung des Software-Architekten

Autor: xxx
XXX

IV.12 Abschließende Einschätzung des Team-Managers

Autor: xxx
XXX

V. SPRINT 2

VI. DOKUMENTATION

VI.1 Handbuch

Autor: xxx
XXX

VI.2 Installationsanleitung

Autor: xxx
XXX

VI.3 Software-Lizenz

Autor: xxx
XXX

VII. PROJEKTABSCHLUSS

VII.1 Protokoll der Abnahme und Inbetriebnahme beim Kunden

Autor: xxx
XXX

VII.2 Präsentation auf der Messe

Autor: xxx
Poster, Bericht

VII.3 Abschließende Einschätzung durch Product-Owner

Autor: xxx
XXX

VII.4 Abschließende Einschätzung durch Software-Architekt

Autor: xxx

XXX

VII.5 Abschließende Einschätzung durch Team-Manager

Autor: xxx

XXX