

# Erfahrungsbericht

Leon Vogt

Meine persönliche Erfahrung im Team „Definitely Not A.I. Generated“ waren durch aus positiv im Verlauf des Semesters, trotz dem Fakt, dass das Projekt in dem Zeitraum oftmals mich zum Verzweifeln gebracht hat.

In den ersten paar Wochen lief alles gut ohne Probleme, da jeder separat auf verschiedenen Branches und Builds gearbeitet hat und es dadurch noch zu keinen Interferenzen kam. Als jedoch die ersten Zusammenführungen der verschiedenen Komponenten kam, besonders die Kopplung des Raytracers an die grafische Oberfläche, kamen die ersten Probleme. Diese bestanden hauptsächlich aufgrund mangelnder Dokumentation zum Zeitpunkt des merges, aber auch durch die verschiedene Art und Weise wie programmiert wurde, was aber natürlich ist. Diese Hindernisse konnten aber durch regelmäßiges Pair-Programming und viel Kommunikation gelöst werden.

Neben den Problemen gab es auch oftmals Tage an denen nicht weitergearbeitet werden konnte. Gerade da Zeit auch für die Seminararbeit und weitere Projekte und Arbeit aufgegeben wurde, kam das Projekt teilweise nicht voran. Insbesondere da Wissen für einige Funktionen nur eine Person besaß. Aufgrund dessen staute sich gegen die finalen Wochen immer mehr Arbeit auf, fehlende Implementationen fertig zu stellen, und auch das Produkt in einen funktionierenden, bugfreien Zustand zu bringen. Hinzu kam eine Menge an Problemen bei schon implementierten Funktionen. Gerade was die Rotation, Bewegung und Skalierung der Objekte betraf, hat dies uns bei jedem Schritt vorwärts, zwei Schritte zurücklaufen, und teilweise auch verzweifeln lassen, wodurch die Motivation teilweise nicht existent war, weiterzumachen an dem Projekt.

Trotz all diesen Tiefschlägen hat unser Raytracer- und GUI-Team es geschafft all diese Probleme zu lösen, und sogar die Optimierung mit dem Octree binnen einer Woche zu implementieren, wodurch die Geschwindigkeit massiv beschleunigt wurde und auch die Motivation, Sachen auszubessern, wieder kam.

Ein großes Highlight, das ich ausdrücken möchte, ist, wie gut die Gruppendynamik war und insbesondere wie oft gemeinsam mehrere Nachmittage in Folge wir uns als Gruppe zusammengesetzt haben, entweder Online oder auch in Präsenz, um Probleme auszumerzen, die Dokumentation zu verfassen oder auch einfach nur um zu verstehen, was die anderen Mitglieder gemacht haben. Auch die Sprint-Planning Meetings verliefen gut, in denen wir die nächsten Punkte, Stände und Herangehensweisen besprochen haben.

Alles in allem empfand ich das Software-Projekt als guten Eindruck in die Welt von Software-Planung, Kommunikation und Arbeiten in einer Gruppe. Trotz der vielen Hindernisse, die auftraten, und der emotionalen Achterbahn, kann ich mit Zufriedenheit sagen, Teil des Teams zu sein und das Produkt in einem fertigen Zustand unseren Kommilitonen und Kunden zu präsentieren.