

- War der Inhalt der Stories nach dem Planning Game klar?

Der Inhalt der Stories wurde beim letzten Kundenmeeting klar kommuniziert und wurde danach wie bisher in einem Github Project Board festgehalten.

- War der Umfang der Stories zu gross/zu klein?

Der Umfang der Stories war insgesamt eher klein. Daher hatten wir genug Zeit fürs Bug-Fixing und Testing.

- War die Aufwandschätzung der Stories realistisch?

Wir hatten geschätzt, dass die Stories nicht besonders viel Zeit in Anspruch nehmen würden. Dies sollte sich bewahrheiten.

- Wurde der Aufwand, sich in neue Programmiersprachen/Technologien einzuarbeiten, realistisch eingeschätzt?

Die Aufsetzung des Testings war ziemlich aufwändig. Allerdings hatten wir dies so eingeplant, weswegen wir unseren Zeitplan ohne Probleme einhalten konnten.

- Wurde das Entwicklungstempo realistisch eingeschätzt? Gab es Engpässe?

Das Entwicklungstempo wurde in dieser Iteration besser eingeschätzt als in den bisherigen. Es gab keine Engpässe.

- Kann die gruppeninterne Kommunikation verbessert werden?

Die gruppeninterne Kommunikation klappt wie bisher sehr gut. Wir haben zweimal pro Woche ein Meeting vor Ort und sind dazwischen über WhatsApp oder Slack in Kontakt.

- War die Arbeitsbelastung aller Teammitglieder ähnlich? Sind alle zufrieden?

Insgesamt ist die Arbeitsbelastung bei allen Teammitgliedern ähnlich. In dieser Iteration haben einige Teammitglieder den Fokus auf die Implementation der Stories gelegt, während andere mehr getestet haben.

- Gab es "Leerläufe" oder Wartezeiten aufgrund der Abhängigkeiten zwischen den Tasks?

Nein. In dieser Iteration gab es keine Abhängigkeiten zwischen den Tasks.

- Wieviel Zeit hat jedes Teammitglied investiert für

- Implementation von Stories

Die Implementation der Stories nahm durchschnittlich 4 Stunden in Anspruch und war damit etwas weniger aufwändig als in der letzten Iteration.

- Bug-Fixing

In dieser Iteration hatten wir uns zum Ziel gesetzt, alle bestehenden bekannten Bugs zu fixen. Dafür wurde pro Person ca. 2 Stunden investiert, wobei teils mehrere Personen gleichzeitig am gleichen Bug arbeiteten, um sicherzustellen, dass wir für alle uns bekannten Bugs eine Lösung finden würden.

- Implementation von Testfällen

Pro Person wurde ca. 2 Stunden für die Implementation von Testfällen aufgewendet. Dabei beschränken sich diese momentan noch auf Unit-Tests im Backend, im Frontend wurde noch nichts getestet.

- Testen

Das Aufsetzen des Testings nahm durchschnittlich 40 Minuten pro Person in Anspruch.

- Einarbeiten in neue Technologien

Für die Einarbeitung in RSpec wurde durchschnittlich 1 Stunde pro Person investiert.

- Systemadministration

Für die Systemadministration wurde in dieser Iteration keine Zeit aufgewendet.

Wo ist für die nächste Iteration diesbezüglich der grösste Aufwand zu erwarten:

Unterdessen haben wir alle Stories implementiert. Möglicherweise werden beim Usability-Test noch gewisse Features gewünscht werden, welche wir in der nächsten Iteration umsetzen müssen. Allerdings wird sich der Umfang für Implementation von Stories in Grenzen halten und deutlich geringer als in den bisherigen Iterationen sein. Deswegen wird das Augenmerk klar auf Testing und Dokumentation liegen. Daneben werden wir Zeit für Refactoring aufwenden.