Software Engineering Projekt

Entwicklung einer Anwendung zum Pokerspielen am Computer

Sophia Schmoll

Miriam Haas

Noah Hauke

Luca Rohmann

Felix Schmitt

Informationstechnik

Duale Hochschule Baden-Württemberg

Studienjahrgang: 2019

Bearbeitungszeitraum: 10.09.2020 – 19.11.2020

Inhaltsverzeichnis

[1. Allgemein 1](#_Toc52119089)

[1.1. Projektbeschreibung 1](#_Toc52119090)

[1.2 Vorgehensmodell 1](#_Toc52119091)

[2. Scrum-Meetings 3](#_Toc52119092)

[2.1. Sprint Planning am 24.09.2020 3](#_Toc52119093)

# 1. Allgemein

## 1.1. Projektbeschreibung

Realisierung einer Computeranwendung zum Pokerspielen, in der Spielvariante Texas Holdem. Die Anwendung soll in der Programmiersprache C++ implementiert werden. Die Anwendung soll aus einem einfachen Spielermodus bestehen. Mögliche Erweiterungen dazu sind verschiedene Bots, eine graphische Oberfläche oder weitere Spielvarianten von Poker.

## 1.2 Vorgehensmodell

Als Team haben wir uns einstimmig für ein agiles Vorgehensmodell entschieden. Vor allem aus dem Grund, dass bei unserer initialen Projektbesprechung noch keine vollumfängliche Beschreibung des Projekts möglich war. Aus dem Kreis der agilen Vorgehensmodelle haben wir uns dann konkret für den Scrum-Ansatz entschieden. Für diese Entscheidung sprachen vor allem, dass Scrum in vielen Unternehmen als Ansatz für die Softwareentwicklung verwendet wird. Wir haben uns dadurch erhofft erste Erfahrungen mit Scrum zu machen. Außerdem bietet Scrum viele Vorteile durch seine gute Struktur und Einfachheit.

Um diese Projektarbeit und die damit verbundenen Scrumprozesse in unseren Studienalltag einbringen zu können, haben wir uns in unserem initialen Projektmeeting dem Process Tailoring bedient, um das Vorgehensmodell auf unsere Bedürfnisse anzupassen.

Festgelegt wurde dabei, dass die DailyScrum Meetings nur zwei Mal die Woche stattfinden sollen. Grund dafür war, dass das Projekt nicht 100% unserer Zeit beansprucht, und somit auch nicht regelmäßig bzw. täglich am Projekt gearbeitet wird.

Die Sprintlänge wurde auf zwei Wochen initial festgelegt, um auch hier einige Zyklen bis zum Projektende zu durchlaufen, auch wenn dadurch die Größe des Sprint Backlogs kleiner ist als eventuell sinnvoll.

Die Scrum-Rollenverteilung sieht folgende Rollen vor, die vom Team folgendermaßen besetzt wurden:

Scrum Master: Noah Hauke

Product Owner: Felix Schmitt  
Die restlichen Projektbeteiligten bilden das Team. In dieses Team sind auch Scrum Master und Product Owner integriert.

1.3. Programmierstandards

Zur Vereinfachung des Prozesses und zur einheitlichen Darstellung der Ergebnisse hat sich das Team auf verschiedene Standards geeinigt.

Die Dateienablage und der Dateienaustausch findet über ein eigens für das Projekt angelegtes Git-Repository statt. Dadurch wird eine konsistente Datenhaltung gewährleistet und ein Datenaustausch kann schnell und einfach vollzogen werden.

Programmiert wird in der Sprache C++, da diese einem Großteil der Teammitglieder bekannt ist.

Als Programmierumgebung wurde Visual Studio ausgewählt, welche bereits bei allen Teammitgliedern installiert war.

Ebenfalls hat sich das Team auf verschiedene Programmierstandards geeinigt:

* Allen Variablen werden englische Namen vergeben
* Alle Variablen haben sprechende Namen
* Ausgabe wird in Englisch verfasst

# 2. Scrum-Meetings

## 2.1. Sprint Planning am 24.09.2020

Zu Beginn des Meetings wurden vom Product Owner folgende Priorisierung der User Stories vorgenommen. Daraus wurden dann vom Team verschiedene Tasks definiert (siehe Sprint Backlog 1).

Zur Einschätzung der Tasks wurde auf die Methode des Planning Pokers zurückgegriffen. Um dieses durchzuführen, wurde das Online-Tool <https://www.scrumpoker.online> verwendet. Dieses Tool erwies sich als sehr nützlich. Damit konnte die Einschätzung der Tasks sehr schnell und effizient vorgenommen werden. Über Uneinigkeiten wurde diskutiert, um auf ein gemeinsames Ergebnis zu kommen.

Der letzte Punkt im Meeting war die Verteilung der einzelnen Tasks auf die Mitglieder des Teams. Dabei wurde sowohl auf eine gleichmäßige Verteilung des Arbeitsvolumens geachtet, als auch auf die einzelnen Vorkenntnisse der Teammitglieder.

[[1]](#footnote-1)

1. [↑](#footnote-ref-1)