

# Protokoll Sprint Retrospektive

## **Sprint 1**

Sprint Backlog: Erstellung des Spielfelds, Spieler x und o

### **Sprint Retrospektive**

*1. Welche positiven und negativen Erfahrungen haben wir im vergangenen Sprint gemacht?*

- Brainstorming beim ersten Daily Standup war sehr hilfreich --> gutes Grundgerüst für ungefähre Vorstellung vom Umfang und für die Erstellung des Scrum Board
- trotzdem noch zu ungenau --> manche offensichtlichen Fehlerquellen erst im Nachhinein beseitigt (Bsp. Das der Spieler auch Spielfelder außerhalb des eigentlichen Spielfeldes eingeben kann)

*2. Was wollen wir verbessern?*

- Brainstorming und Planung noch genauer, bzw. Soweit wie möglich

*3. Wie setzen wir diese Verbesserungen um?*

- durch längeres Brainstorming und eventuell durch Modellierungssprache (z.B. UML) vor dem Programmieren Ideen zusammentragen

## **Sprint 2**

Sprint Backlog: Gameloop

### **Sprint Retrospektive**

*1. Welche positiven und negativen Erfahrungen haben wir im vergangenen Sprint gemacht?*

- Gute Teamarbeit bei der Suche nach einem Fehler im Code --> oft hilfreich eine weitere Person und damit Perspektive dazu zuholen wenn man nicht mehr weiterkommt

*2. Was wollen wir verbessern?*

- Codeeinsicht von allen, bevor gepusht wird! (meist immer nur eine Person aus dem Team)
- Kommunikation

*3. Wie setzen wir diese Verbesserungen um?*

- Mehr Kommunikation über GitHub und Chats (Daily Standups)!

### **Sprint 3**

Sprint Backlog: Gewinnmechanismus, Ausgabe wer gewonnen hat

#### **Sprint Retrospektive**

*1. Welche positiven und negativen Erfahrungen haben wir im vergangenen Sprint gemacht?*

- *2 Ansätze entwickelt --> der eine davon war nicht optimal --> dennoch sind die Ergebnisse in den anderen Branch mit eingeflossen --> gute Kommunikation und Zusammenarbeit*

*2. Was wollen wir allgemein verbessern?*

- *Sprint war ziemlich lang und sehr komplex*

*3. Wie setzen wir diese Verbesserungen um?*

- *Voraussichtlich längere Sprints in mehrere unterteilen*

### **Sprint 4**

Sprint Backlog: Kontrolle ob ausgewähltes Spielfeld belegbar ist (vertikal und horizontal)

#### **Sprint Retrospektive**

*1. Welche positiven und negativen Erfahrungen haben wir im vergangenen Sprint gemacht?*

- Pull Requests waren sehr nützlich, es wurde konstruktives Feedback gegeben
- Programmiert hat jeder für sich selbst, öfters frustrierend, wenn man ins Stocken kam.

*2. Was wollen wir verbessern?*

- Kommunikation während des Sprints fördern.

*3. Wie setzen wir diese Verbesserungen um?*

- Kurze Bildschirmübertragungen im Team, um dem Programmierenden auch andere Perspektiven/Möglichkeiten zu geben.

## **Sprint 5**

Sprint Backlog: Main-Methode in Methoden gliedern, diagonale Gewinnauswertung

### **Sprint Retrospektive**

*1. Welche positiven und negativen Erfahrungen haben wir im vergangenen Sprint gemacht?*

- der Code in der Main-Methode ist zu „verwachsen“ → viel Zeitaufwand nötig, um ihn in Methoden und Unterfunktionen zu gliedern
- falsche Priorisierung des Sprint Backlog: viel Zeit verschwendet bei dem Versuch den Code in Methoden zu strukturieren → Zeitproblem bei der Programmierung der diagonalen Gewinnauswertung

*2. Was wollen wir verbessern?*

- von Anfang an den Code in Methoden gliedern
- länger und genauer über die Wichtigkeit einzelner Aufgaben nachdenken und deren Hierarchie

*3. Wie setzen wir diese Verbesserungen um?*

- besser mit dem Thema Methoden befassen und von Anfang an anwenden