

# Vier Gewinnnt

by Snakehunterz3000



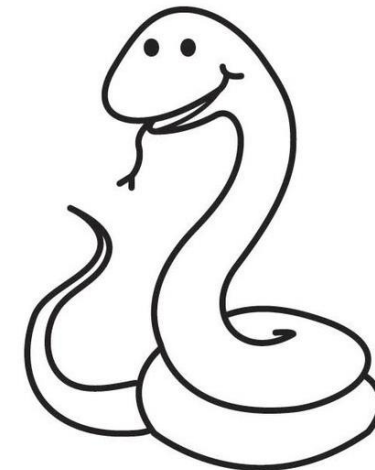
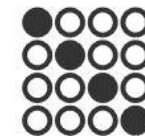
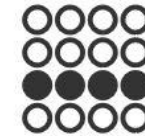
**AI 1001**

Programmiermethoden und Werkzeuge

Projekt Spieleentwicklung

Anne Knauber, Dominik Albrecht, Lukas Schmidt

Quelle Logo: <https://github.com/logos>



# Gliederung



- Projektvorbereitung
- Scrum
- Workflow/ Network Graph
- Unser Spiel

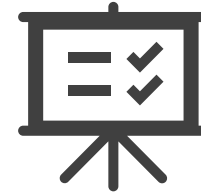
# Projektvorbereitung



Teamfindung



Ideensammlung



Zielsetzung



Ausarbeitung

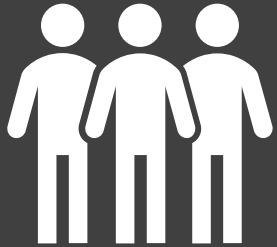
# Projektvorbereitung



- welche Funktionen ?
- wie sieht die Ausgabe aus ?
- wie ist der Code aufgebaut ?
- was brauchen wir alles (Code) ?
- wie sieht der Umgang mit Github aus ?



# Scrum Team



**Product Owner, Dev. Team : Dominik Albrecht**

**Scrum Master, Dev. Team : Anne Knauber**

**Dev. Team : Lukas Schmidt**

# User Storys



"Als VierGewinnt-Anfänger, möchte ich eine kurze Spielanleitung zu Beginn präsentiert bekommen, damit ich keine weiteren Recherchen aufwenden muss."

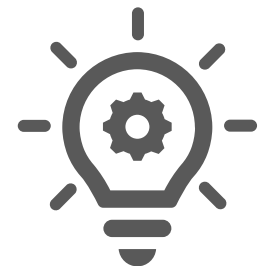
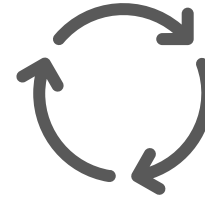
"Als User mit wenig Zeit möchte ich ein stabiles Programm ohne Spielunterbrechungen, damit ich die geringe Zeit, die mir zur Verfügung steht, auch nutzen kann."



Verschiedene Personengruppen, verschiedene Anforderungen

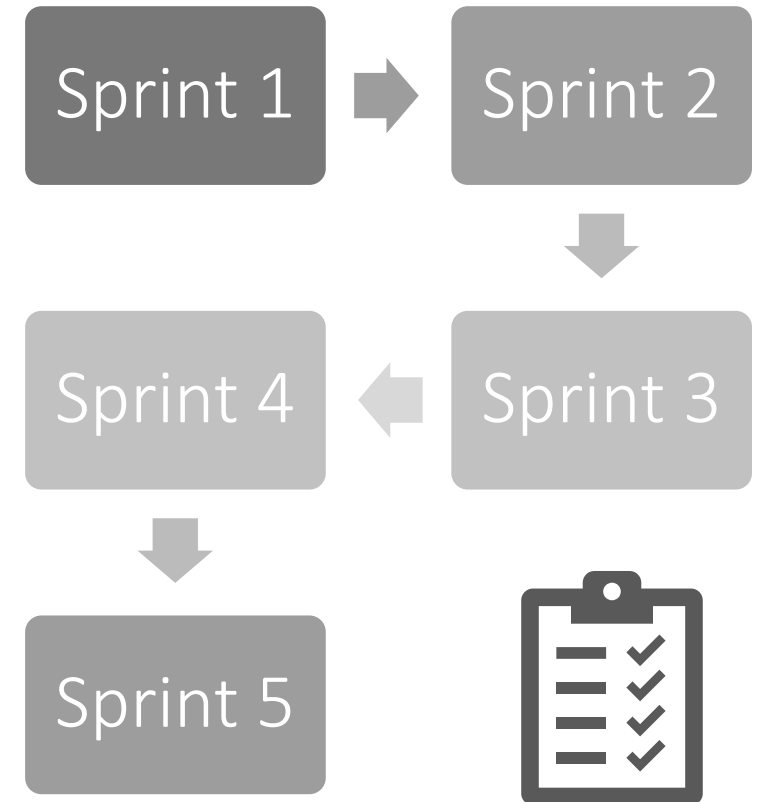
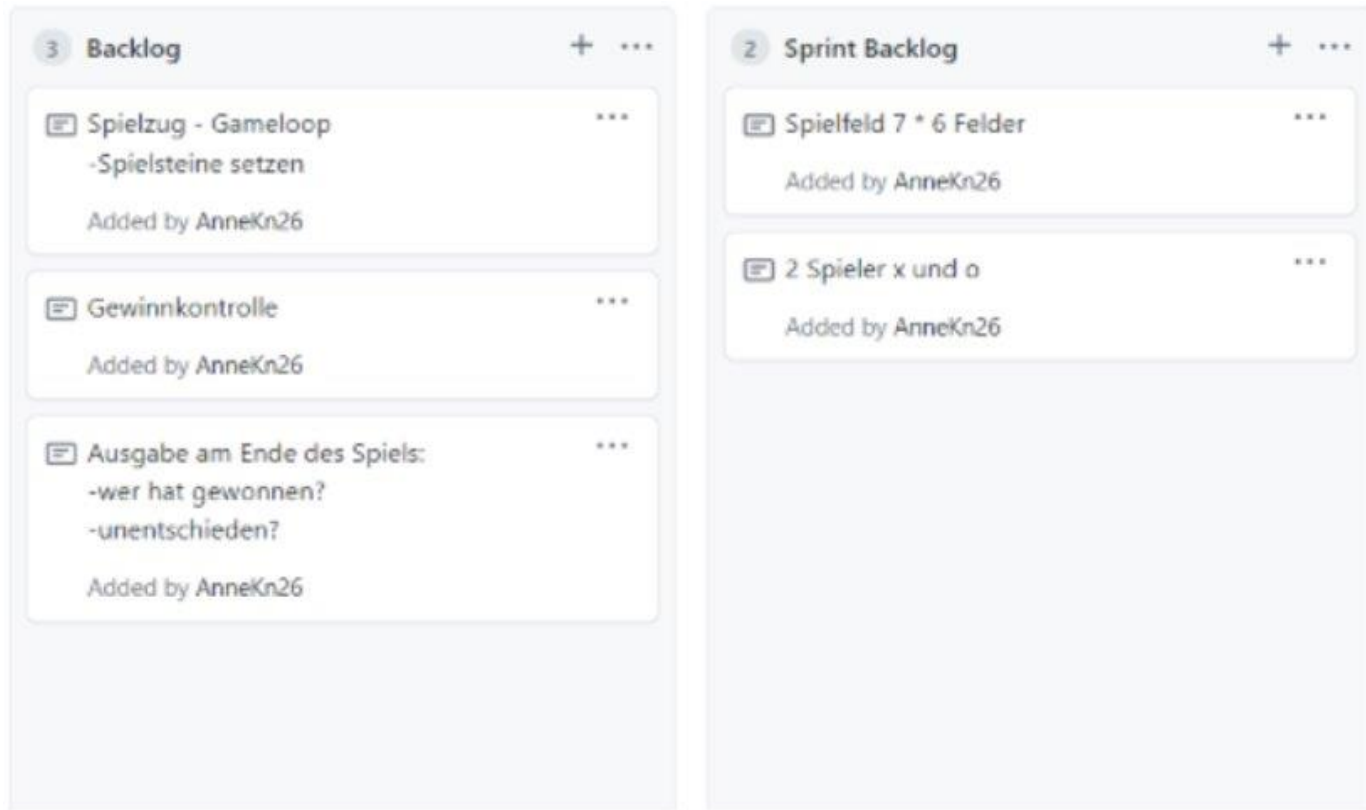
# Sprint Retrospektive

1. Welche positiven und negativen Erfahrungen haben wir im vergangenen Sprint gemacht?
2. Was wollen wir verbessern?
3. Wie setzen wir diese Verbesserungen um?



# Sprints

## Sprint 1





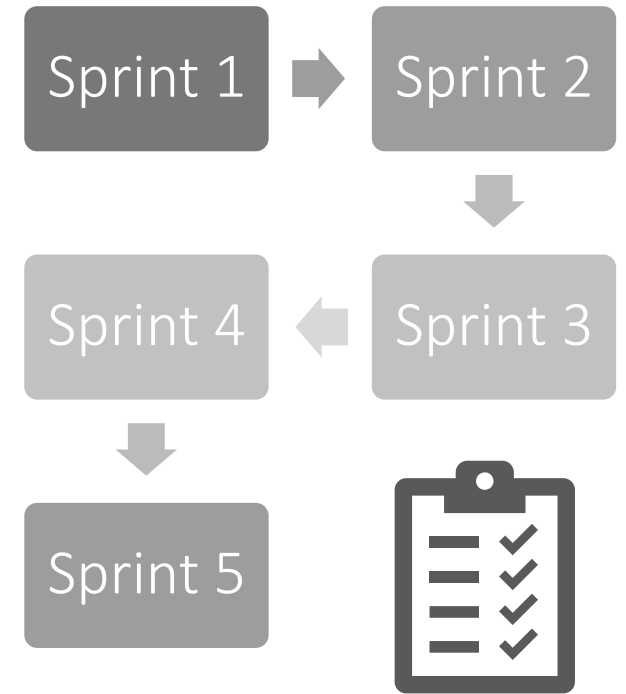
# Sprints

## Sprint 2

- Sprint Backlog: Gameloop
- Sprint Retrospektive
  - Gute Teamarbeit

## Sprint 3

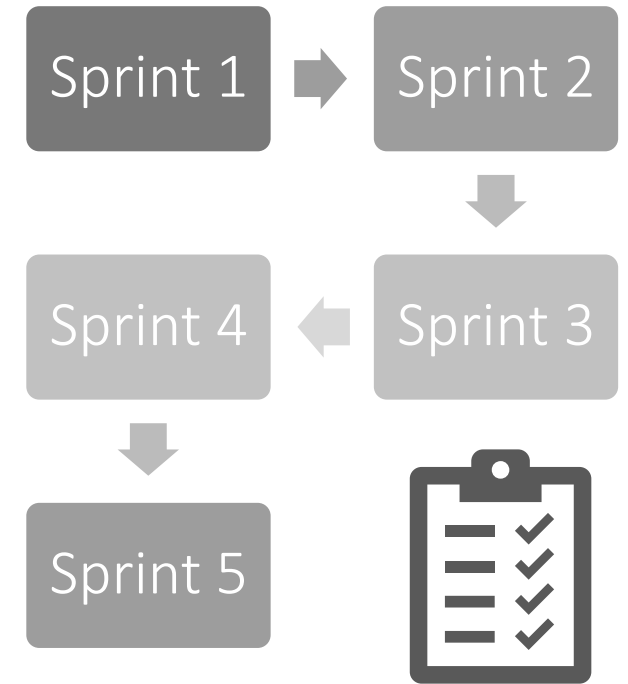
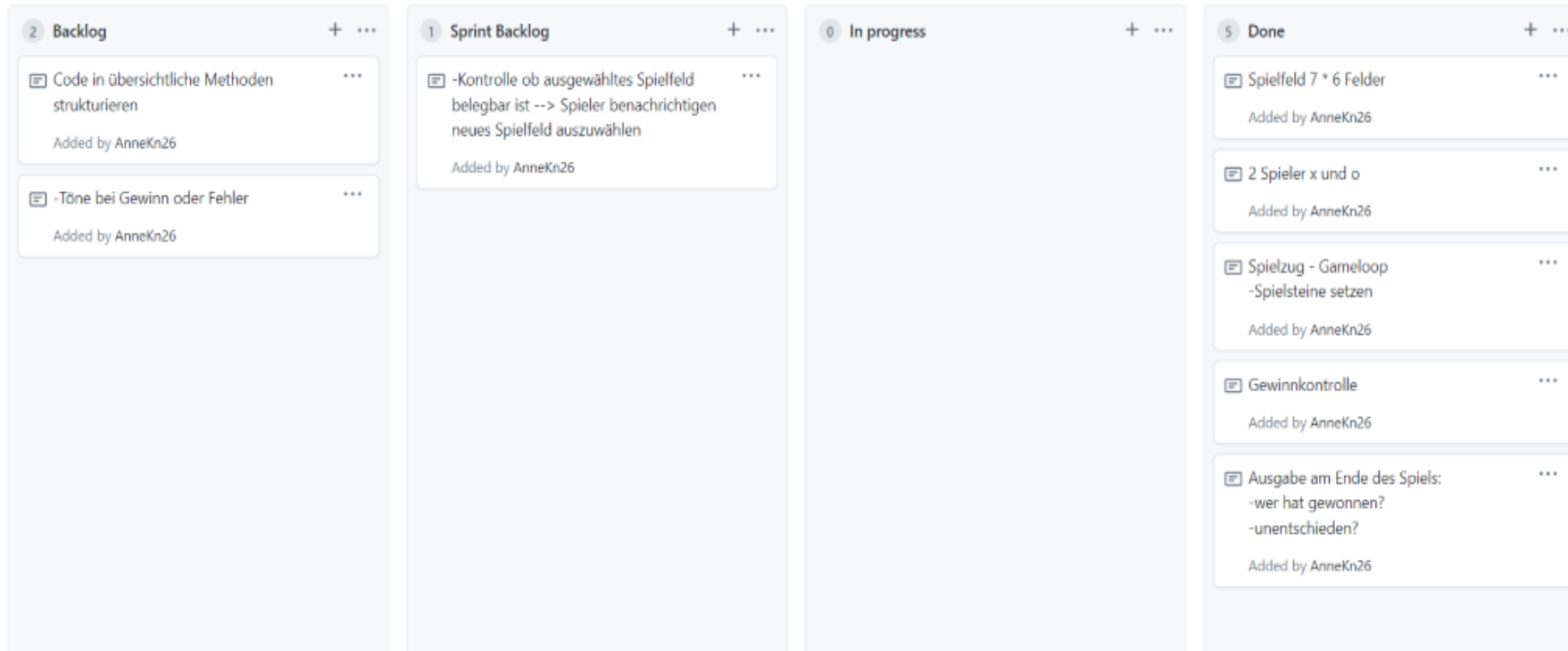
- Sprint Backlog: Gewinnkontrolle, Ausgabe wer gewonnen hat
- Sprint Retrospektive
  - Mehr Kommunikation



# Sprints

## Sprint 4

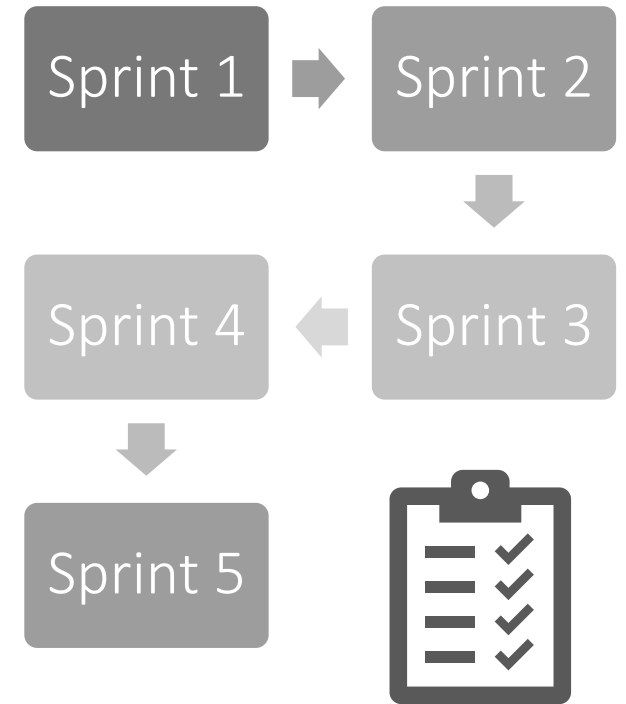
- Sprint Backlog: Kontrolle ob ausgewähltes Spielfeld belegbar ist



# Sprints

## Sprint 5

- Sprint Backlog: Methoden, diagonale Gewinnauswertung
- Sprint Retrospektive
  - falsche Priorisierung
  - Methoden, Unterfunktionen



# Feature Branch Workflow

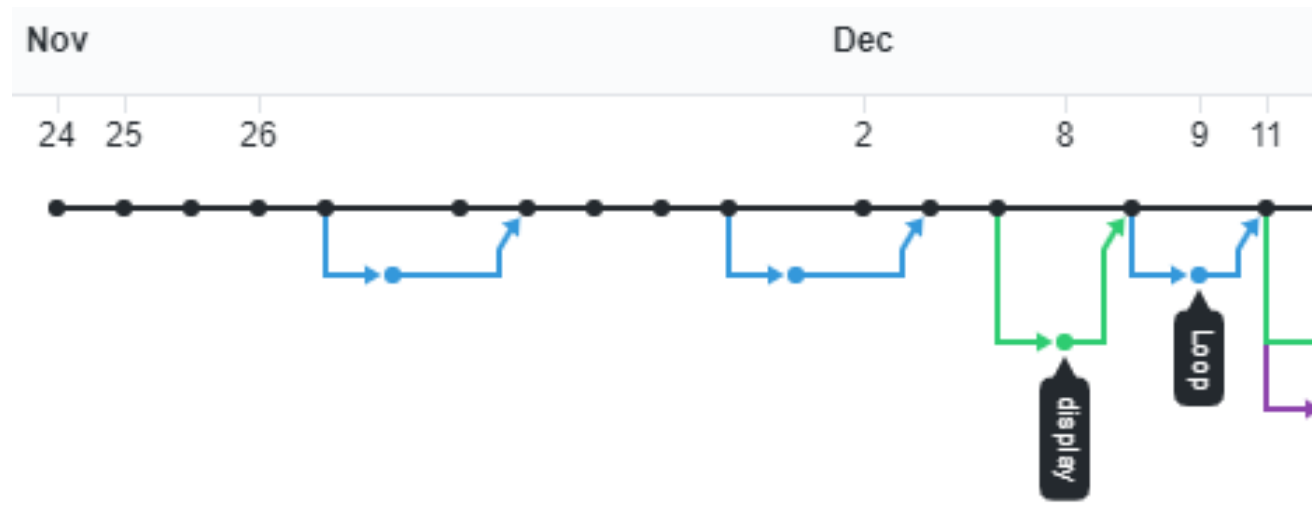
## Unsere Umsetzung

Zu Beginn:

- Viele neue Begriffe und Commands
- "Wie strukturieren wir das Projekt"?
- "Welchen Umfang soll ein Feature/Branch haben?"
- "Alleine oder gemeinsam an einem Branch"?
- ...

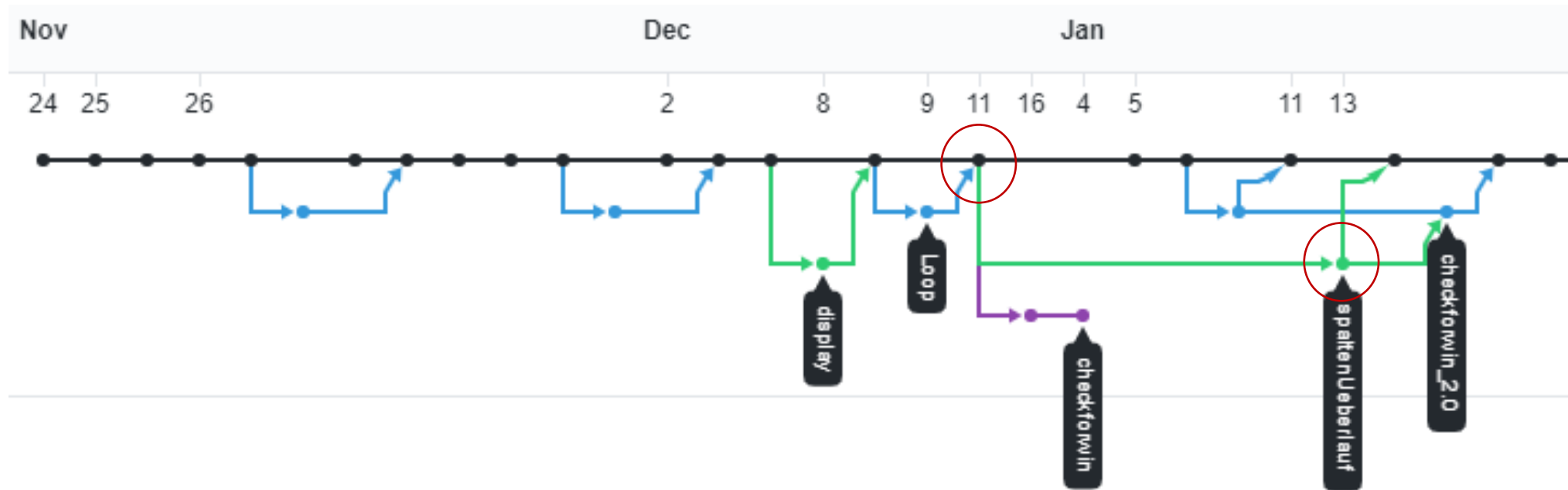
## Im weiteren Verlauf:

- Besserer Überblick durch Scrum (Sprintplanung, Scrum Board)
- Reduzierung des Commit-Umfangs
- Herunterbrechen des Feature-Umfangs



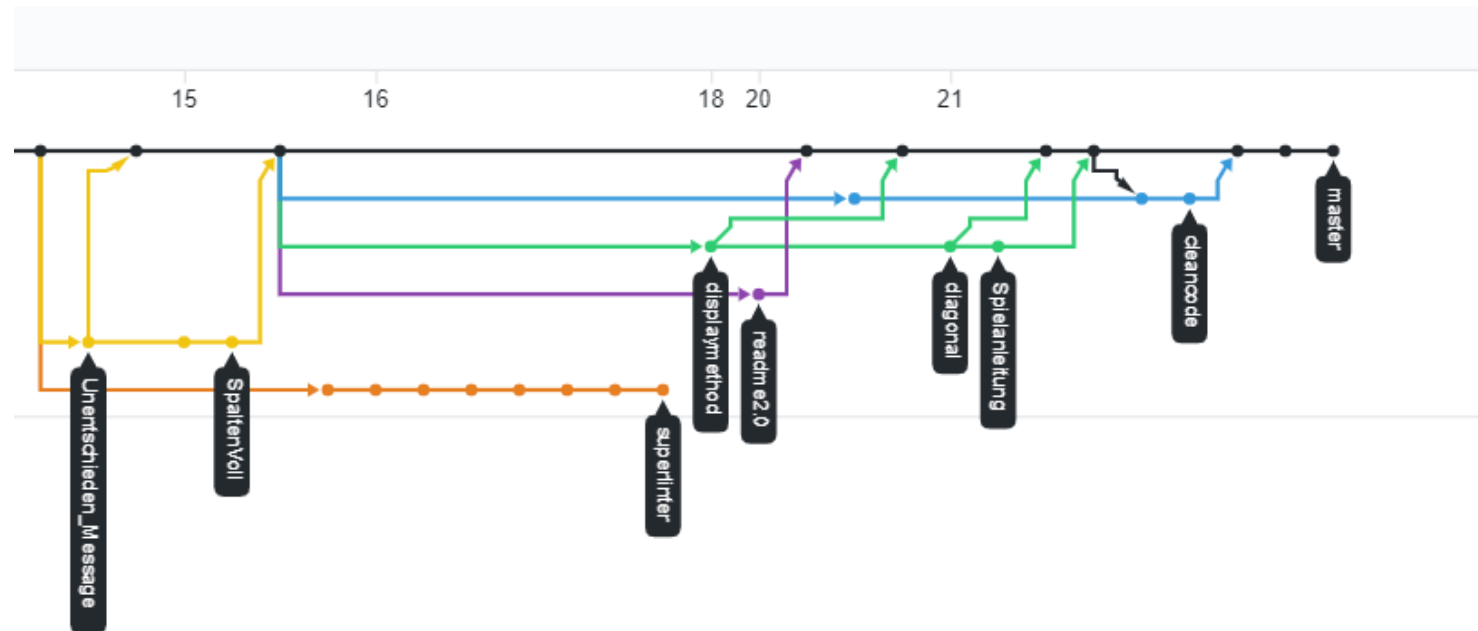
# Network Graph

Nov – Jan.



# Network Graph

Jan. - Präsentation



Vielen Dank für ihre  
Aufmerksamkeit !

