

Sprint 1 Planung:

Sprint Ziel:

Eine funktionierende grafische Oberfläche einer TODO List mit Funktionen aus Sprint 0.

- Wie soll die Software aussehen: z.B. Mobile, Software, Web?
- Gedanken über OOP und Architektur
 - Vererbungshierarchie, Design, Analyse, etc...
- Template Programmierung, sinnvolle Nutzung der Generischen.
 - Gedanken machen, sondern sinnvoll, um Probleme zu lösen.
- Bibliotheksnutzung: Welche? Warum?

Aufwandsabschätzung / Team Velocity:

Aus dem Planning Poker ergibt sich, dass das Team in den 16 Stunden des Sprints 1. eine Team Velocity von 140 Story Points schaffen kann.

Diese verteilen sich wie folgt:

- Recherche zu den nötigen technischen Voraussetzungen. **64 SP** (8 SP pro Person)
- Einbindung der benötigten Bibliotheken. + GUI erstellen. **40 SP** (5 SP pro Person)
- Etablierung einer Klassenstruktur ohne GUI. **3 SP**
- Basic UI Konzept **2 SP**
- Graphisch implementieren: Eingabe von neuen Task **5 SP**
- Graphisch implementieren: Ausgabe der TODO-List (Tasks) **2 SP**
- Graphisch implementieren: Abhaken von Tasks **8 SP**
- Graphisch implementieren: Löschen von Tasks **3 SP**
- Graphisch implementieren: Erstellen von Kategorien Zuweisen von Kategorien an neu erstellte Tasks **5 SP**
- Graphisch implementieren: Löschen von Kategorien **3 SP**
- Graphisch implementieren: Ausgabe von Kategorien und Sortierung dieser Task nach Kategorien **5 SP**