

Analyse erste Iteration

Planning Game

Unser Kunde hatte bereits eine sehr gute Vorstellung von dem Projekt und ist vom Fach. Er kannte seine Anforderungen und hatte auch schon eine eigene Projektplanung. Das Planning Game im eigentlichen Sinne hat somit nicht stattgefunden. Die Stories waren uns nach dem ersten Kundenmeeting jedoch klar. Dasselbe gilt für das Ziel der ersten Iteration: Die Erstellung einer Reactkomponente, die ein 2D Bild darstellen kann. Wir hatten uns selbst zudem als Ziel gesetzt, in der ersten Iteration den Code für das Rendern des statischen 2D Bildes in den Code des Git Repositories des Kunden einzusetzen und ein Bild aus diesem Repository zu rendern. Da wir den Zugriff jedoch später als erwartet (11.3. statt 8.3.) erhielten, konnten wir diesem Anspruch nicht gerecht werden.

Aufwand für die Stories

Der Umfang dieser Story war gross, da wir den Anspruch an uns gestellt haben, dass jedes Mitglied dies alleine schaffen sollte, um sich mit React vertraut zu machen. Hätten wir dies so gehandhabt wie später im Projekt, dass man zusammen am Projekt arbeitet, wäre es deutlich weniger Aufwand gewesen. Dies war uns aber schon im Vorhinein bewusst, die Aufwandsschätzung war deshalb optimistisch aber akkurat. Bei kleineren Problemen haben wir aber tendenziell mehr Zeit gebraucht als geplant.

Aufwand Technologien und Programmiersprache erlernen

Die React-Einarbeitung wurde als einfach eingestuft. Dank eines hilfreichen Tutorials konnten wir unsere Zeitschätzung gut an dessen Länge anpassen, dies war auch passend. VTK.js hingegen stellte sich als schwieriger heraus als gedacht; dieses Tool wird vor allem von Spezialisten verwendet und es gibt nicht viel einsteigerfreundliches Material im Internet, dort mussten wir mehr Zeit investieren als geplant.

Dementsprechend war das Entwicklungstempo zügig mit React, aber sobald VTK integriert wurde, gab es Engpässe und Verzögerungen.

Gruppe intern

Bei der Kommunikation hat alles gepasst in der Gruppe. Wir haben uns aber überlegt, in Zukunft mehr zusammenzuarbeiten, was bei unserer ersten Iteration schwierig war.

Ebenfalls haben wir unsere Gruppe etwas aufgeteilt für die erste Iteration. Die erste Hälfte hat am Projekt gearbeitet, während die andere Hälfte mit Präsentationen und diversen Deliverables genug zu tun hatte. Die Arbeitsleistung der Teammitglieder war deshalb etwas unterschiedlich, wird sich jedoch ausgleichen, da zum Beispiel jedes Mitglied eine Präsentation halten muss. Es sind alle zufrieden mit diesem System.

Kapinash hat wegen Zeitproblemen den Kurs abgebrochen. Wir sind aber optimistisch, mit fünf Personen nicht weniger produktiv zu sein.

Zeitinvestition	Reacttutorial	Programmieren	Präsentation/Deliverables	Total
Michael	4h	6h	2h	12h
Manuel	6h	4h	2h	12h
Leonard	3h	-	10h	13h
Roger	3h	-	7.25h	10.25h
Laura	3h	3h	12h	18h