

# Scrum Planung kombinierte Prüfungsleistung

Aufteilung in zwei Koordinierte Teams. Ein Team zu Hardware, eines zu Software.

Beide Teams haben eigene Sprints und einen eigenen Product Owner. Diese müssen sich abstimmen, um am Ende eine funktionsfähige Handgepäckskontrolle herstellen zu können.

Die Aufgaben zu den Fachgebieten Hardware und Software werden jeweils in eigene Epics unterteilt. Beispiele für diese Epics könnten sein:

Hardware (5 Mitarbeiter):	Software (5 Mitarbeiter):
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rollenbahn</li><li>• Förderband (Eingang)</li><li>• Ausgangsband 1 (mit Nachkontrolle)</li><li>• Ausgangsband 2</li><li>• Scanner</li><li>• Bedienplätze</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ablaufsteuerung</li><li>• Scannen</li><li>• Authentifizierung</li></ul>

Die Sprints werden auf eine Dauer von 2 Wochen ausgelegt. Zunächst wird die Hardware geplant/entworfen, bzw. Einkaufsmöglichkeiten betrachtet. [ca. 1. Sprint]

Zeitgleich entwirft das Softwareteam die Software noch in allgemeiner Form (UML: UC, A. [~1-2 Sprints])

Nachdem die Hardwarestruktur/Anbieter feststehen wird der Softwareentwurf an die Hardware angepasst, um Hardwareeigenheiten zu berücksichtigen.

In den folgenden Sprints wird Hard- und Software umgesetzt. Falls möglich wird nach jedem Sprint schon die vorhandene Software und Hardware zusammen geprüft. Falls dabei Fehler/Probleme auftreten sind diese direkt im nächsten Sprint zu beheben.

## Beispielhafter Ablauf eines Sprints (1. Sprint SW-Team):

### Sprint Planning Meeting

Scrum-Bestandteil	Beteiligte	Beispielhafte Ereignisse (1. Sprint SW)
Definiton Sprint Backlog	Product Owner Trägt alle User-Stories vor, die er erledigt haben möchte Scrum Master Schätzt schon die Menge ab und bremst PO aus, um das Team nicht zu überlasten	UML: UC Ablaufsteuerung UC Scanvorgang UC Authentifizierung AD Ablaufsteuerung AD Authentifizierung SD Ablaufsteuerung SD Ablaufsteuerung SQ Authentifizierung SQ Scanvorgang CD Ablaufsteuerung CD Scanvorgang CD Authentifizierung
Planning Poker	Product Owner Scrum Master Development Team Alle schätzen den Task ab und "verhandeln" über die nötige Zeit	Abschätzung der Aufwände zur Erstellung der Diagramme
Refinement Sprint Backlog	Product Owner Scrum Master Passen Aufgaben anhand der Schätzungen an	Zurückstellen der Aufgaben, die nicht zeitlich machbar sind.
Refinement Product Backlog (Entfernen der Tasks die bereits erledigt wurden/geplant sind)	Product Owner	Übertragung der zurückgestellten Aufgaben in das Product-Backlog.
Definition Einzelaufgaben & Definition of Done pro Aufgabe	Product Owner Scrum Master Development Team	Aufteilung auf einzelne Developer. Gleichmäßige Verteilung der Aufgaben.
Aktualisierung Scrum Board	Scrum Master	Alle anstehenden Aufgaben im Scrum-Board auf "TODO" setzen

## Daily Scrum

Scrum-Bestandteil	Beteiligte	Beispiel (1. Sprint SW - Tag 1)
Bericht Arbeit am Vortag	Development Team Scrum Master	SQ Authentifizierung fertig UC Scanvorgang begonnen AD Ablaufsteuerung begonnen
Bericht Planung aktueller Tag	Development Team Scrum Master	UC Scanvorgang fertigstellen AD Ablaufsteuerung weiter bearbeiten SQ Scanvorgang erstellen
Bericht aktuelle Probleme	Development Team Scrum Master	UC Unklarheiten -> Beseitigen durch Kommunikation im Team
Scrum-Board aktualisieren	Scrum Master	SQ Authentifizierung -> DONE UC Scanvorgang -> IN PROGRESS AD Ablaufsteuerung -> IN PROGRESS SQ Scanvorgang -> IN PROGRESS

## Sprint Review

Scrum-Bestandteil	Beteiligte	Beispiel (1. Sprint SW)
Präsentation Fortschritt	Product Owner Koordination Development Team	UC Ablaufsteuerung -> DONE UC Scanvorgang -> DONE UC Authentifizierung -> DONE AD Ablaufsteuerung -> DONE AD Authentifizierung -> DONE SD Ablaufsteuerung -> DONE SD Ablaufsteuerung -> DONE SQ Authentifizierung -> DONE SQ Scanvorgang -> IN PROGRESS CD Ablaufsteuerung -> DONE CD Scanvorgang -> IN PROGRESS CD Authentifizierung -> DONE
Feedback	Product Owner: Gibt Feedback zum bisherigen Fortschritt Analyse der Burndown-Chart Development Team Scrum Master	Product Owner zufrieden. Hoffte, dass auch zukünftig Aufgaben so zuverlässig erledigt werden. Mahnt Dev.-Team aber auch Schätzungen zukünftig zu verbessern.
Outlook	Product Owner Stakeholder	UML zu Scanvorgang abschließen Entwürfe noch mal an Hardware anpassen sobald Ergebnisse des Hardwareteams feststehen

## Sprint Retrospektive

Scrum-Bestandteil	Beteiligte	Beispiel (1. Sprint SW)
Diskussion Teamarbeit	Development Team Scrum Master	Teamarbeit geglückt. Alle Devs zufrieden mit Partnerarbeit bei UML-Modellierung
Diskussion allgemeines Arbeitsklima	Development Team Scrum Master	Einige Anforderungen unklar Hoher Zeitverlust aufgrund recht vieler Klärungen
Pläne Teamarbeit nächster Sprint	Development Team Scrum Master	Erhöhte Vorab-Kommunikation Beibehaltung der Partnerarbeit durch Pair-Programming
Dokumentation Ergebnisse/Pläne	Scrum Master	X Positives Teamklima X Erhöhte Zusammenarbeit im Team X Kommunikation verstärken

