

Scrum im SWP

Ablauf Präsentation von: Mike Cohn
mike@mountaingoatsoftware.com
www.mountaingoatsoftware.com
(720) 890-6110 (office)

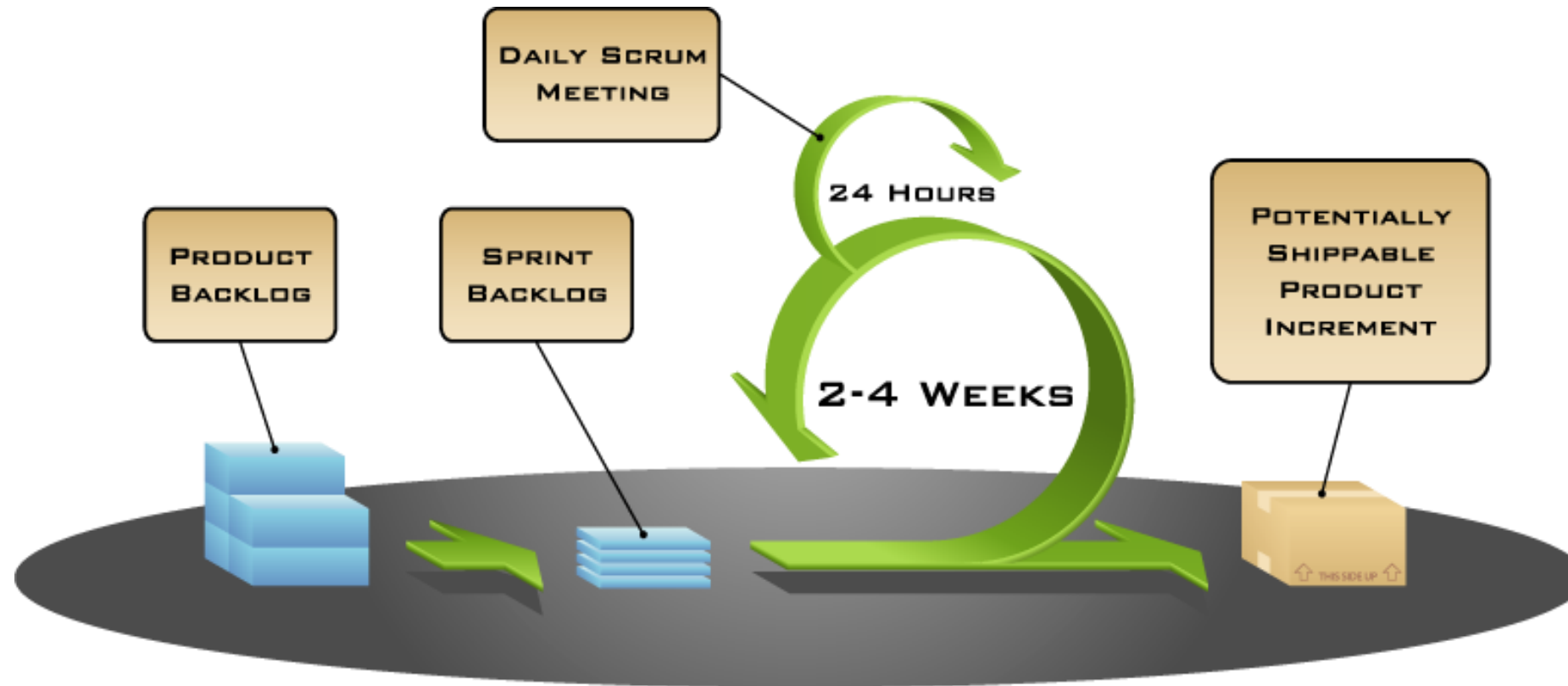
Übersetzung von:
Simon Roberts und Birgit Panzram
simon.roberts@scrumcenter.com
www.scrumcenter.com

Ergänzungen Marco Grawunder



- Was genau ist dieses Scrum?
- Wie soll es im SWP eingesetzt werden?

- Selbst-organisierende Teams
- Produkt schreitet in Serien/Abschnitten von **monatlichen Sprints** fort
- Anforderungen sind als Listeneinträge im **Product Backlog** festgehalten
- Keine spezifische **Entwicklungsmethode** vorgeschrieben, stattdessen: Generative Regeln um ein agiles Umfeld für die Auslieferung von Produkten zu schaffen
- Einer der **agilen** Prozesse
- Im SWP
 - eher Fokus auf “iterativ”
 - echtes Scrum funktioniert im Lehrbetrieb nicht



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Bild verfügbar auf www.mountaingoatsoftware.com/scrum

- Scrum-Projekte schreiten in Serien von **Sprints** voran
- Die typische Sprintdauer beträgt 2 – 4 Wochen (bzw. nicht länger als ein Kalendermonat)
 - Im SWP haben sich 2-3 Wochensprints bewährt
- Eine konstante Dauer ist wichtig: In Scrum ist sehr vieles “Timeboxed”
- Das Produkt wird während des Sprints **entworfen, kodiert und getestet**
- Es gibt Zeiten, in denen man in keinem Sprint ist, sondern einen neuen Sprint vorbereitet
- **Wichtig!**
 - Initiale Anforderungsanalyse (siehe Product-Backlog) und Architekturdesign (hier im SWP bereits vorgegeben!) sollten grundsätzlich **vor allen Sprints** erfolgen



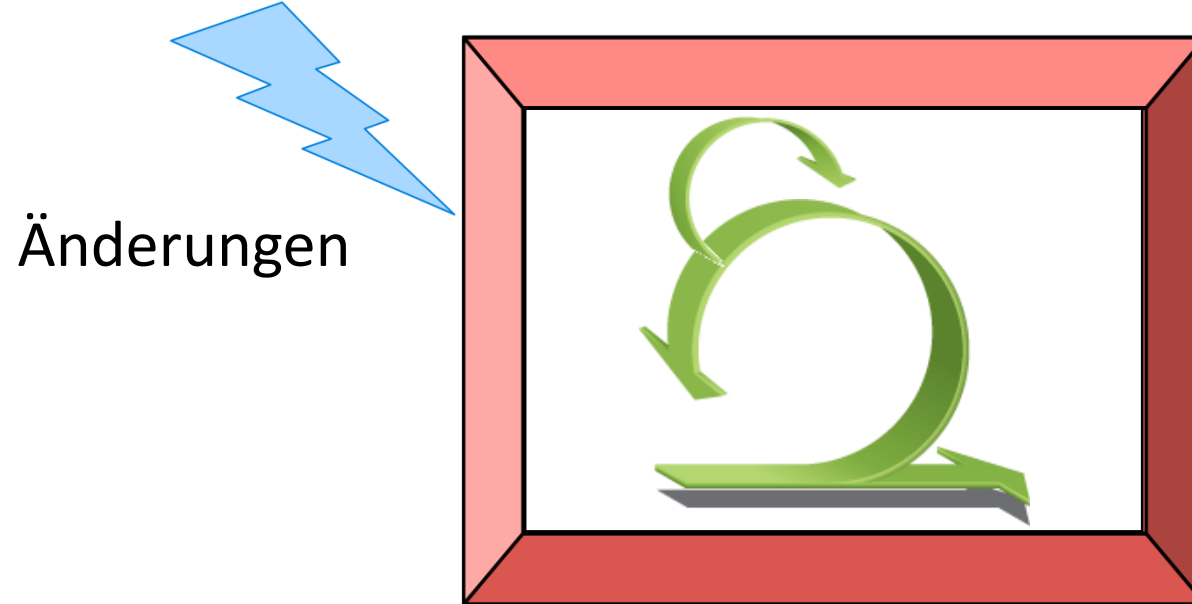
Anstatt alles im Ganzen
hintereinander ...

... tun Scrum-Teams ein bisschen von
allem die ganze Zeit über

Aber sie tun es!

Quelle: "The New New Product Development Game" von Takeuchi und Nonaka.
Harvard Business Review, January 1986.

- Planen Sie die Sprintdauer abhängig davon, wie lange Veränderungen vom Sprint ferngehalten werden können



- Es geht vor allem um Änderungen von “außen”!
- Intern (von der Gruppe) dürfen natürlich Dinge erweitert werden!
- Insbesondere, wenn es Fehler oder Blockierungen gibt!

Rollen

- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Meetings

- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm

Rollen

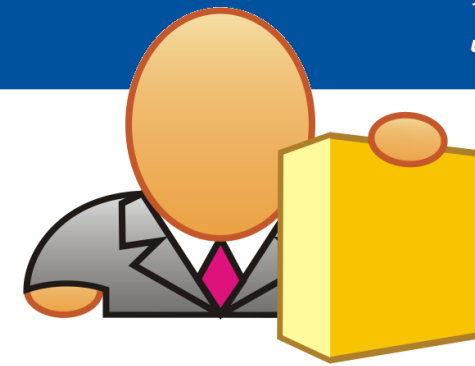
- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Meetings

- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm

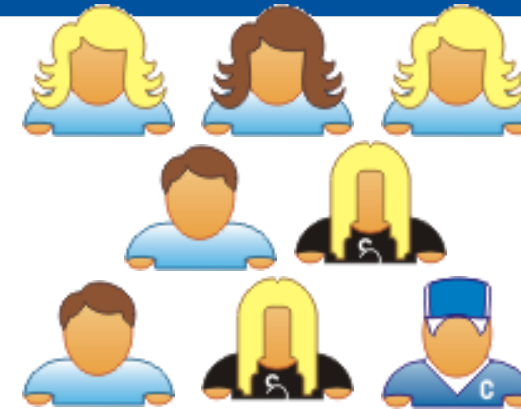


- Definiert Produkt-Features (im Backlog)
- Bestimmt **Auslieferungsdatum** und **Inhalt**
- Ist verantwortlich für das finanzielle Ergebnis des Projekts (ROI)
- Priorisiert Features (i.d.R. abhängig vom Marktwert)
- Passt Features und Prioritäten nach Bedarf für jeden Sprint an
- **Akzeptiert** oder **weist** Arbeitsergebnisse **zurück**
- Im Software Projekt:
 - Der Tutor (in Rücksprache mit mir) zusammen mit der Gruppe
 - Macht natürlich u.U. Probleme, geht hier aber nicht anders

- **Repräsentiert** das Management gegenüber dem Projekt
 - Verantwortlich für die **Einhaltung von Scrum-Werten** und -Techniken
 - **Beseitigt** Hindernisse (für das Team)
 - Stellt sicher, dass das Team vollständig funktional und produktiv ist
 - **Unterstützt** die enge Zusammenarbeit zwischen allen Rollen und Funktionen
 - **Schützt** das Team vor äußeren Störungen
-
- **Im Software Projekt:**
 - Ein spezielles Mitglied der Gruppe
 - Muss im SWP auch mitentwickeln
 - Hauptaufgabe im SWP: Sicherstellen, dass der Scrum Prozess vernünftig funktioniert



- Typischerweise 5-9 Personen
- Funktionsübergreifend:
 - QS, Programmierer, UI-Designer, etc.
- Mitglieder sollten Vollzeitmitglieder sein
 - Wenige Ausnahmen (z.B. Systemadministratoren)
- Teams organisieren sich selbst
- Mitgliedschaft kann sich nur zwischen Sprints verändern
- Im Software Projekt:
 - Mehr Personen ...
 - Es kann hilfreich sein, einen Projektleiter zu bestimmen (nicht Scrum-konform, SWP ist aber auch nicht immer die Wirklichkeit ;-))



Rollen

- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Meetings

- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm

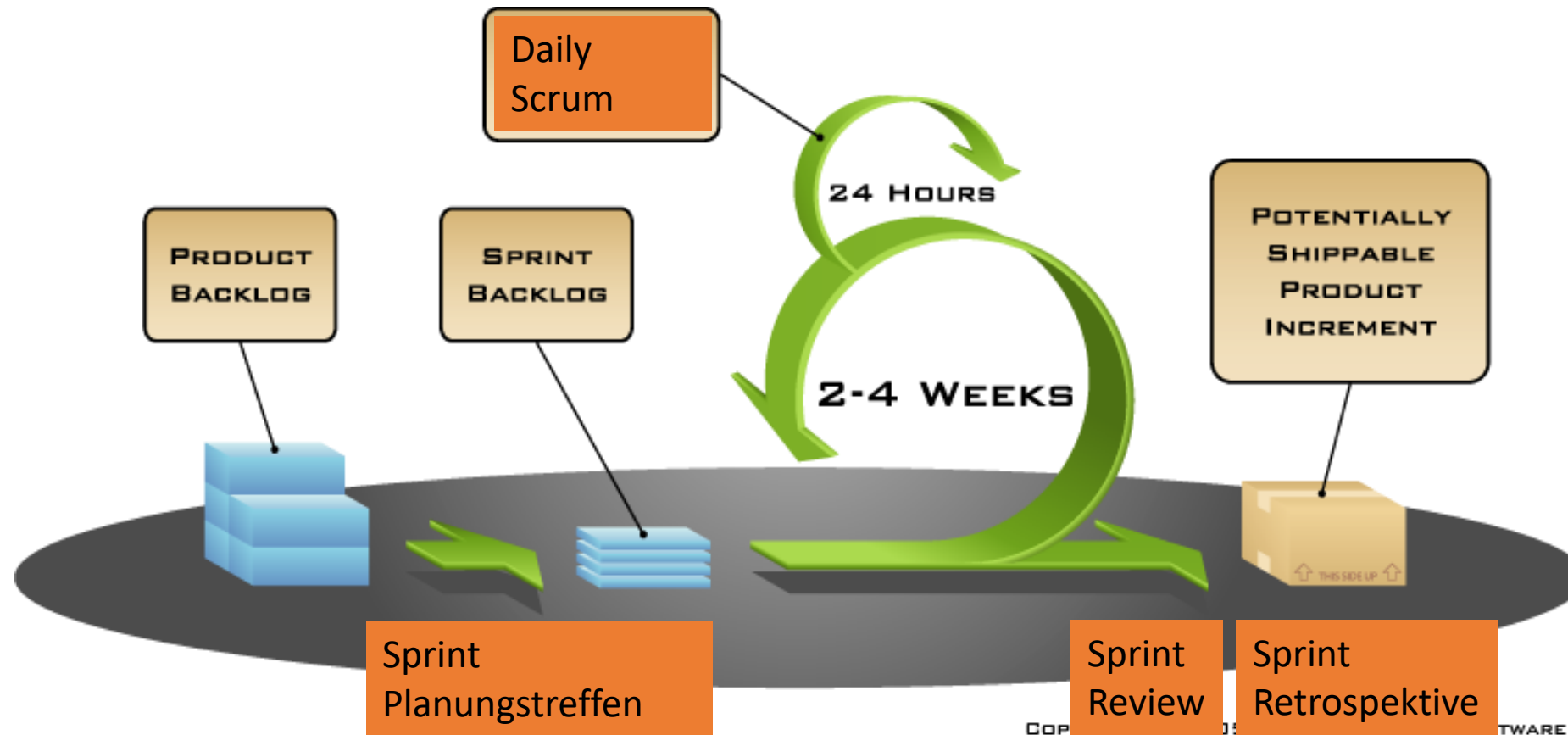
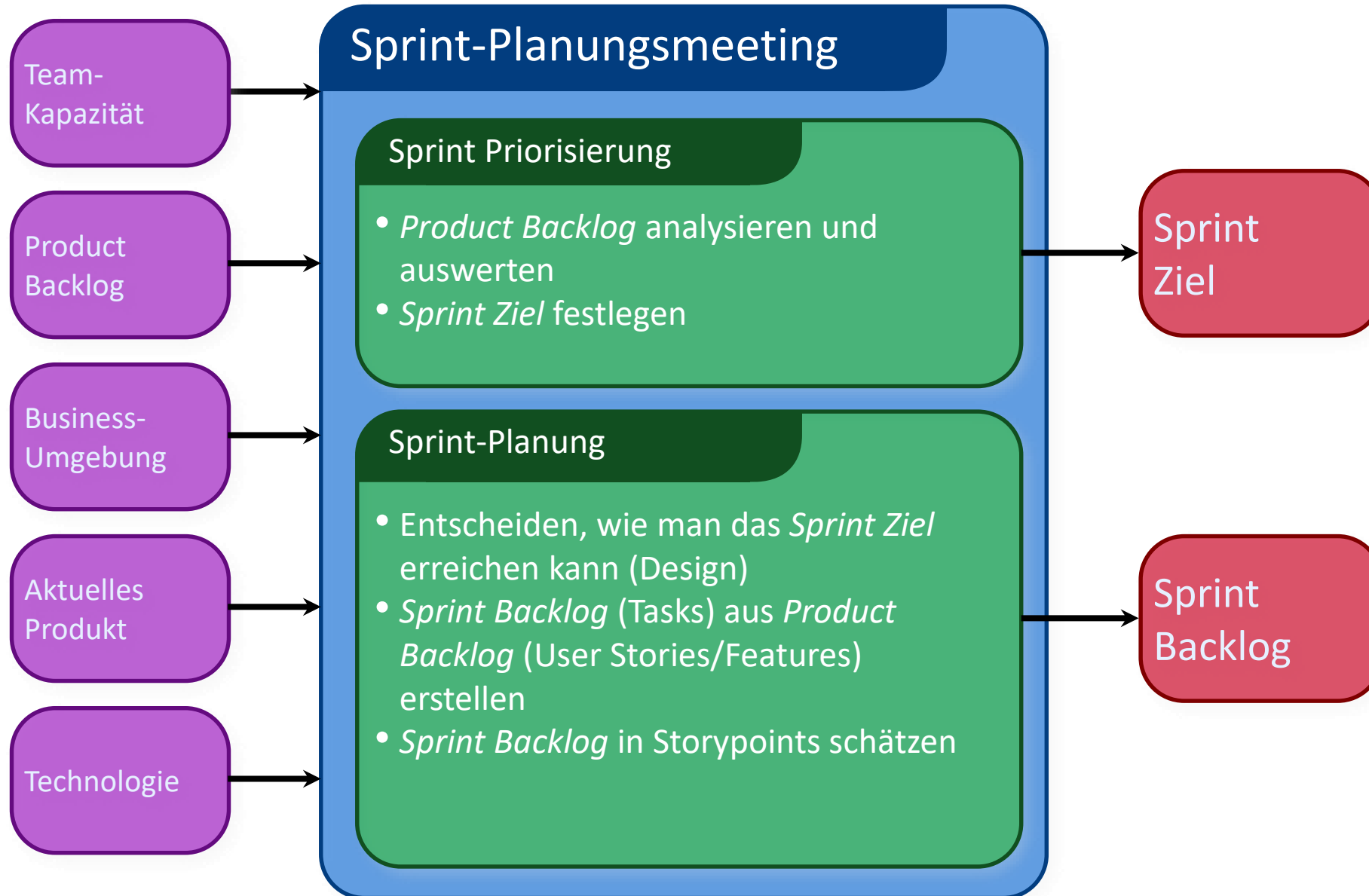
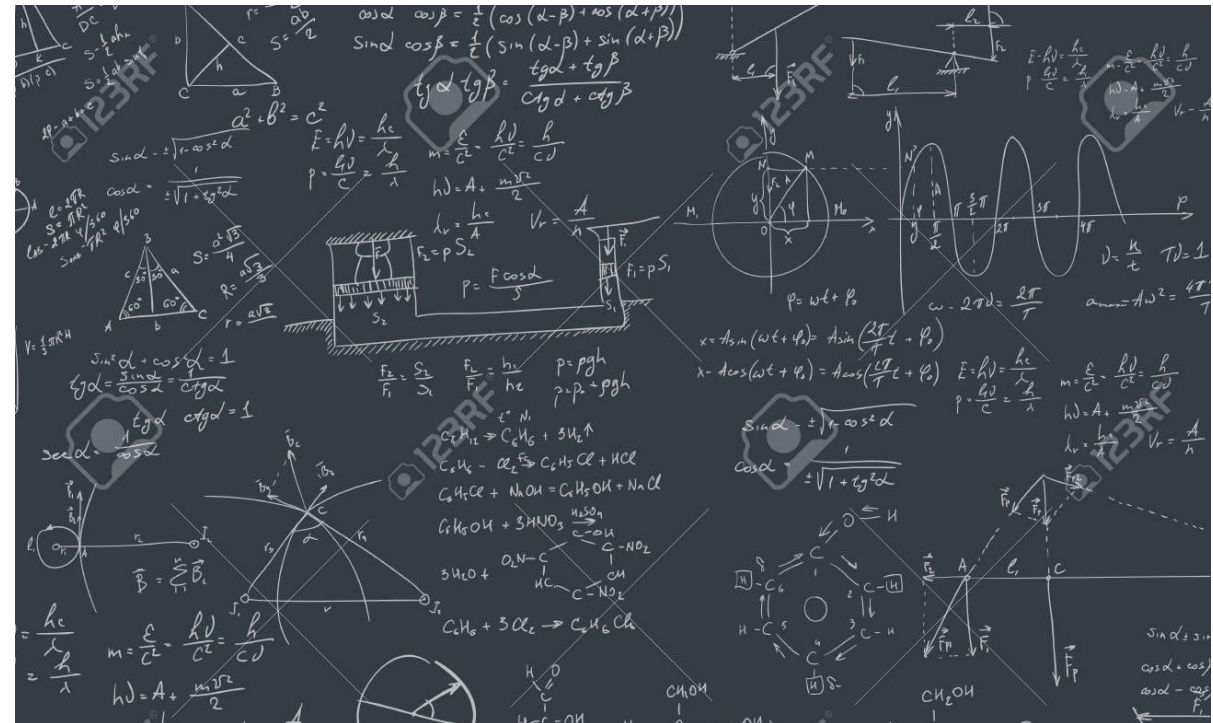


Bild verfügbar auf www.mountaingoatsoftware.com/scrum

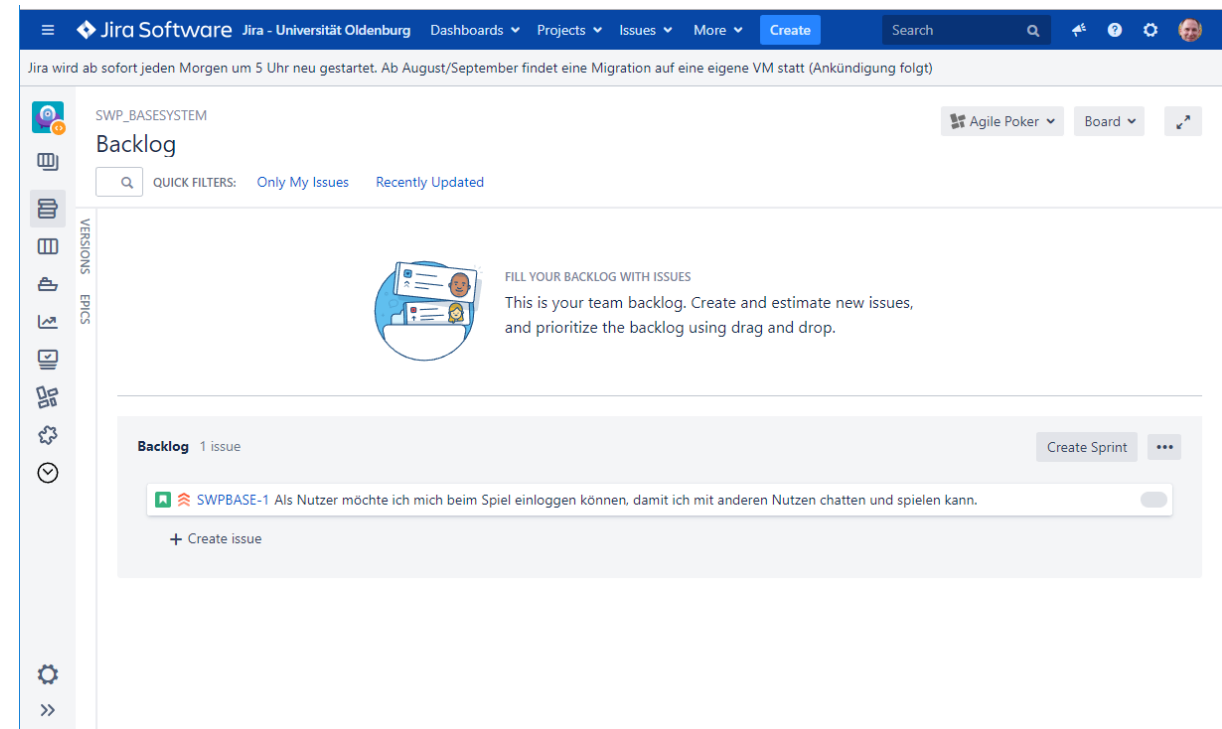
Sprint-Planungsmeeting (außerhalb eines Sprints!)



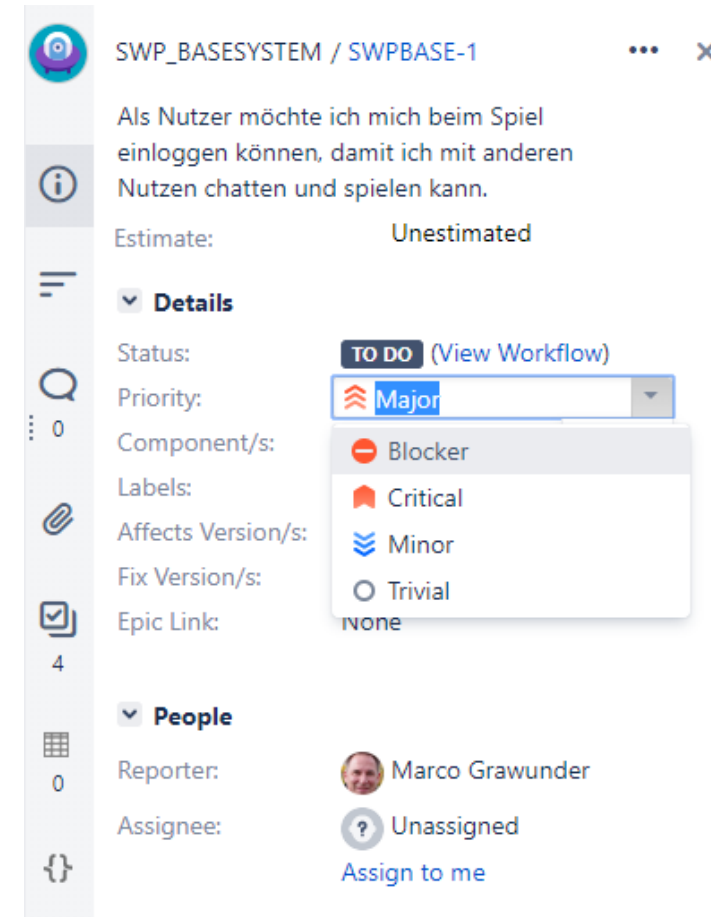
- Der erste Schritt bei jedem Software Projekt besteht darin, die Anforderungen (soweit bekannt) zu ermitteln und zu dokumentieren
- Wie beim letzten Mal gesagt: Arbeit nicht in Dinge stecken, von denen nicht klar ist, ob sie jemals umgesetzt werden
- → Stories zunächst nur sehr oberflächlich definieren
- Stories landen im sog. Backlog
- ... und das versuchen wir nun alle einmal gemeinsam:
- Welche Stories haben Sie gefunden?
- Wo gibt es evtl. Fragen an den Kunden?



- Schön wäre für jedes Team ein eigener Raum mit einem Scrum-Board
- Das geht aber in der Uni natürlich nicht ...
- Deswegen: Werkzeugunterstützung: Jira
- <https://jira.swl.informatik.uni-oldenburg.de/secure/RapidBoard.jspa?rapidView=3082&projectKey=SWPBASE&view=planning&issueLimit=100>



- Typischerweise sehr viele Stories
- Vermutlich werden nicht alle umgesetzt
- Besser zu viele definieren, als versehentlich eine vergessen
- Aber: trotzdem auf die Qualität (INVEST) achten
- Weiteres Vorgehen: Stories im Backlog priorisieren
- Z.B. MuSCoW
 - Must Have
 - Should Have
 - Could Have
 - Won't have this time.
- In Jira:
 - Direkt im Ticket
 - Im Backlog können Elemente verschoben werden



SWP_BASESYSTEM / SWPBASE-1

Als Nutzer möchte ich mich beim Spiel einloggen können, damit ich mit anderen Nutzen chatten und spielen kann.

Estimate: Unestimated

Details

Status: **TO DO** (View Workflow)

Priority: **Major**

Component/s:

Labels:

Affects Version/s:

Fix Version/s:

Epic Link:

People

Reporter: Marco Grawunder

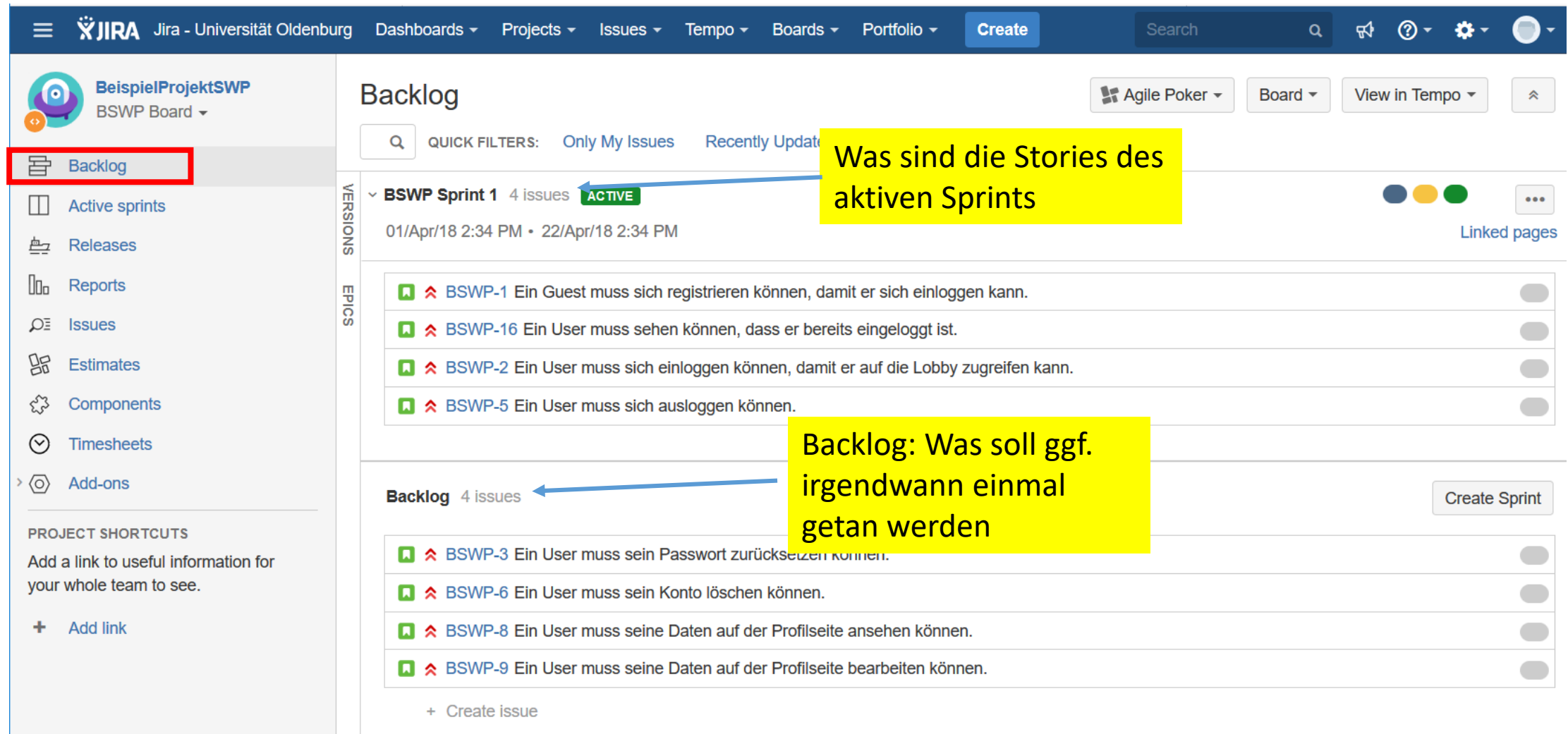
Assignee: Unassigned

[Assign to me](#)

- Team wählt Einheiten, zu deren Implementierung es sich verpflichten kann, aus dem Product Backlog aus
- Sprint Backlog wird erstellt
 - Tasks werden identifiziert und geschätzt (z.B. 1-16 Stunden)
 - In SWP: **Story Points** (z.B. <http://www.ksimons.de/2011/06/story-points-verstandlich-erklart/>)
 - Ansätze: Magic Estimation, Planning Poker
 - Dieses wird gemeinschaftlich getan, nicht vom ScrumMaster allein
- Highlevel-Design wird berücksichtigt

As a vacation planner,
I want to see photos
of the hotels.

Code the middle tier (8)
Code the user interface (4)
Write test fixtures (4)
Code the foo class (6)
Update performance tests (4)



JIRA Jira - Universität Oldenburg Dashboards ▾ Projects ▾ Issues ▾ Tempo ▾ Boards ▾ Portfolio ▾ **Create** Search 🔍 🔊 ? ⚙️ 🌙

BeispielProjektSWP
BSWP Board ▾

Backlog

Active sprints
Releases
Reports
Issues
Estimates
Components
Timesheets
Add-ons

PROJECT SHORTCUTS
Add a link to useful information for your whole team to see.
[+ Add link](#)

Backlog 4 issues **ACTIVE**

01/Apr/18 2:34 PM • 22/Apr/18 2:34 PM

BSWP Sprint 1 4 issues

Backlog 4 issues

Was sind die Stories des aktiven Sprints

Backlog: Was soll ggf. irgendwann einmal getan werden

Issue ID	Description	Status
BSWP-1	Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.	Open
BSWP-16	Ein User muss sehen können, dass er bereits eingeloggt ist.	Open
BSWP-2	Ein User muss sich einloggen können, damit er auf die Lobby zugreifen kann.	Open
BSWP-5	Ein User muss sich ausloggen können.	Open
BSWP-3	Ein User muss sein Passwort zurücksetzen können.	Open
BSWP-6	Ein User muss sein Konto löschen können.	Open
BSWP-8	Ein User muss seine Daten auf der Profilseite ansehen können.	Open
BSWP-9	Ein User muss seine Daten auf der Profilseite bearbeiten können.	Open

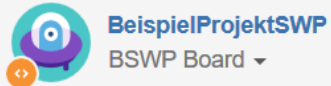
+ Create issue

Create Sprint

- Das Team sagt, welche User Stories, es in einem Sprint schaffen kann
- Dafür muss eine Story abgeschätzt werden
- **Ansatz: Story-Points**
 - Schätzen die Komplexität einer Story, nicht die Zeit
 - Warum nicht Zeit?
 - Unterschiedliche Leute brauchen unterschiedlich lange für Dinge (je nach Fertigkeiten)
 - Schätzung wäre nur korrekt, wenn vorher schon Zuordnung zu Personen
 - Story Points versuchen, dieses Personenneutral zu machen
 - Komplexität z.B. durch Fibonacci-Reihe: 0,(0.5), 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89
 - Je höher die Zahl, desto ungenauer wird die Schätzung
 - Aber was ist nun 1,3 oder 55?
 - Ansatz: Vergleichsstory und relativ dazu bewerten
- **Velocity eines Teams:**
 - Wieviele Story Points schafft das Team in einem Sprint
 - Hilft bei der Planung des nächsten Sprints
 - Zahl entwickelt sich erst im Laufe der Zeit!

- Aufwandsabschätzung für einen Task
- Jeder Beteiligte bekommt ein Kartendeck
 - oft mit der Fibonacci-Reihe: 0,(0.5), 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89,
- 1) Jeder Task wird vorgestellt und diskutiert
- 2) Jeder legt verdeckt Karte für Abschätzung
 - Werte können Tage, Stunden, **Story Points**, etc. sein
- 3) Gleichzeitig alle umdrehen
- 4) Wenn Konsens fertig
- 5) ansonsten höchste und niedrigste Schätzungen sollten begründen
- 6) Weiter bei 2)
- Achtung: Moderator notwendig, Zeit im Auge behalten (Timeboxed)
- Alternative: MagicEstimation im SWP eher nicht verwenden
- Handyapps (z.B. Scrum Time)
- Plugin in Jira





Backlog

QUICK FILTERS: Only My Issues Recently Updated

Agile Poker ▾

Board ▾

View in Tempo ▾



Create new session



START USING AGILE POKER

Agile Poker comes with three types of estimation sessions. Fill out the form below to see which session type fits your team better.

- Team size
- ☐ 1 person
 - ☐ 2-5 people
 - ☒ 6-10 people
 - ☐ 11-15 people
 - ☐ More than 15 people
- Team type
- ☒ We sit in one building and meet when needed
 - ☐ We work in similar timezones and have online meetings often
 - ☐ We are spread across multiple timezones and have online meetings when really needed

Contact customer support

Next Skip

Create new session



Interactive sessions fit your team's needs best

We suggest this session type based on your team's size and type. If you prefer the other type you can choose it below.



Interactive session

Estimate issues directly on your JIRA Software board. Interactive sessions are synchronous and require almost no setup. Estimation panel will appear on the top of your backlog.



Asynchronous session

Designed for increased productivity of teams distributed across different time zones. It also allows every team to estimate issues ahead of their planning meeting.



Relative estimation BETA

Good for large batch of issues (50+). Compare issues, group them, then save rough estimations for the whole groups.

N.B. Screensharing is required to involve team members.

Contact customer support

Back Next Cancel

Create interactive session

Advanced settings ☐

Session name* Marco Grawunder's session

Please enter distinguishable session name e.g. your team name.

Participants* Marco Grawunder x

Pick the people who will be estimating issues.

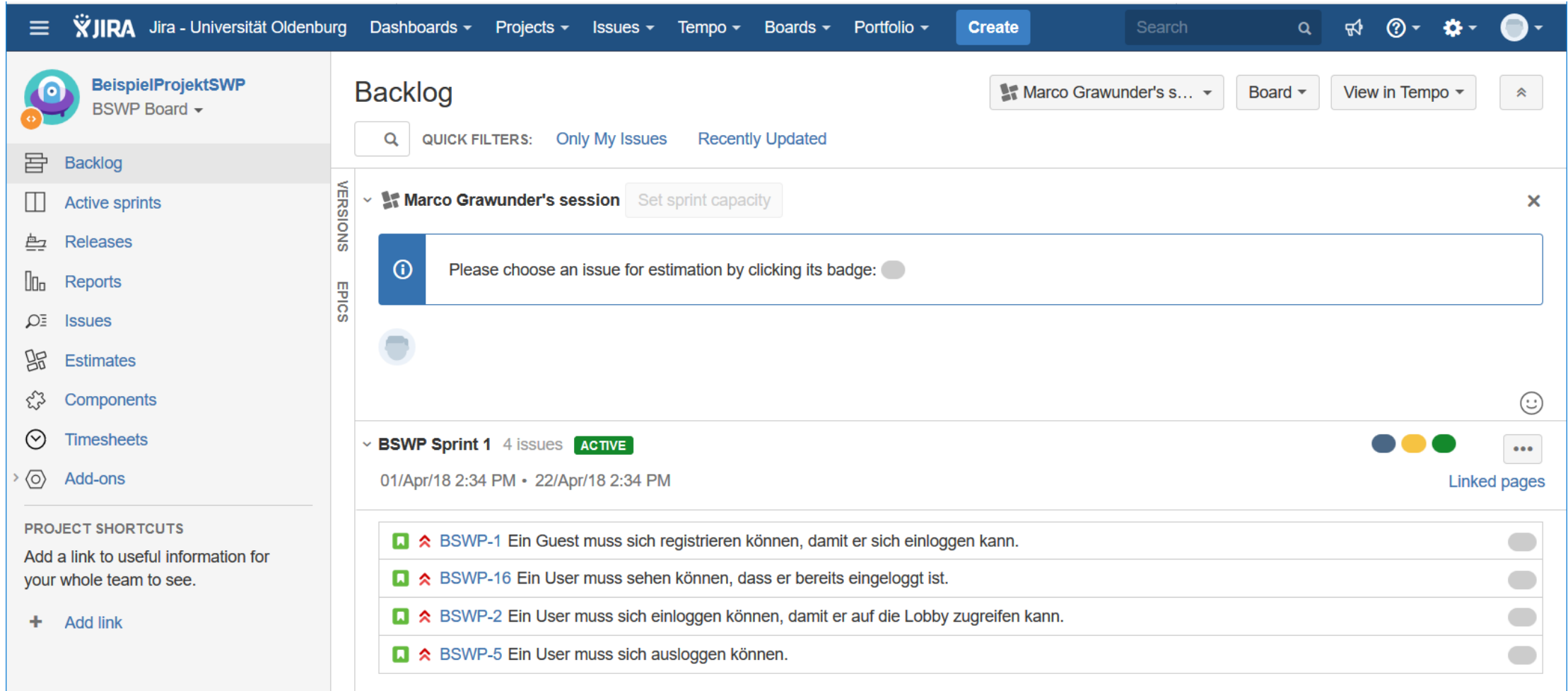
Board settings

Estimate values 0 x 0.5 x 1 x 2 x 3 x 5 x 8 x 13 x 21 x 42 x 101 x

Estimate values available during estimation session. Drag and drop the values to reorder them. The order determines the median value.

Contact customer support

Back Create

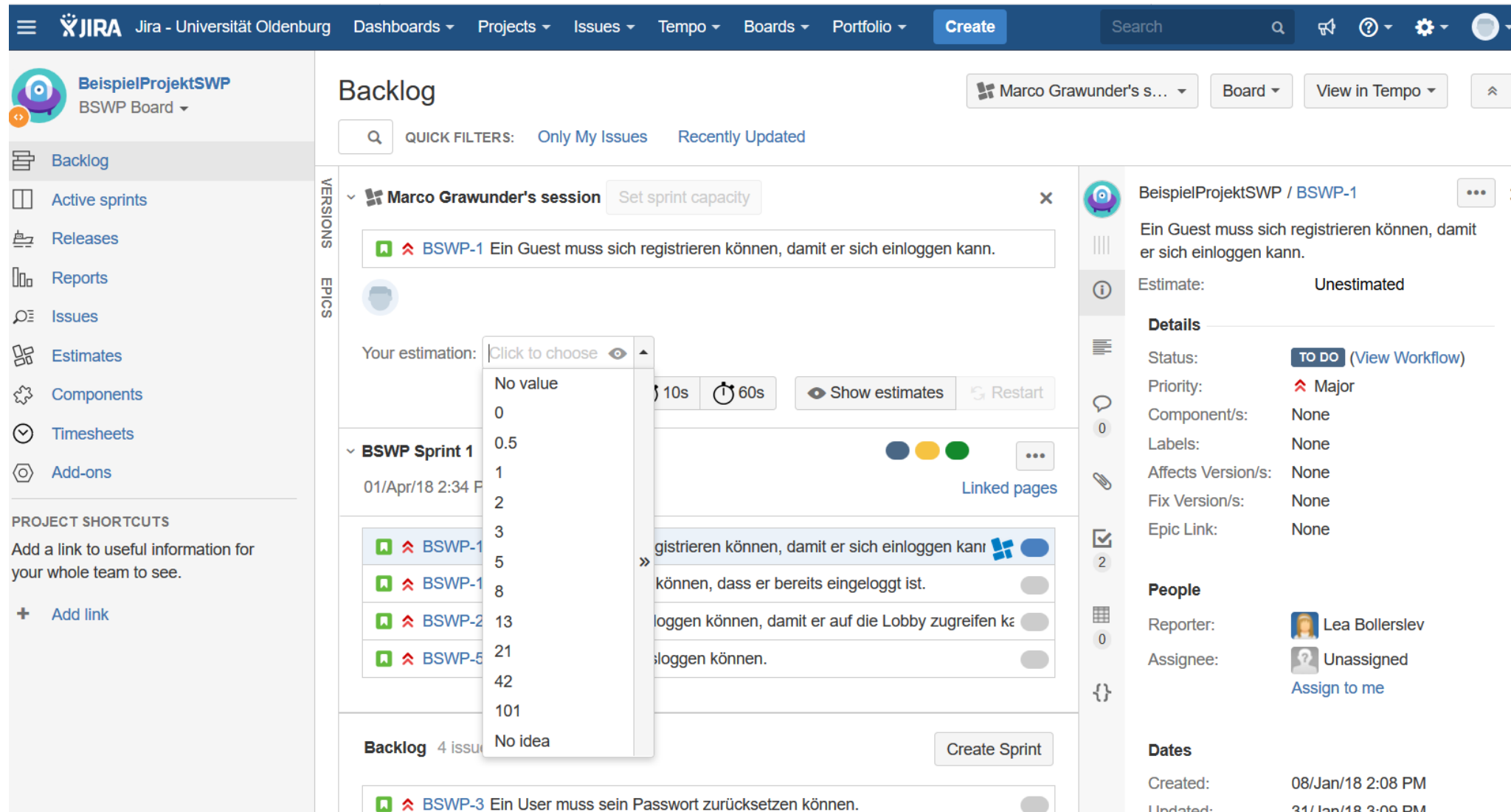


The screenshot shows the Jira Agile Backlog interface. The top navigation bar includes the Jira logo, the project name 'Jira - Universität Oldenburg', and various menu items like Dashboards, Projects, Issues, Tempo, Boards, and Portfolio. A 'Create' button is also present. A search bar and utility icons are on the right.

The left sidebar contains a navigation menu for 'BeispielProjektSWP BSWP Board'. The menu items are: Backlog (selected), Active sprints, Releases, Reports, Issues, Estimates, Components, Timesheets, and Add-ons. Below the menu is a 'PROJECT SHORTCUTS' section with a description and an 'Add link' button.

The main content area is titled 'Backlog'. It features a search bar, 'QUICK FILTERS' (Only My Issues, Recently Updated), and a user selector 'Marco Grawunder's s...'. There are also buttons for 'Board' and 'View in Tempo'. The backlog is organized into sprints. The first sprint is 'Marco Grawunder's session' with a 'Set sprint capacity' button. Below it is a message box: 'Please choose an issue for estimation by clicking its badge:'. The second sprint is 'BSWP Sprint 1' with 4 issues and an 'ACTIVE' status. It shows the dates '01/Apr/18 2:34 PM' and '22/Apr/18 2:34 PM'. To the right of the sprint name are three colored circles (blue, yellow, green) and a 'Linked pages' link. The list of issues in the sprint is as follows:

Issue Key	Issue Description	Estimation Badge
BSWP-1	Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.	0
BSWP-16	Ein User muss sehen können, dass er bereits eingeloggt ist.	0
BSWP-2	Ein User muss sich einloggen können, damit er auf die Lobby zugreifen kann.	0
BSWP-5	Ein User muss sich ausloggen können.	0



The screenshot shows the Jira Agile Poker interface for the project 'BeispielProjektSWP'. The main view is the 'Backlog' for 'Marco Grawunder's session'. A dropdown menu for 'Your estimation' is open, showing options from 'No value' to '101' and 'No idea'. The backlog contains several issues, including 'BSWP-1 Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.' and 'BSWP-3 Ein User muss sein Passwort zurücksetzen können.'.

Navigation: JIRA Jira - Universität Oldenburg Dashboards Projects Issues Tempo Boards Portfolio Create Search

Project: BeispielProjektSWP BSWP Board

Backlog: QUICK FILTERS: Only My Issues Recently Updated

Session: Marco Grawunder's session Set sprint capacity

Issues:

- BSWP-1 Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.
- BSWP-1 Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.
- BSWP-1 Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.
- BSWP-2 Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.
- BSWP-3 Ein User muss sein Passwort zurücksetzen können.

Details:

BeispielProjektSWP / BSWP-1

Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.

Estimate: Unestimated

Details:

Status: TO DO (View Workflow)

Priority: Major

Component/s: None

Labels: None

Affects Version/s: None

Fix Version/s: None

Epic Link: None

People:

Reporter: Lea Bollerslev

Assignee: Unassigned

Dates:

Created: 08/Jan/18 2:08 PM

Updated: 31/Jan/18 3:09 PM

- User Stories sind die Dinge, die in einem sog. Sprint in Scrum behandelt werden
- Jeder Sprint besteht aus einer Menge von User Stories
- Problem: Welche und wieviel Stories können wir in dem Sprint eigentlich schaffen?
- Wichtig: Das weiß man zu Anfang nicht! → **Team Velocity** ist ein Wert, der erst im Laufe der Zeit entsteht
- Warum soll man denn dann schätzen?
 - Damit man irgendwann einmal die Team Velocity bestimmen kann
 - UND NOCH VIEL WICHTIGER: Eine Story kann man u.U. auch dann nicht schätzen, wenn man sie noch nicht genau **verstanden** hat!! → Schätzen als Mittel, ob die Story verstanden wurde

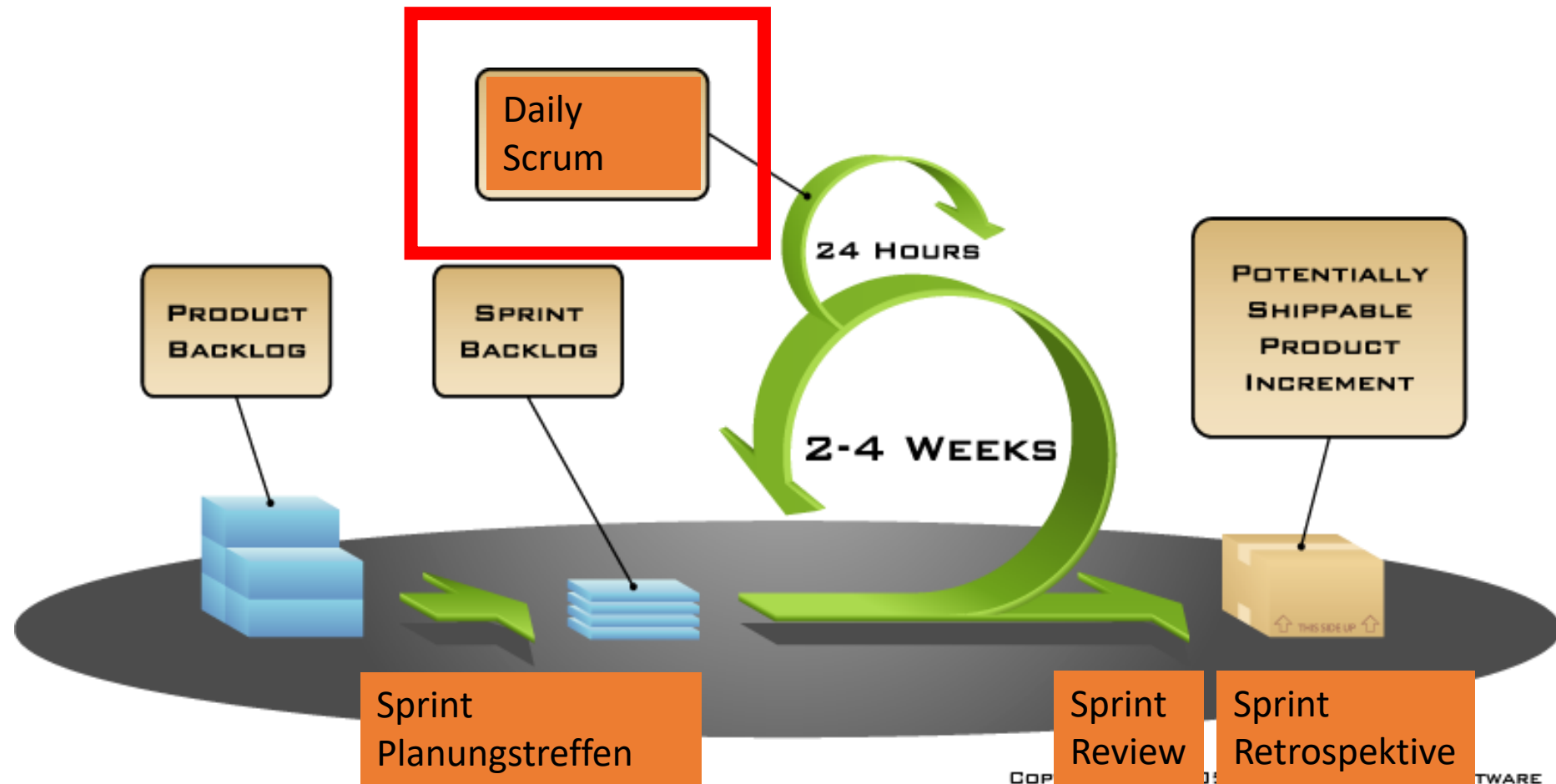


Bild verfügbar auf www.mountaingoatsoftware.com/scrum

Das tägliche Scrum-Meeting

- Parameter:

- Täglich
- Max. 15 Minuten lang (Auf Zeit achten!)
- Stand-up (Dann geht es schneller)
- Ggf. aktuelles Scrum-Board öffnen

- Nicht zur Problemlösung!

- Nur Team-Mitglieder, der ScrumMaster, und der Produkt-Owner dürfen reden

- Hilft, andere/überflüssige Meetings zu vermeiden

- Im SWP: Wöchentliches Treffen startet mit Scrum-Meeting (danach "normale" Sitzung mit Vorträgen etc.)

- Am Ende der Sitzung Verteilung neuer Aufgaben (jeder hat Ticket(s))



- Diese sind keine Statusberichte für den ScrumMaster, sondern Verpflichtungen in Anwesenheit der Kollegen

1
Was hast du gestern getan?


2
Was wirst du heute tun?


3
Welche Hindernisse sind in deinem Weg?


- Achtung! **Keine Lösungen im Daily Scrum diskutieren** → für die Sitzung notieren!
- Im SWP: Bezogen auf die letzte Woche/das letzte Meeting


Scrumboard an der Wand → Teamraum notwendig





**BeispielProjektSWP**
BSWP Board ▾


 Backlog


 **Active sprints**


 Releases


 Reports

 Issues


 Estimates

 Components

 Timesheets

 Add-ons

PROJECT SHORTCUTS
Add a link to useful information for your whole team to see.

 Add link

BSWP Sprint 1

🕒 10 days remaining [Complete Sprint](#)

👤 Marco Grawunder's s... ▾

Board ▾

View in Tempo ▾



QUICK FILTERS: [Only My Issues](#) [Recently Updated](#)


Aufgaben


In Arbeit


ToReview


InReview


Fertig

▼  **BSWP-1** TO DO 2 sub-tasks Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.

 **BSWP-10**
⬆ Datenbank aufsetzen

 **BSWP-11**
⬆ GUI für die Registrierung erstellen

▼  **BSWP-16** TO DO 1 sub-task Ein User muss sehen können, dass er bereits eingeloggt ist.

 **BSWP-17**
⬆ In der GUI müssen Komponenten zur

Was soll in diesem Sprint erledigt werden

Was wird gerade von wem bearbeitet

Was wurde fertig implementiert, muss aber noch überprüft werden

Was wird gerade von wem gereviewed

Welche Aufgaben sind erfolgreich beendet worden

BeispielProjektSWP

BSWP Board

Backlog

Active sprints

Releases

Reports

Issues

Estimates

Components

Timesheets

Add-ons

PROJECT SHORTCUTS

Add a link to useful information for your whole team to see.

+ Add link

Project settings

<<

BeispielProjektSWP / BSWP-1

Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.

Edit

Comment

Assign

More

To Do

In Progress

Workflow

Admin

Details

Type: Story

Priority: Major

Labels: None

Sprint: BSWP Sprint 1

Status: TO DO (View Workflow)

Resolution: Unresolved

Description

Als Guest muss ich mich registrieren können, damit ich mich einloggen kann.

Hierzu gehören eine Oberfläche mit den Feldern für Name, Passwort und Passwort Wiederholung (weitere Felder optional).

Außerdem muss überprüft werden, ob der Name bereits in der DB als Nutzer registriert ist. Ist dies nicht der Fall soll in der DB ein neuer Nutzer angelegt werden.

-> Für diese Bestandteile der Userstory müssen Unteraufgaben angelegt werden.

Attachments

Drop files to attach, or browse.

Sub-Tasks

1. Datenbank aufsetzen TO DO Unassigned

2. GUI für die Registrierung erstellen TO DO Unassigned

Tempo

01/Apr/18 - 30/Apr/18

Current Report Add Expense Log Work

Date	Description	Worked
------	-------------	--------

People

Assignee: Unassigned Assign to me

Reporter: Lea Bollerslev

Votes: 0 Vote for this issue

Watchers: 1 Start watching this issue

Dates

Created: 08/Jan/18 2:08 PM

Updated: 31/Jan/18 3:09 PM

Collaborators

Development

Create branch

Agile

Active Sprint: BSWP Sprint 1 ends 22/Apr/18

View on Board

BeispielProjektSWP

BSWP Board

Backlog

Active sprints

Releases

Reports

Issues

Estimates

Components

Timesheets

Add-ons

PROJECT SHORTCUTS

Add a link to useful information for your whole team to see.

+ Add link

Project settings

BeispielProjektSWP / BSWP-1

Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.

Edit

Comment

Assign

More

To Do

In Progress

Workflow

Admin

Details

Type: Story

Priority: Major

Labels: None

Sprint: BSWP Sprint 1

Status: **TO DO** (View Workflow)

Resolution: Unresolved

Description

Als Guest muss ich mich registrieren können, damit ich mich einloggen kann.

Hierzu gehören eine Oberfläche mit den Feldern für Name, Passwort und Passwort Wiederholung (weitere Felder optional).

Außerdem muss überprüft werden, ob der Name bereits in der DB als Nutzer registriert ist. Ist dies nicht der Fall soll in der DB ein neuer Nutzer angelegt werden.

-> Für diese Bestandteile der Userstory müssen Unteraufgaben angelegt werden.

Attachments

Drop files to attach, or [browse](#).

Sub-Tasks

1. Datenbank aufsetzen TO DO Unassigned

2. GUI für die Registrierung erstellen TO DO Unassigned

Tempo

01/Apr/18 - 30/Apr/18

Current Report Add Expense Log Work

Date	Description	Worked
------	-------------	--------

People

Assignee: Unassigned [Assign to me](#)

Reporter: Lea Bollerslev

Votes: 0 [Vote for this issue](#)

Watchers: 1 [Start watching this issue](#)

Dates

Created: 08/Jan/18 2:08 PM

Updated: 31/Jan/18 3:09 PM

Collaborators

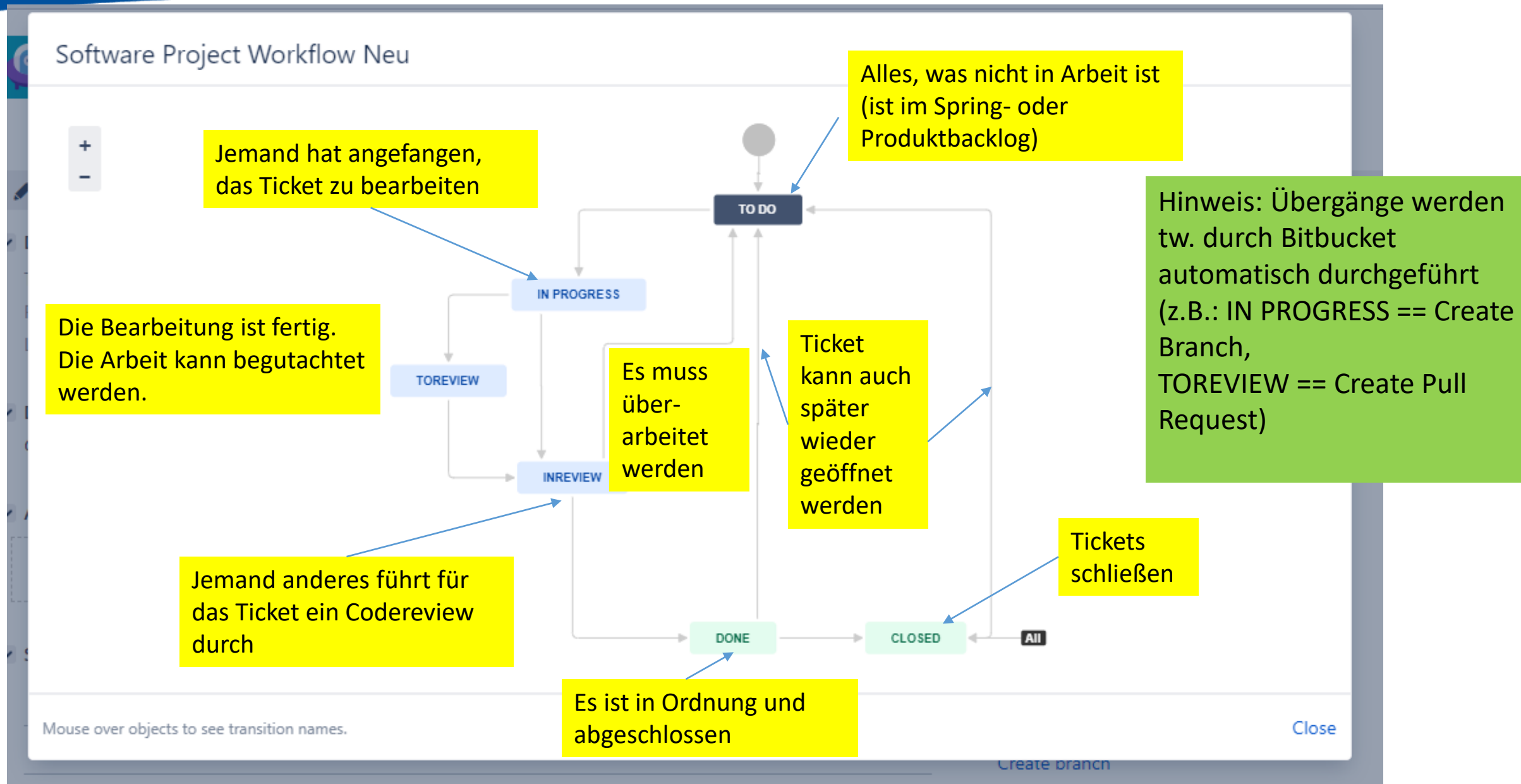
Development

[Create branch](#)

Agile

Active Sprint: BSWP Sprint 1 ends 22/Apr/18

[View on Board](#)



JIRA

Jira - Universität Oldenburg

Dashboards ▾

Projects ▾

Issues ▾

Tempo ▾

Boards ▾

Portfolio ▾

Create

Search

BeispielProjektSWP

BSWP Board ▾

Backlog

Active sprints

Releases

Reports

Issues

Estimates

Components

Timesheets

Add-ons

PROJECT SHORTCUTS

Add a link to useful information for your whole team to see.

+ Add link

Project settings

<<

BeispielProjektSWP / BSWP-1

Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.

Edit

Comment

Assign

More ▾

To Do

In Progress

Workflow ▾

Admin ▾

Export

Details

Type: Story

Status: TO DO (View Workflow)

Priority: Major

Resolution: Unresolved

Labels: None

Sprint: BSWP Sprint 1

Description

Als Guest muss ich mich registrieren können, damit ich mich einloggen kann.

Hierzu gehören eine Oberfläche mit den Feldern für Name, Passwort und Passwort Wiederholung (weitere Felder optional).

Außerdem muss überprüft werden, ob der Name bereits in der DB als Nutzer registriert ist. Ist dies nicht der Fall soll in der DB ein neuer Nutzer angelegt werden.

-> Für diese Bestandteile der Userstory müssen Unteraufgaben angelegt werden.

Attachments

Drop files to attach, or browse.

Sub-Tasks

1. Datenbank aufsetzen

TO DO

Unassigned

2. GUI für die Registrierung erstellen

TO DO

Unassigned

Tempo

01/Apr/18 - 30/Apr/18

Current

Report

Add Expense

Log Work

Date

Description

Worked

People

Assignee: Unassigned

Reporter: Lea Bollerslev

Votes: 0 Vote for this issue

Watchers: 1 Start watching this issue

Dates

Created: 08/Jan/18 2:08 PM

Updated: 31/Jan/18 3:09 PM

Collaborators

Development


Create branch






Agile

Active Sprint: BSWP Sprint 1 ends 22/Apr/18

View on Board


35

 Projekte Repositorys ▾ People ▾

Suchen Sie nach Codes oder Repositorien...     

Branch für **BSWP-1** erstellen

Repository


 Software Projekt 2017_2018 / **SWP17N** ▾

Branchtyp

Feature ▾


Weitere Informationen zu Branchtypen


Branch von


 **develop** ▾

Branchname

feature/



 develop


 feature/BSWP-1-ein-guest-muss-sich-registrieren...


Branch erstellen

Abbrechen

Verwaltung von Git-Repositories für Enterprise-Teams mit Atlassian Bitbucket


Atlassian Bitbucket v5.9.1 · Dokumentation · Support kontaktieren · Ein Feature anfordern · Info · Atlassian kontaktieren








BeispielProjektSWP


BSWP Board ▾


 Backlog


 Active sprints


 Releases

 Reports


 Issues

 Estimates

 Components

 Timesheets

>

 Add-ons


PROJECT SHORTCUTS

Add a link to useful information for your whole team to see.

+

Add link

BeispielProjektSWP / BSWP-1

Ein Guest muss sich registrieren können, damit er sich einloggen kann.

EditCommentAssignMoreClosedReadyForTestStartTestAdmin

Export

Details

Type:Story

Priority:Major

Labels:None

Sprint:BSWP Sprint 1

Status:IN PROGRESS

(view workflow)

Resolution:Unresolved

Description

Als Guest muss ich mich registrieren können, damit ich mich einloggen kann.

Hierzu gehören eine Oberfläche mit den Feldern für Name, Passwort und Passwort Wiederholung (weitere Felder optional).

Außerdem muss überprüft werden, ob der Name bereits in der DB als Nutzer registriert ist. Ist dies nicht der Fall soll in der DB ein neuer Nutzer angelegt werden.

-> Für diese Bestandteile der Userstory müssen Unteraufgaben angelegt werden.

Attachments

Drop files to attach, or browse.

Sub-Tasks

1. Datenbank aufsetzen

2. GUI für die Registrierung erstellen

People

Assignee:Unassigned

Reporter:Lea Bollerslev

Votes:0

Watchers:1

Dates

Created:08/Jan/18 2:08 PM

Updated:Just now

Collaborators

Development

1 branch

Create branch

Agile

Active Sprint:BSWP Sprint 1 ends 22/Apr/18

View on Board

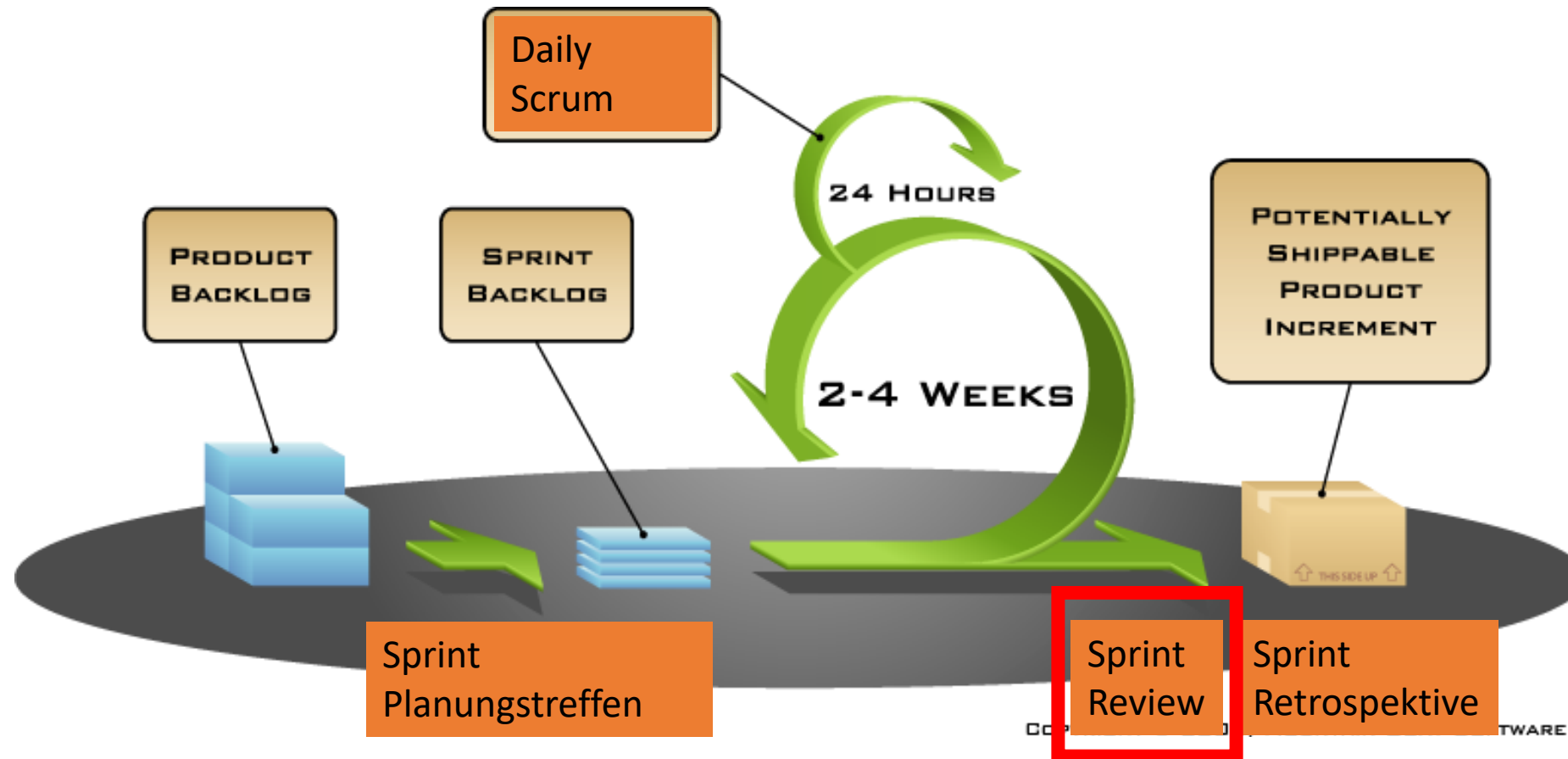


Bild verfügbar auf www.mountaingoatsoftware.com/scrum

- Das Team präsentiert, was es während eines Sprints **erreicht** hat
- Typischerweise in Form einer **Demo der neuen Features** oder der zugrunde liegenden Architektur
- Informell und keine Folien, kann z.B. **entlang des Scrum Boards** in Jira gemacht werden
- Das ganze Team nimmt teil

Achtung!

- Nicht zu verwechseln mit den Zwischen-Präsentationen
- für mich im SWP!



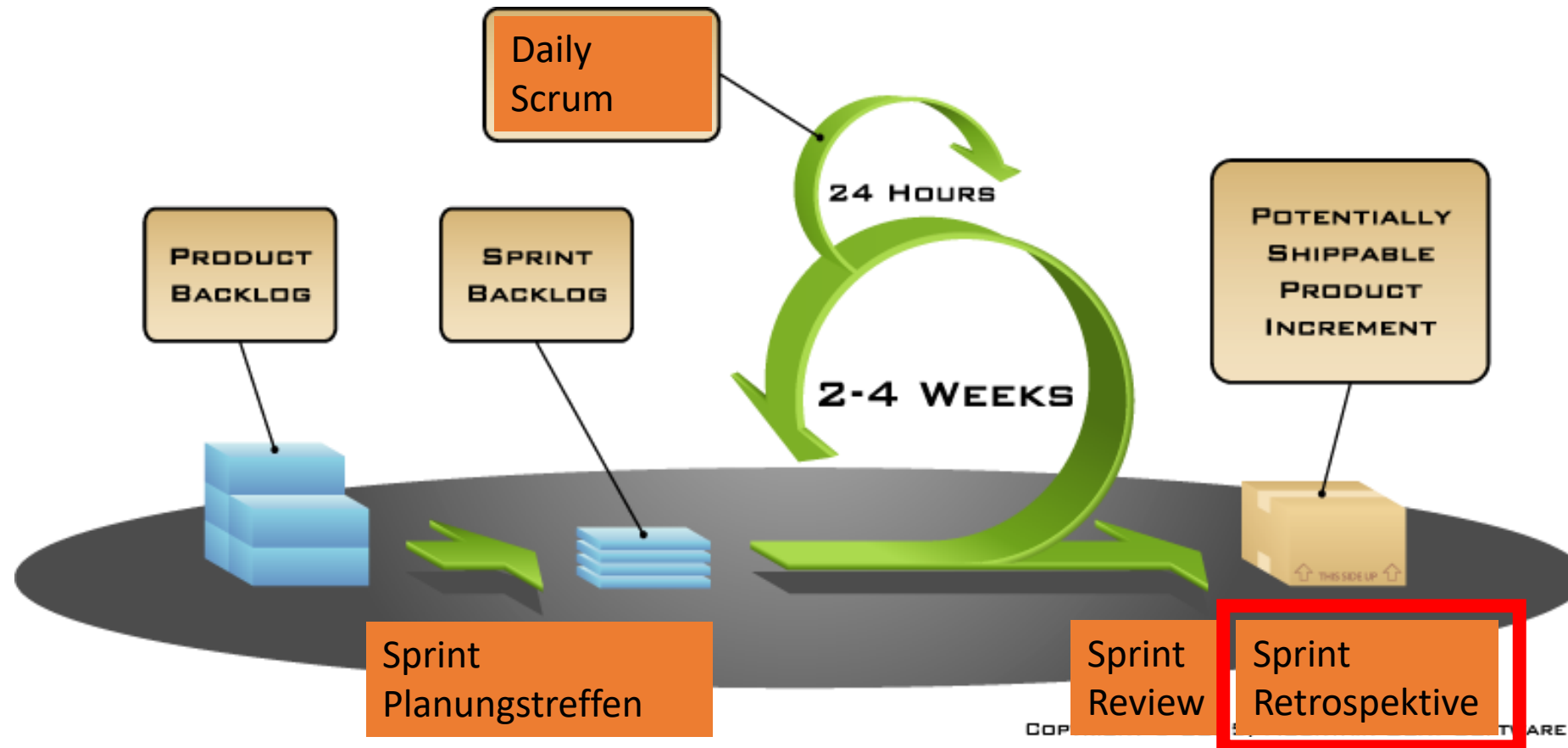


Bild verfügbar auf www.mountaingoatsoftware.com/scrum

- Prüfen Sie regelmäßig, was gut und nicht so gut funktioniert
- Typischerweise 15–30 Minuten lang
- Nach jedem Sprint
- Das gesamte Team kommt zusammen und diskutiert, wie es sich verbessern möchte, z.B.:

beginnen mit ...

aufhören mit ...

wetermachen mit ...



Rollen

- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Meetings

- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm

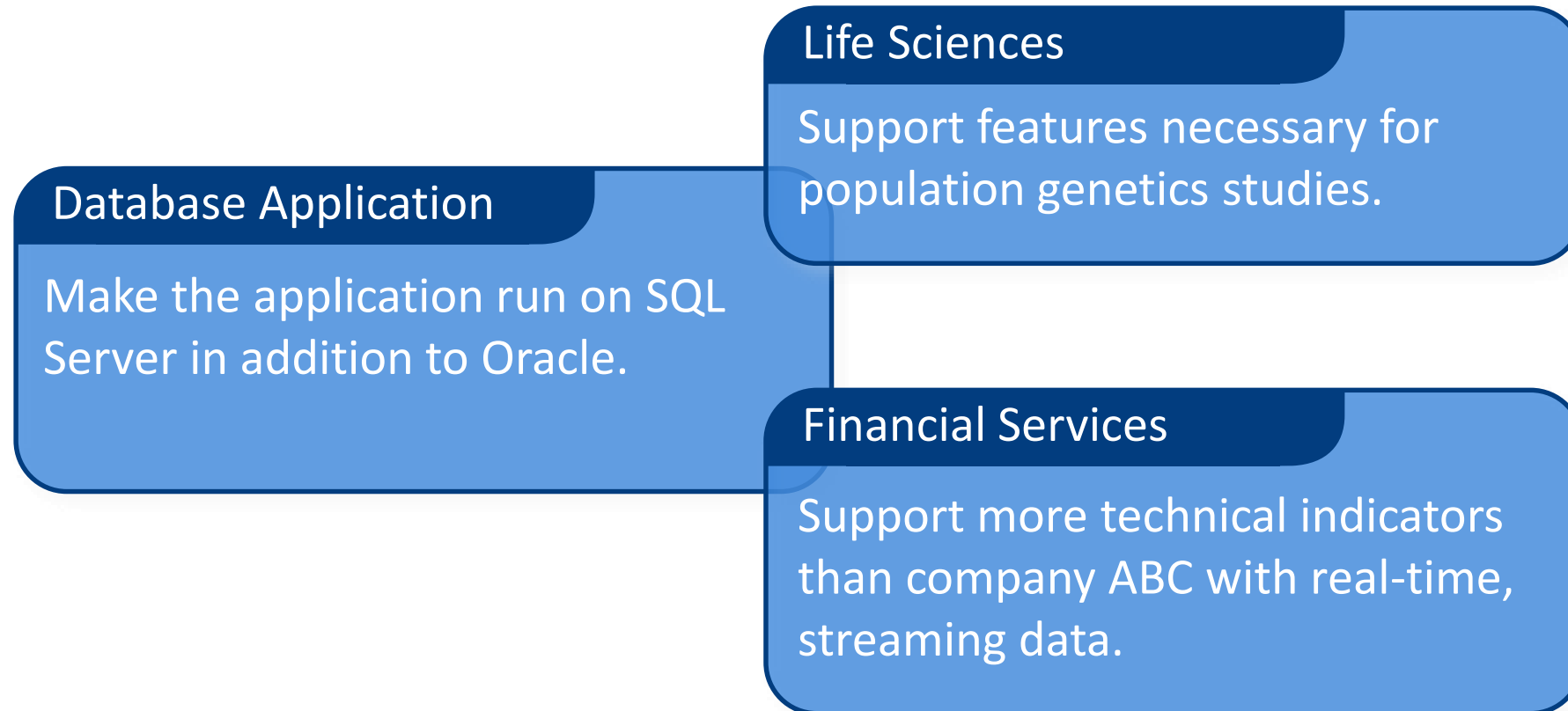
- Die Anforderungen an das finale Produkt
- Eine Liste aller gewünschten Projektarbeiten
- Eigentlich immer mehr als im aktuellen Sprint gebraucht
- Im SWP: Zu Beginn füllen und später ergänzen
- Idealerweise soll jeder Eintrag wertvoll für Benutzer des Produktes oder Kunden sein
- Vom Produkt-Owner priorisiert
- Zu Beginn jedes Sprints re-priorisiert



Product Backlog

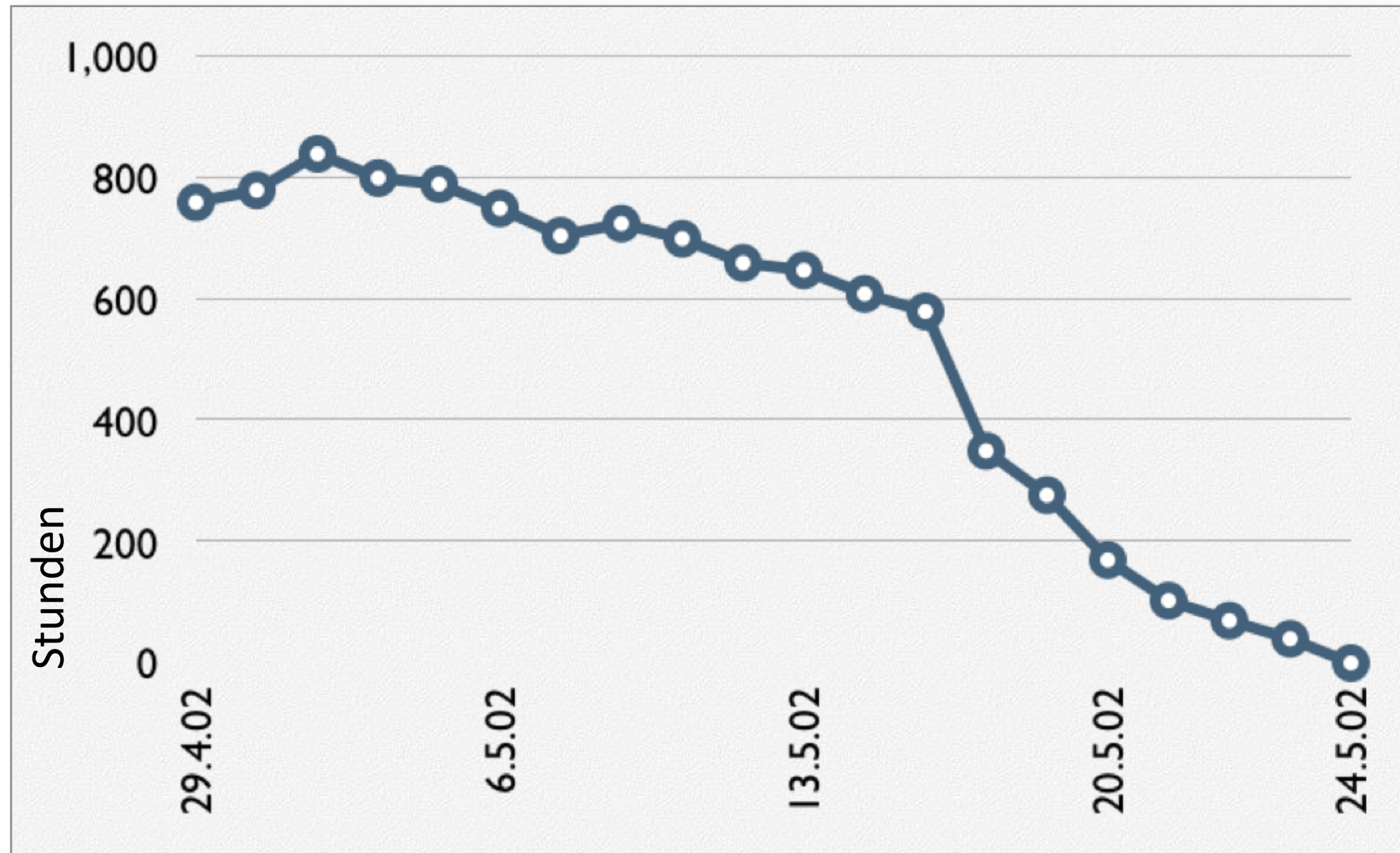
Backlog item	Estimate
Allow a guest to make a reservation	3
As a guest, I want to cancel a reservation.	5
As a guest, I want to change the dates of a reservation.	3
As a hotel employee, I can run RevPAR reports (revenue-per-available-room)	8
Improve exception handling	8
...	30
...	50

- Kurze Angabe dessen, worauf sich die Arbeiten während des Sprints fokussieren
- Wichtig! Wird gerne unterschätzt!
- Hilft, das Ziel im Auge zu behalten

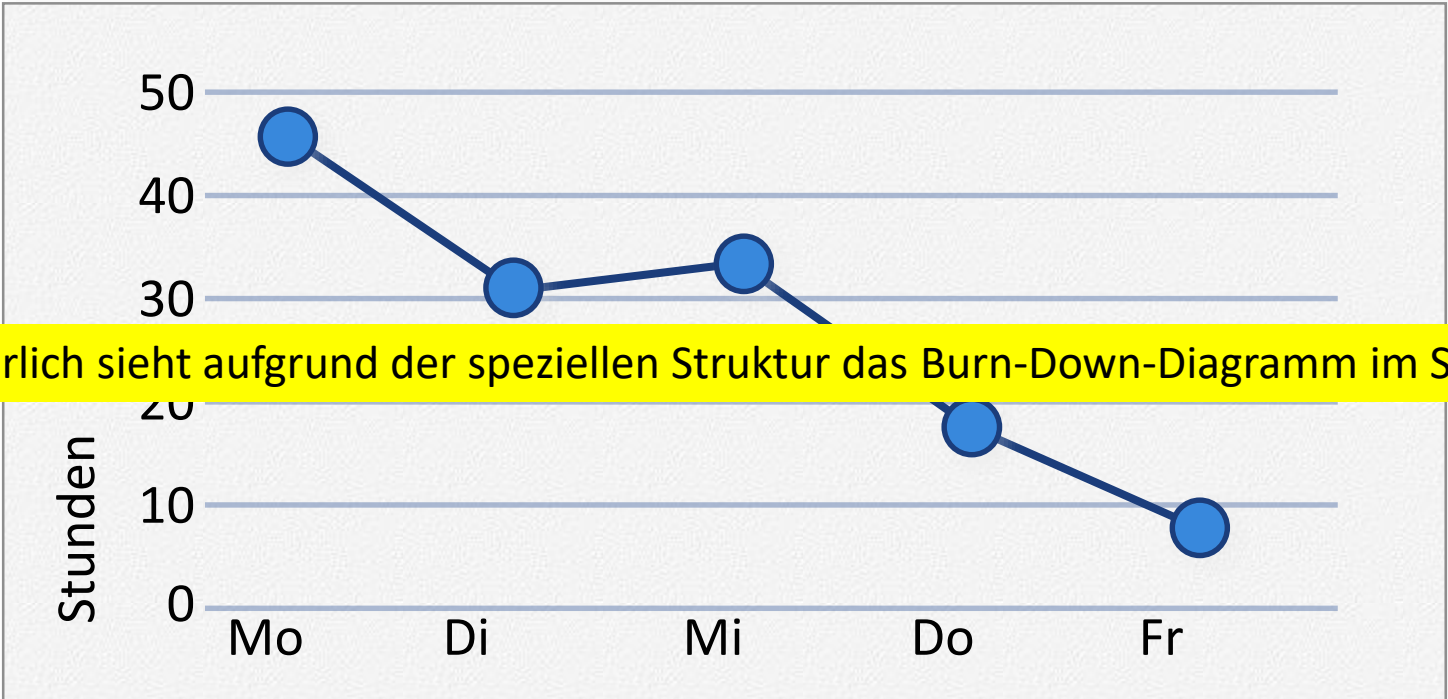


- Team-Mitglieder **wählen Tasks aus** (Arbeit wird nie zugewiesen)
- **ABER:**
 - Im SWP hat jeder am Ende einer Sitzung eine Aufgabe!
 - Im Zweifelsfall durch Zuweisung ...
- Die geschätzte restliche Arbeit wird **täglich aktualisiert**
- Jedes Team-Mitglied kann **Tasks hinzufügen, löschen oder ändern (basierend auf dem aktuellen Ziel!)**
- Neue, für den Sprint benötigte Arbeit taucht auf
- Wenn Arbeit unklar ist, definieren Sie ein Task mit einer größeren Zeitschätzung und brechen diese später herunter
- Updaten Sie verbleibende Arbeit sobald Sie mehr wissen

Tasks	Mo	Di	Mi	Do	Fr
Code the user interface	8	4	8		
Code the middle tier	16	12	10	4	
Test the middle tier	8	16	16	11	8
Write online help	12				
Write the foo class	8	8	8	8	8
Add error logging			8	4	



Tasks	Mo	Di	Mi	Do	Fr
Code the user interface	8	4	8		
Code the middle tier	16	12	10	7	
Test the middle tier	8	16	16	11	8
Write online help	12				



Anmerkung: Natürlich sieht aufgrund der speziellen Struktur das Burn-Down-Diagramm im SWP anders aus!

Bikepacking um die Welt

"Organisieren kostet Zeit. Nicht organisieren kostet viel Zeit"

Hitze, Parasiten, Dauerregen - und viel Gastfreundschaft: Anna-Luisa Becke hat auf Radtouren von Kanada bis zur Ukraine viel erlebt. Aus Mexiko musste die Dresdnerin sogar krank nach Hause fliegen, aufhören wollte sie aber nie.




Von *Katherine Rydlink* ✓



- www.mountangoatsoftware.com/scrum
- www.scrumalliance.org
- www.controlchaos.com
- www.scrumcenter.org
- scrumdevelopment@yahoogroups.com
- deutschescrum@yahoogroups.com
- Scrummaster Checkliste
 - http://www.scrummasterchecklist.org/pdf/ScrumMaster_Checklist_12_unbranded.pdf




- Agile and Iterative Development: A Manager's Guide von Craig Larman
- Agile Estimating and Planning von Mike Cohn
- Agiles Projektmanagement mit Scrum von Ken Schwaber
- Scrum - Agiles Projektmanagement erfolgreich einsetzen von Roman Pichler
- Agile Retrospectives von Esther Derby und Diana Larsen
- Agile Software Development Ecosystems von Jim Highsmith
- Agile Software Development with Scrum von Ken Schwaber und Mike Beedle
- The Enterprise and Scrum von Ken Schwaber
- User Stories Applied for Agile Software Development von Mike Cohn
- Artikel auf www.scrumalliance.org


Git-Workflow: Für jede Aufgabe ein Ticket!

 JIRA

Dashboards ▾ Projects ▾ Issues ▾ Tempo ▾ Capture ▾ Boards ▾ TM Templates ▾ Git ▾ Create

Search 🔍



 IBS2017
Scrum Board ▾

Backlog

Active sprints

Releases

Reports

Issues

Components

Test sessions

Timesheets

Git Commits

Gantt-Chart (OLD/deprecated)

Gantt-Chart

Add-ons

PROJECT SHORTCUTS
Add a link to useful information for your whole team to see.

+ Add link

Project settings ⚙️

Open issues

Switch filter ▾

Order by Priority ▾

IBS-103
Fehler- und Exceptionkonzept konzipieren u...

IBS-384
Spielfeld Zoomfaktor

IBS-387
Durchlaufzeit der Tests optimieren

IBS-357
ResourceBundle im ApplicationContext halten

IBS-295
Aufgaben zum Sprint Wechsel 4/5

IBS-395
Locale on-the-fly ändern

IBS-291
Präsentation

IBS-394
Set Server JVM arguments in Dockerfile

IBS-393
Server kennt javafx.scene.paint.Color nicht

IBS-108
Netzwerk

IBS-131
Verschlüsselung für Netzwerkverbindung (C...


IBS-392
Wenn Server-Name nicht gefunden wird, ist ...

IBS-391
Pinch-to-Zoom im Spielfeld funktioniert nicht

IBS-390
Chat Fenster ist nicht sichtbar im Spiel

+ Create issue

1 2 3 ▸

 IBS2017 / IBS-103

Fehler- und Exceptionkonzept konzipieren und realisieren

Edit Comment Assign More ▾ Start Progress Done Start Review Admin ▾

Details

Type: Improvement

Priority: Critical

Labels: architecture

Status: TO DO (View Workflow)

Resolution: Unresolved

Standard Planning

Epic Link: Netzwerk

Description

Es sollte ein einheitliches Fehlermodell geben, sodass Fehler oder Exceptions über die E...

Akzeptanzkriterien

- Einheitliches Fehlermodell (z.B. falsche Eingaben): Oberklasse für Event
- Einheitliches Exceptionmodell (z.B. Exception auf dem Server): Oberklasse für ExceptionEvent
- Fehlermeldung im Server-Log
- Richtlinie/Doku, wie damit zu arbeiten ist

Attachments

Drop files to attach, or [browse](#).

Issue Links

blocks

IBS-247 Ein bereits volles Spiel kann im Client noch erreicht werden

IBS-359 Ein Spieler kann dem selben Spiel 2-Mal beitreten

IBS-111 Berücksichtigung von Fehlersituationen in der View

IBS-447 Server muss auf zulässige Events prüfen

relates to

IBS-440 Reduktion der Daten in Response Events

Show 2 more links (2 relates to)

People

Assignee:

Assign to me

Reporter:

Votes:

1 Vote for this issue

Watchers:

3 Start watching this issue

Dates

Created: 26/Jan/17 10:33 AM

Updated: 09/Mar/17 1:56 PM

Collaborators

+ Add collaborator

Development

Create branch

START DEVELOPMENT

Create a branch for this issue in your source repository.
[Learn more about branching strategies.](#)

Close

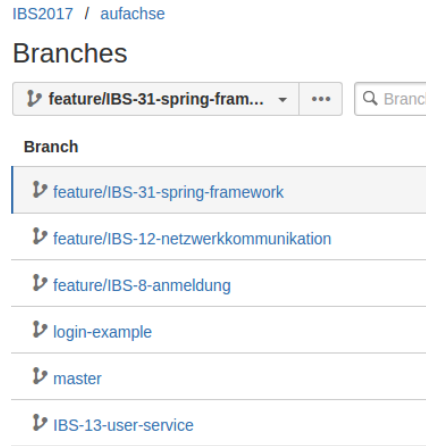
Aus Jira „branchen“.
Jedes Ticket ein
Branch!

Software Projekt

54

- „Ticket-Branch“:
 - **jedes Ticket** wird in einem eigenen Zweig (Branch) bearbeitet
 - Ticket kann mit Jira angelegt werden
 - Achtung: Mit dem Developer-Branch konform halten (vor der Arbeit mergen)
- Pull-Request:
 - Wenn die Arbeit an einem Branch abgeschlossen ist
 - Pull-Request: Füge meinen Code einem anderen Branch hinzu (kann auch ein anderer lokaler Branch sein), i.d.R. Developer Branch
 - Nur geprüfte Branches in den Developer Branch überführen → Unterschiedliche Personen!
- Developer-Branch:
 - enthält nur von mindestens **zwei Personen akzeptierten** (→ Pull Request) Code
 - kompiliert immer
 - Kann u.U. mal nicht funktionieren → Laufzeitfehler möglich → automatisierte Tests!!
- Master-Branch:
 - Funktioniert immer enthält nur Code, der vorher im Developer-Branch getestet wurde

- Branch muss auf dem Bitbucket gepushed sein







- Quelle und Ziel auswählen




Vergleichen

Quell- und Zielbranch auswählen



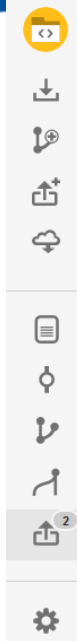
Pull Request erstellen

 aufachse  feature/IBS-31-spring-... →  aufachse  developer Ändern

Überschrift*	<input type="text" value="Feature/IBS-31 Spring Framework und Hibernate"/>
Beschreibung	<div><p>* feat(server): Binde das Spring Framework und Hibernate ein</p><p>* chore: Entferne Logs-Ordner</p><p>* chore: Ignoriere logs Ordner in gitignore</p><p>* chore(gitignore): Ignoriere application.properties im Hauptordner des Servers</p><p>* chore(jpa): Füge Beispielklassen und data.sql hinzu</p><p>* doc: Füge JavaDoc hinzu</p><p>* feat(start-class): Füge Start-Klasse für z.B. Netzwerkverkehr hinzu</p></div> <div>  Vorschau</div>
Prüfer	<div> <input type="text" value=""/> x <input type="text" value=""/> x <input type="text" value=""/> x</div>

Prüfer können einen Pull Request genehmigen, um anderen mitzuteilen, wann ein Merge ausgeführt werden kann

- Prüfer werden per Mail informiert und können Kommentare hinzufügen
- Explizite Sicht: Was wurde geändert





 feature/IBS-198-spiel-verlassen-wenn-tab-geschlossen → master GEMERGT


Feature/IBS-198 spiel verlassen wenn tab geschlossen


[Überblick](#)
[Diff](#)
[Commits](#)



Details


 hat den Pull Request erstellt 08 Mrz. 2017
 Beim Verlassen eines Spiels durch schließen des Tabs wird der Spieler nun vom Server aus dem Spiel entfernt.
 Zudem wird das Spiel clientseitig vom EventBus unregistert.


Aktivität


 Was möchten Sie sagen?



 hat einen manuellen Merge des Pull Requests von feature/IBS-198-spiel-verlassen-wenn-tab-geschlossen nach master ausgeführt Vor 3 Tagen


 Ich habe abgelehnt, da es zu kruzfristig vor der Präsentation ist. Nicht dass da noch irgendwo ein versteckter Bug sitzt und darauf wartet uns die Live Demo zu zerstören :D
 Ich werde den Donnerstag akzeptieren.
 Antworten · Löschen · Task erstellen · Gefällt mir ·  Sören Gade gefällt das · Vor 6 Tagen


 hat den Pull Request als BENÖTIGT NACHBESSERUNG markiert Vor 6 Tagen


 hat den Pull Request als GENEHMIGT markiert Vor 6 Tagen


 hat eine Datei kommentiert Vor 6 Tagen in Commit-Umfang b603bd662de..b12e4e79fd9


 client / src / main / resources / ResourceBundle.properties

```

68 68 Lobby = Lobby
69 69 Chat = Chat
70 70 #</editor-fold>
71 71
72 72 #<editor-fold desc="GamePresenterImpl">
73 73 SessionLeaveFailed = Session konnte nicht Verlassen werden
  
```

- Sie dürfen:
 - das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen
 - Bearbeitungen des Werkes anfertigen
- zu den folgenden Bedingungen:
 - Namensnennung - Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).
- Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.
- Weiteres hierzu unter <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>



Teile dieser Präsentation
entnommen (aus der deutschen
Version von) “An Introduction to
Scrum” von Mike Cohn,
übersetzt von Simon Roberts
und Birgit Panzram

Präsentation von: Mike Cohn
mike@mountaingoatsoftware.com
www.mountaingoatsoftware.com
(720) 890-6110 (office)

Übersetzung von:
Simon Roberts und Birgit Panzram
simon.roberts@scrumcenter.com
www.scrumcenter.com