

SOFTWARE ENGINEERING II

VORBESPRECHUNG (UE)

(SS 2016)

Stefanie Beyer
Software Engineering Research Group
University of Klagenfurt

INHALTLICHES

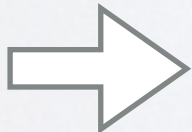
- SW Entwicklungsprozesse
- Anforderungserhebung und Techniken
- Agile Methoden: Scrum
- Aufwandsschätzung und Planung
- Rollen, Staffing und Personalmanagement
- Qualitätskriterien und Qualitätsmanagement
- Testbarkeit von Software

LV-LEITERIN

Stefanie Beyer

- Email: stefanie.beyer@aaau.at
- Raum: E.2.63 (Südbau - 2.Stock)
- Sprechstunde: Mittwoch, | 11:00 - 12:00
- Software Engineering 2 - UE
 - 621.25 | Dienstag 10:00 - 12:00 E.2.42
 - 621.25 | Mittwoch 16:00 - 18:00 E.1.42

ORGANISATORISCHES

- Durchführung eines kleinen Software-Projekts
Anwendung der Inhalte und Methoden aus der VO
- Moodle-Kurs (Achtung, auch im Moodle-Kurs der VO gibt es Unterlagen!)
- Support: Tutor Georg Conradi
  gconradi@edu.aau.at
Unbedingt zum Tutorium (621.256) im ZEUS anmelden!

ORGANISATORISCHES

- Wer?

Projekt wird in Gruppe (6+/- 1 Personen) implementiert

- Wie?

Vorgehensweise: Scrum

- Was?

Aufgabenstellung: Android-App

- Womit?

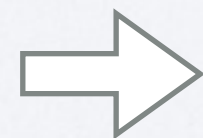
Jenkins-Server, GitHub

VORAUSSETZUNGEN

- Anmeldung zum Kurs
- Programmieren in Java
- Modellierung
- Datenbanken

SCRUM

- Framework für das Management von Software Projekten
- Sprint und Daily-Scrums
- Review und Retrospektive



nächste Übungsstunde 10.03.2015

ZEITPLAN

- 01/02.03.2016 - Vorbesprechung, Ausgabe AB1
- 08/09.03.2016 - Scrum, Ausgabe AB2
- 15/16.03.2016 - entfällt (Tutorium?)
- 04/05.04.2016 - Kundengespräche mit Prof. Pinzger
- 05/06.04.2016 - Aufwandsschätzung, Product-Backlog
Ausgabe AB3
- 12/13.04.2016 - Beginn Sprint I (Präsentation im Plenum)

ZEITPLAN

- Scum-Meetings mit jeder Gruppe separat
 - ab 19/20.04.2016
- Review und Retrospektive im Plenum
 - 03/04.05.2016
 - 24/25.05.2016
- Ende Juni: Endpräsentation des Projektes
- Termin für Code Review wird noch bekannt gegeben

BEURTEILUNG

- In die Note fließen ein:
 - Produktmappe
 - Projektmanagement
 - Implementierung
 - Testing/Qualitätssicherung
 - Endpräsentation
- Mitarbeit/Anwesenheit
 - Fehlstunden $> 2 \Rightarrow$ keine positive Note

BEURTEILUNG

- 200 erreichbare Punkte
 - G4 > 120 Punkte
 - B3 > 140 Punkte
 - G2 > 160 Punkte
 - S1 > 180 Punkte

BEURTEILUNG

- 70 Punkte: lauffähiges, getestetes Produkt
- 50 Punkte: Teamarbeit, Mitarbeit
- 30 Punkte: Endpräsentation
- 30 Punkte: Zwischenpräsentationen
- 20 Punkte: Produktmappe und Updates

ENDPRÄSENTATION

- findet Ende Juni statt
(genauer Termin wird noch bekanntgegeben)
- Präsentation des Produktes vor dem Kunden
- Abgabe von einer CD mit
 - lauffähige App (.apk)
 - Sourcen
 - Produktmappe als .pdf

PRODUKTMAPPE

- 3 Teile:
 - User Manual
 - Maintenance Manual
 - Scrum und LV-Spezifisches

➡ siehe VO-Moodle: PR-Relevantes

PREISVERLEIHUNG

für die besten **drei**
Gruppen



KURZBESCHREIBUNG

- Android App
- Brettspiel
- 2-5 Spieler
- Schummelfunktion (z.B. Würfel zinken, Kegel verstellen)
- Gesten, Bewegungen, Gesprochenes beeinflussen das Spiel



KURZBESCHREIBUNG

Brettspiele, wie Mensch ärgere dich nicht oder Halma erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit, bei Groß und Klein. Um das klassische Brettspiel zu modernisieren, werden Sie beauftragt, eine mobile Applikation für Android zu entwerfen, mit deren Hilfe es möglich ist ein Brettspiel zu zweit, zu dritt oder mit mehr Leuten zu spielen. Um das Spielvergnügen so realistisch wie möglich zu gestalten, sollte auch das Schummeln bzw. Unterbinden von Schummeln, wie Kegel verrücken, Würfel zinken etc. ermöglicht werden. Des Weiteren sollen auch Gesten, Bewegungen und auch die Gesprochenes das Spiel, dessen Spielstände, Resultate und Ablauf von der App geregelt werden, beeinflussen.

ARBEITSBLATT I

- Projektmappe (Dokumentation)
- Vorbereitung auf das Kundengespräch
- Analyse der Produktbeschreibung
- Abgabe: bis 07/08.03.20 | 6,23:55

 PR-Moodle: Arbeitsblatt I

Aufgabe 1: Projektmappe

Das im Rahmen des Praktikums zu absolvierende Softwareprojekt muss entsprechend dokumentiert werden. Sie finden im VO-Moodle (Punkt 7 – PR-Relevantes) eine Vorlage zur Erstellung einer Dokumentation / Projektmappe. Anhand dieser Vorlage erstellen Sie eine Grobstruktur der Projektmappe, die im Laufe des Semesters durch weitere Teile ergänzt wird. Die erste Version soll ein Deckblatt mit einem Projektnamen, sowie Informationen über die Teammitglieder enthalten (Namen und Matrikelnummern, Rollen im Projekt, z.B. Programmierung, Dokumentation, Projektmanagement etc.)

Aufgabe 2 : Vorbereitung auf das Kundengespräch

Um die Anforderungen für das zu entwickelte Softwareprojekt möglichst vollständig zu spezifizieren sind, unter Anderem, regelmäßige Gespräche mit dem Kunden erforderlich. Diese Kundengespräche müssen strukturiert sein um daraus die entsprechenden Anforderungen ableiten zu können.

Sie finden im VO-Moodle (Punkt 7 – PR-Relevantes) Links zu Informationen wie Kundengespräche aufgebaut werden können. Entwickeln Sie auf Basis dieser Unterlagen einen Gesprächsleitfaden für Ihre Kundengespräche und definieren Sie Fragen, die Sie dem Kunden stellen müssen um die für das Projekt erforderlichen Informationen zu erhalten.

Integrieren Sie die Ausarbeitungen (Fragenkataloge) in die Projektmappe aus Aufgabe 1.

Abgabe: Geben Sie die erste Version Ihrer Projektmappe als PDF-Datei über das PR-Moodle bis am Tag vor der nächsten Übung um 23:55 ab.

GRUPPENFINDUNG



NÄCHSTEN SCHRITTE

- Gruppeneinteilung bis Donnerstag Abend
- Rollenaufteilung
 - Dokumentation
 - Programmierung
 - Test
 - GUI-Design
- Stundenliste
- Arbeitsblatt 1 (PR-Moodle)

FRAGEN?

Organisatorisches? ➡ stefanie.beyer@aau.at

Technisches? ➡ Tutor: Georg Conradi
gconradi@edu.aau.at