

# Software Engineering II

(LV-Leiterin: Stefanie Beyer)  
Sommersemester 2016

## Aufgabenblatt 3

### Aufgabe 1: Product-Backlog und Aufwandsschätzung

Nach dem Kundengespräch haben Sie einen guten Überblick, was sich der Kunde von dem Spiel erwartet.

Erstellen Sie nun ein 'Initial' Product Backlog, das die Anforderungen des Kunden als User-Stories enthält. Story-übergreifende, nicht funktionale Anforderungen sollten als Constraints beschrieben werden. Priorisieren Sie das Backlog und fügen Sie es in tabellarischer Form zu der Produktmappe hinzu.

Schätzen Sie die Story-Points mit der Poker-Methode und tragen Sie Ihre Schätzungen in das Product-Backlog ein. Stellen Sie auch eine Schätzung der Kosten des Projektes auf.

Teilen Sie die Stories in Ihrem Team auf, sodass jedes Teammitglied einen Teil designed, entwickelt, testet und dokumentiert. Vermerken Sie bei jeder Story das jeweils verantwortliche Teammitglied.

### Aufgabe 2: Burn Down Charts

Nachdem Sie das Product-Backlog und die Schätzung der Stories fertig gestellt haben, stellen Sie das Sprint-Backlog zusammen. Erstellen Sie am Anfang jedes Sprints ein Burn-Down-Chart, das die Anzahl der User-Stories und die verbleibende Zeit im Sprint zeigt.

Fügen Sie diese Graphik am Anfang jedes Sprints zur Produktmappe hinzu und aktualisieren Sie die Graphik wöchentlich. Am Ende jedes Sprints sollten sich der Vergleich von der Ideal-Linie und den tatsächlichen Verlauf in einem Chart in der Produktmappe befinden.

Erstellen Sie weiters ein Release Burn-Down-Chart, welches die Sprints und ihre Story-Points bis zum Release im Juni darstellt.

Vergleichen Sie beim Release, ob sich Ihre Schätzungen bewahrheitet haben.

### Aufgabe 3: Testplan

Überlegen Sie, mit welchen Kriterien, Metriken und Methoden die Qualität Ihres Produktes gesichert bzw. gemessen und gesteigert werden kann. Entwerfen Sie einen groben Testplan und Qualitätskriterien, die Sie im Laufe der nächsten Monate verfeinern und fügen Sie diese der Produktmappe hinzu.

### Aufgabe 4: Angebot

Vergessen Sie nicht, dem Kunden ein Angebot zu schicken. Das Angebot soll eine Beschreibung des Projektes und dessen Features enthalten, sowie den Lieferumfang, die Aufwände und Kosten, als auch einen groben Zeitplan.

#### **Abgabemodalität:**

Geben Sie den Entwurf des Product-Backlogs, die Kosten- und Aufwandsschätzung, sowie den Testplan als Teil der Produktmappe bis zum Tag vor der nächsten Übungsstunde um 23:55 ab.

Aktualisieren Sie die Sprint-Burn-Down Charts der Produktmappe **wöchentlich** bzw. die Release-Burn-Down Charts nach jedem Sprint.

Schicken Sie das Angebot bis Mittwoch **19.04.2016 23:55** per Mail an Prof. Pinzger und geben Sie es via Moodle ab.