

- **Auftraggeber:** Adam Kociszewski.  
Es ist unser erstes Projekt sowohl für uns als Team als auch mit diesem Kunden, darum wollen wir nur beste Leistung liefern. Wir wollen ihn als Dauerkunden gewinnen. Das Projekt hat absolute Priorität.
- **Projektauftrag:** Es soll eine Desktopanwendung LOTTO entwickelt werden, die einem Benutzer dazu dient, seine gespielten Lottozahlen zu speichern und mit von einer Spielzentrale gezogenen Lottozahlen zu vergleichen und die Gewinnstufen und Informationen zu dieser Ziehung an einer graphischen Benutzeroberfläche auszugeben. Eine Suchfunktion für die Ausgabe von Statistiken und bisherigen Lottoziehungen soll auch implementiert werden. Der genaue Projektauftrag befindet sich im Lastenheft.
- **Projektaufgaben:**
  - Lastenheft (abgeschlossen)
  - Pflichtenheft (abgeschlossen)
  - Protokoll Kickoff-Meeting
  - Projektstrukturplan (Aufgliederung des Projektes in Pakete)
  - Zeitplan (Netztechnik oder Balkendiagramm)
  - Kapazitätsplan (Ressourcenplan)
  - Kostenplan
  - Soll-Ist-Abweichungsanalysen (dauerhaft während des Projekts)
  - Sitzungsprotokolle (Im Wechsel von allen Mitgliedern)
  - Statusberichte (am Ende des Tages)
  - ev. Sonderberichte (bei Problemfälle)
  - Präsentationsunterlagen (eher am Schluss)
  - Abnahmeprotokoll mit evtl.Nachbesserungsliste

- Einweisungsunterlagen
- Abschlussberichte (mit Projektreflexion)
- **Programmdokumente**
  - Projektdatei (incl. Quelle) mit Programmkomentaren (Maya ist Chefentwicklerin)
  - UML – Diagramme (Anwendungsfalldiagramm, Klassendiagramm, Zustandsdiagramm, Sequenzdiagramm)
  - Struktogramme
- **Projektorganisation:** Wir haben uns für die reine Projektorganisation entschieden, aber mit soviel Selbstverantwortung jedes Teammitglied wie möglich.

Allgemein eine gleichberechtigte, flache Hierarchie. Projektleiter hat im Zweifel Weisungsbefugnis und trifft notfalls Entscheidungen. Projektleiter ist die Schnittstelle zum Auftraggeber.

- **Zeitplanung und Meilensteine:**
  - 29.09.2016 ist der letzte Arbeitstag
  - 30.09.2016 Projektabschluss und Präsentation
  - Zeitplanung wird in MS Project als Zeitdiagramm erstellt.

#### **Vorgehensweise/Methoden/Einsatz von Werkzeugen:**

GitHub -> alle Dateien werden spätestens am Ende der Sitzung auf GitHub hochgeladen, Agile Vorgehensweise über das ganze Projekt und Programmieren in Scrum Teams

#### **Teamvereinbarungen und Regeln:**

- Sitzungsprotokolle im Wechsel
- Bei Verspätungen und im Krankheitsfall wird das Team rechtzeitig über Telegram benachrichtigt
- „Demokratische Regeln“

- Immer klare Rückmeldung welche Aufgabe von wem übernommen wird
- Jeder übernimmt Verantwortung und bringt sich eigenständig, konstruktiv ein.

-

#### **Rolle der Teammitglieder:**

- Maya Schwenk ist Chefentwicklerin
- Joachim Harms ist Projektleiter
- Das ganze Team ist gleichberechtigt

#### **Fragerunde, Erwartungen und Diskussionen:**

- Sauberer, klarer Code und eindeutige Variablenbezeichner und Klassennamen
- Am Anfang jeder Sitzung nochmal die Vorhaben des Tages besprechen.
- Am Ende jeder Sitzung kurzes Review jedes Teilnehmers