

OctoPi

Review 2

octopi-sep@proton.me



25.04 - 02.05

Sprint 4

- Horizontaler Prototyp erstellt
- UX-Konzept erarbeitet

02.05 - 09.05

Sprint 5

- Spielkonzept ausgearbeitet
- Architekturdokumentation verfasst

09.05 - 16.05

Sprint 6

- Implementierung der Plattformen
- Testkonzept erstellen

16.05 - 23.05

Sprint 7

- Design für das erste Minispiel erstellen
- 2. Kunden-Review abhalten
- Abgaben für FEN erstellen



Highlights (Sprint 5)

- Spielkonzept ausgearbeitet
- Architekturdokument (v1.0) erstellt
- Bestätigung vom Kunden erhalten für:
 - Spielkonzept
 - Softwarearchitektur
 - Meilensteinplan

Herausforderungen (Sprint 5)

- UX-Konzept beim Kunden-Review als unzureichend vom Kunden bewertet
 - Dokumentation des Human Centered Design Prozess überarbeitet
 - Geschichte für Spiel erstellt



Sprint 5 (02.05. - 09.05.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll	Ist	Diff	Rest
Organisation	- Arbeitspakete planen, Zeiten schätzen	8	3	-5	-
Meetings	- Daily, Retro Meeting, Sprint-Planung	7	6	-1	-
	- Jour fixe 3 Vorträge	21	18	-3	-
	- FEN Montag	21	20	-1	-
	- TEW Donnerstag	6	6	0	-
	- Kundensprechstunde, Professoren Feedback, Kunden-Review	24	9	-15	-
Dokumentation	- Jour fixe 3 Feedback in Folien einbauen	5	9	+4	-
	- Review 2 Folien erstellen	21	26	+5	-
	- Qualitätssicherung (Dokumente, Folien)	12	9	-3	-
	- Dokumente überarbeiten (Projekthandbuch, Pflichtenheft, Google Docs)	11	11	0	-
	- UX-Konzept an Kundenfeedback anpassen	8	22	+14	-
	→ Präsentation für Kunden-Review erstellen	5	11	+6	-
Architekturdokument	- Bausteinsicht, Laufzeitsicht und Verteilungssicht	21	16	-5	-
	- Entwurfsentscheidungen	21	21	0	-
	- Randbedingungen und Kontextabgrenzung	8	10	+2	-
Entwicklung	- Produktinkrement für Review 2	21	28	+7	-
Gesamt (in ph)	(5d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 213ph	220	225	+5	-

d := Tage ph := Personenstunden ■ := nicht geplant → := aus vorherigem Sprint



Sprint 4 + 5 (25.04. - 09.05.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll	Ist	Diff	Rest
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitspakete planen, Zeiten schätzen - GitHub Pipeline 	10 8	9 12	-1 +4	- -
Meetings	<ul style="list-style-type: none"> - Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung - Review 1 und Jour fixe 3 Vorträge - FEN und TEW - Kundensprechstunde, Professoren-Feedback, Kunden-Review - Feedback an andere Gruppen 	14 45 36 32 0	18 42 35 14 4	+4 -3 -1 -18 +4	- - - - -
Dokumentation	<ul style="list-style-type: none"> - Jour fixe 3 Folien und Review 2 Folien erstellen - Architekturdokument erstellen - Dokumente überarbeiten(Pflichtenheft, Projekthandbuch und Google Docs) - Qualitätssicherung(Dokumente, Folien) 	39 55 17 16	47 51 24 13	+8 -4 +7 -3	- - - -
UX-Konzept	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation für Kunden-Review erstellen - UX-Konzepte erarbeiten für Kunden-Review - Meilensteine für Kunden-Review erstellen 	5 16 8	22 37 7	+17 +21 -1	- - -
Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Vertikalen Prototyp erstellen, Technologie-Workshop - Horizontalen Prototyp erstellen - Produktinkrement für Review 2 	34 34 21	16 23 28	-18 -11 +7	- - -
Gesamt (in ph)	(9d * 7ph * 6 Entwickler) + (2d * 5ph * 2 Designer) - 14ph Arbeit = 384ph	390	402	+12	-

d := Tage ph := Personenstunden := nicht geplant → := aus vorherigem Sprint



Sprint 6 (09.05. - 16.05.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitspakete planen, Zeiten schätzen - Teambuilding 	<div>8</div> <div>13</div>
Meetings	<ul style="list-style-type: none"> - Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung - Review 2 Vorträge - FEN - Kundensprechstunde, Professoren-Feedback 	<div>6</div> <div>27</div> <div>29</div> <div>6</div>
Dokumentation	<ul style="list-style-type: none"> - Review 2 Folien fertigstellen - Jour fixe 4 Folien erstellen, Feedback einbauen - Architekturdokumentation überarbeiten - Pflichtenheft und Projekthandbuch überarbeiten - Qualitätssicherungsdokument und Präsentation für FEN erstellen - UX-Konzept für sovanta 	<div>4</div> <div>13</div> <div>8</div> <div>5</div> <div>24</div> <div>13</div>
Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Testkonzept erarbeiten - Implementierung Plattformlogik - Entwicklungs-Pipeline verbessern - Entwurf und Design Shipment-Plattform 	<div>8</div> <div>21</div> <div>13</div> <div>13</div>
Gesamt (in ph)	(5d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 213ph	211

d := Tage ph := Personenstunden := nicht geplant → := aus vorherigem Sprint



Sprint 6 + 7 (09.05. - 23.05.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitspakete planen, Zeiten schätzen - Teambuilding 	15 13
Meetings	<ul style="list-style-type: none"> - Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung - Review 2 und Jour fixe 4 Vorträge - FEN - Kundensprechstunde, Kundengespräch, Professoren-Feedback 	13 48 29 17
Dokumentation	<ul style="list-style-type: none"> - Review 2 und Jour fixe 4 Folien erstellen - Architekturdokumentation überarbeiten - Pflichtenheft und Projekthandbuch überarbeiten - Qualitätssicherungsdokument und Präsentation für FEN erstellen - UX-Konzept für sovanta 	33 8 5 47 13
Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Testkonzept erarbeiten und Testen beginnen - Implementierung von Player Movement, Minispiele starten, Reparatur der Plattform - Entwicklungs-Pipeline verbessern - Implementierung und Design des ersten Minispiels 	42 50 13 34
Gesamt (in ph)	(9d * 7h * 6 Entwickler) + (2d * 5h * 2 Designer) - 14h Arbeit = 384	380

d := Tage ph := Personenstunden := nicht geplant → := aus vorherigem Sprint



Erstellung der 3D-Grafiken erfordern deutlich mehr Zeit als geplant

X

→ Nicht alle benötigten Grafikelemente werden bis zum Review 3(24.05.) fertiggestellt

Präventive Maßnahmen: Machbarkeit der einzelnen Elemente mit Designern abschätzen; Einarbeitung in Tools der Designer

Indikator: Die Grafiken, die im Sprint 6 und 7 fertiggestellt werden sollen, benötigen 10ph mehr als geplant

Reaktive Maßnahmen: Anzahl oder Komplexität der Designs in Absprache mit dem Kunden reduzieren; Informatiker helfen bei der Erstellung; Überstunden

Auswirkung

Eintrittswahrscheinlichkeit

	Unbe- deutend	Gering	Kritisch	Existen- ziell
Unwahr- scheinlich				
Selten				
Möglich			X	
Sehr wahr- scheinlich				



Nicht alle Features funktionieren auf den ausgewählten Browsern

X

→ Durch das Auftreten von Kompatibilitätsproblemen auf Chrome, Safari oder Firefox gerät das Projekt in Verzug

Präventive Maßnahmen: Features auf Cross-Browser-Kompatibilität überprüfen; Cross-Browser-Testing der Features

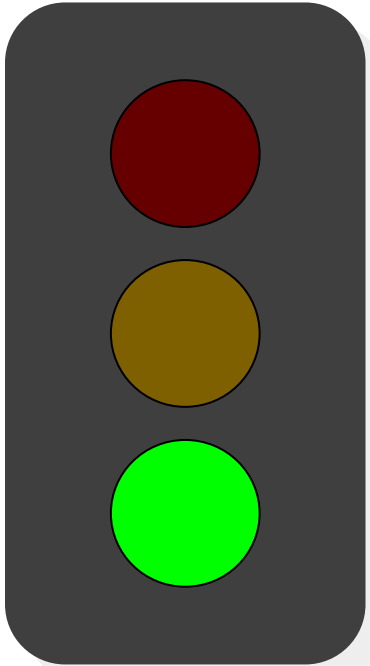
Indikator: Feature ist auf mindestens einem Browser lauffähig und das Anpassen an andere Browser benötigt > 13ph zusätzlich

Reaktive Maßnahmen: Überstunden; mit Kunden kommunizieren, ob ein Browser oder Feature gestrichen werden darf

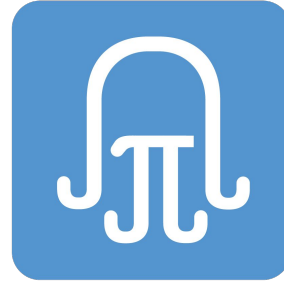
Auswirkung

Eintrittswahrscheinlichkeit

	Unbe- deutend	Gering	Kritisch	Existen- ziell
Unwahr- scheinlich				
Selten				
Möglich		X		
Sehr wahr- scheinlich				



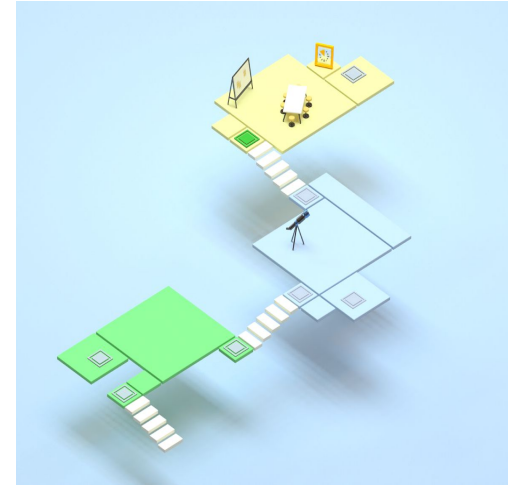
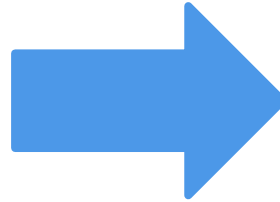
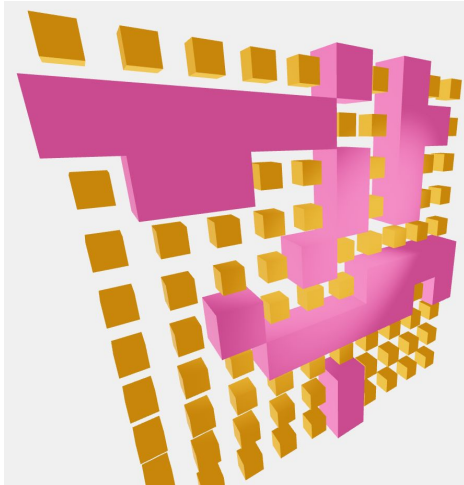
- Spielkonzept vom Kunden bestätigt
- Alle geplanten Arbeitspakete des 5. Sprints abgeschlossen
- Architekturdokumentation (v 1.0) erstellt



Produktvorstellung



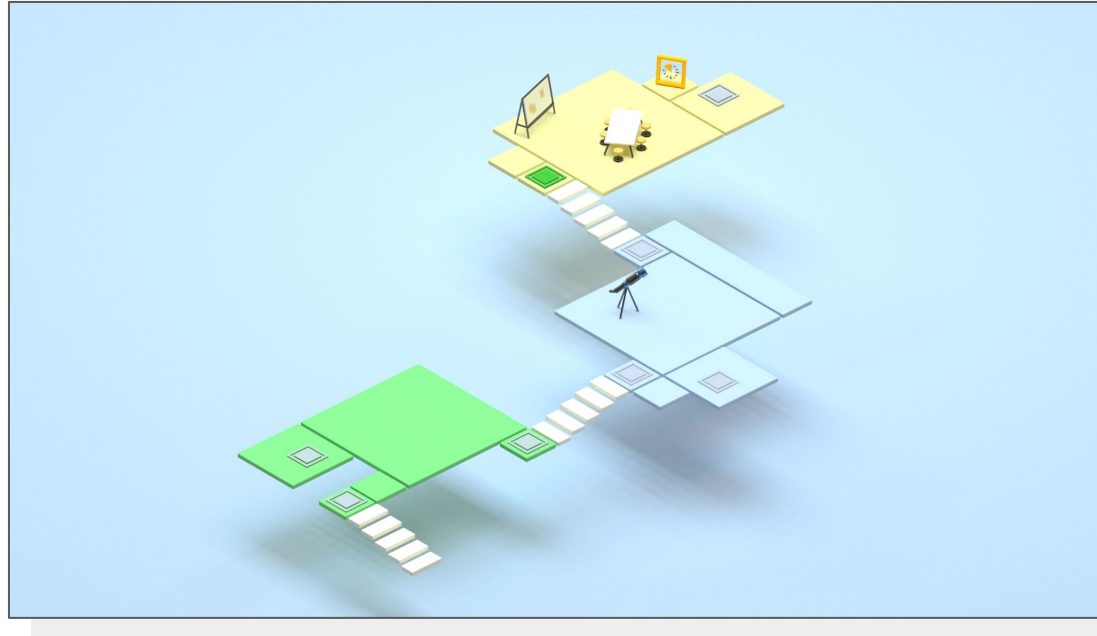
Produktinkrement





Horizontaler Prototyp

Plattformen





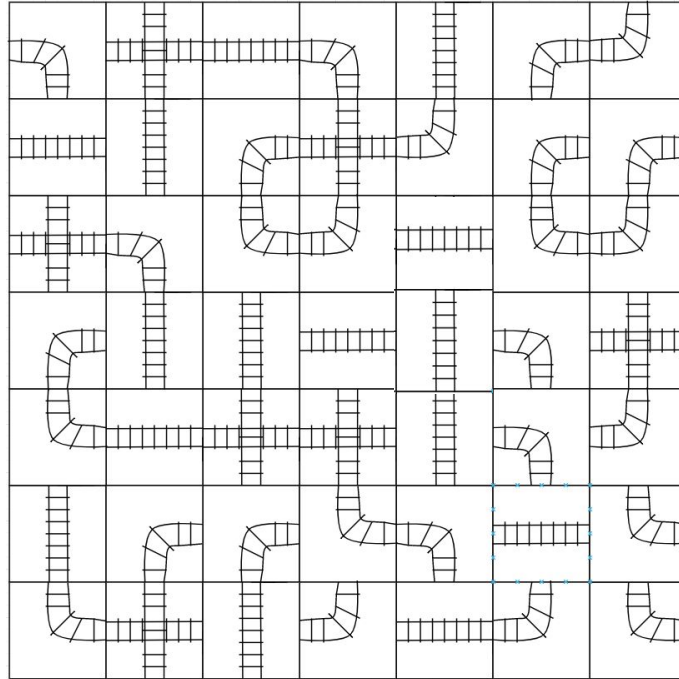
Horizontaler Prototyp

Minispiel

Zug 1



Zug 2



Bahnhof 2



Bahnhof 1



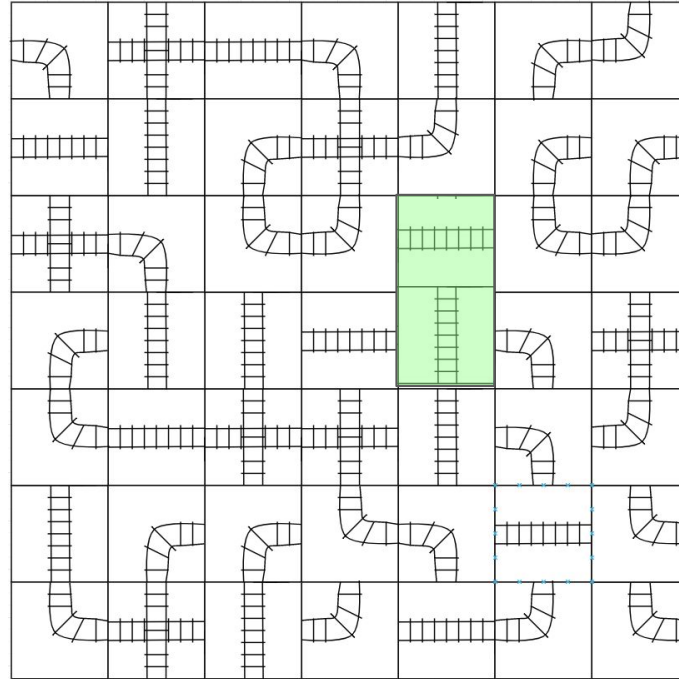
Horizontaler Prototyp

Minispiel

Zug 1



Zug 2



Bahnhof 2



Bahnhof 1



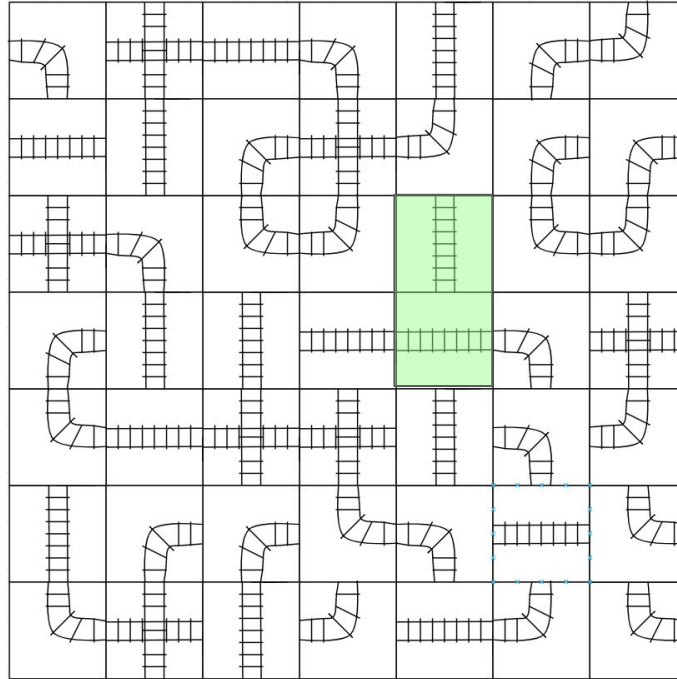
Horizontaler Prototyp

Minispiel

Zug 1



Zug 2



Bahnhof 2



Bahnhof 1



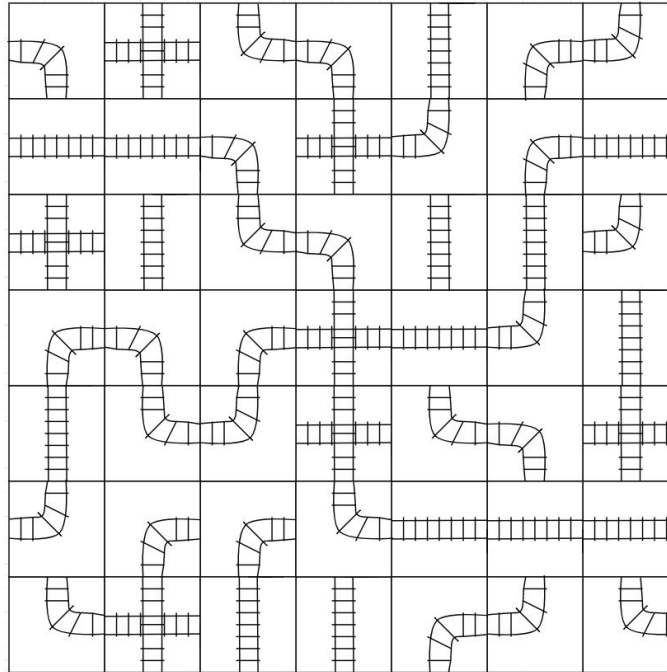
Horizontaler Prototyp

Minispiel

Zug 1



Zug 2



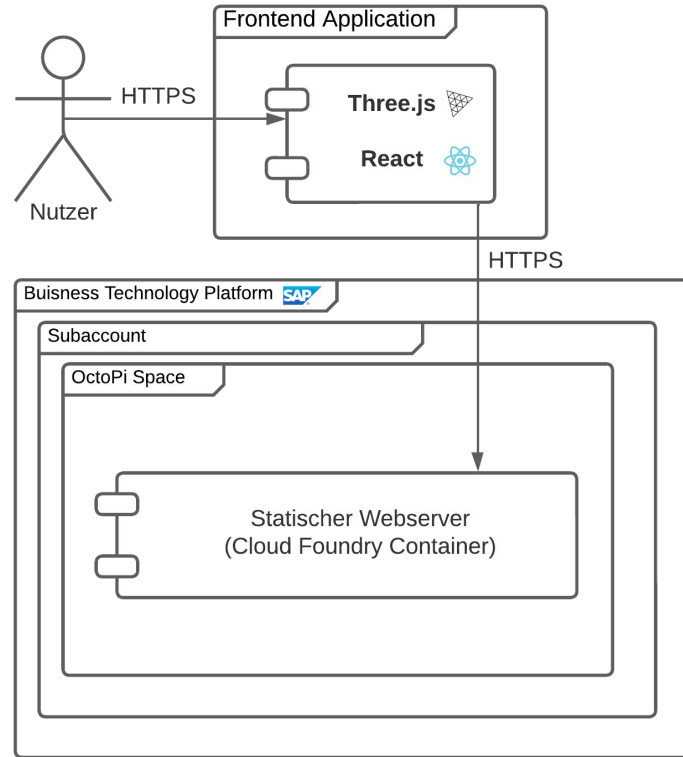
Bahnhof 2



Bahnhof 1

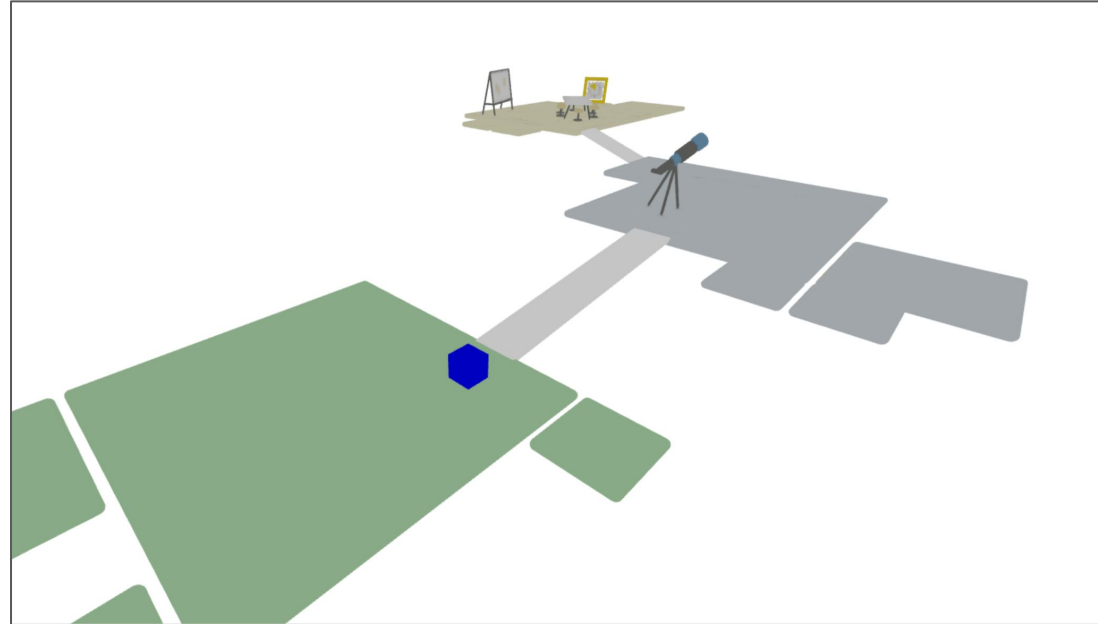


Architektur



► In Pfeilrichtung: Komponente wird benutzt und Datenfluss kann zurück kommen

Demo





Produkt Spielablauf

Spieler berührt den Bildschirm

Spieler bewegt sich über die
Plattformen der Fabrik

Spieler startet das Minispiel

Spieler schließt Minispiel ab
und repariert dadurch eine
Plattform der Fabrik

Spieler hat alle Plattformen der
Fabrik repariert

Schritt 1

Das Spiel startet mit einer Animation, welche eine zerstörte Fabrik zeigt. Daraufhin findet ein Szenenwechsel statt.

Schritt 2

Der Nutzer sieht das Innere der Fabrik und erkundet diese mit seiner Spielfigur. Die Fabrik besteht aus mehreren Plattformen, angelehnt an die Innovation Factory.

Schritt 3

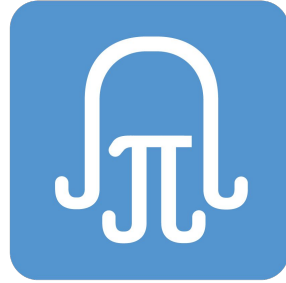
Der Nutzer startet das Minispiel, indem er auf ein bestimmtes Objekt einer Ebene klickt. Eine neue Ansicht wird geladen.

Schritt 4

Mit dem Abschluss eines Minispiels wechselt die Ansicht wieder zur Fabrik und die Plattform, auf der das Minispiel gestartet wurde, wird repariert.

Schritt 5

Sobald alle Plattformen repariert wurden, wird eine Endanimation mit der renovierten Fabrik abgespielt und das Spiel kann neu gestartet werden.



Noch Fragen?