

OctoPi

Review 4

octopi-sep@proton.me



23.05. - 06.06.

Sprint 8

- Erstes Minispiel implementieren
- Dokumente überarbeiten und einreichen
- FEN Präsentation vorbereiten und halten

06.06. - 13.06.

Sprint 9

- Overworld ausgestalten
- Kunden-Review vorbereiten und abhalten
- User Tests durchführen

13.06. - 20.06.

Sprint 10

- Abschlusspräsentation vorbereiten
- Dokumente für sovanta fertigstellen
- Feedback aus Kunden-Review und User Tests umsetzen

20.06. - 23.06.

Sprint 11

- Abschlusspräsentation fertigstellen und proben
- Bugs lösen



Sprint 8 (23.05. - 06.06.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll	Ist	Diff	Rest
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Zeiten schätzen - Teambuilding 	3 8	4 11	+1 +3	- -
Meetings	<ul style="list-style-type: none"> - Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung - Review 3 und FEN Vorträge - Kundenkontakt, Professoren-Feedback - Feedback an andere Gruppen - FEN Präsentation üben 	8 55 6 3 0	6 42 5 3 8	-2 -13 -1 0 +8	- - - - -
Dokumentation	<ul style="list-style-type: none"> - Review 3 Folien fertigstellen - Jour fixe 5 Folien erstellen, Feedback einbauen - Architekturdokument, Pflichtenheft und Projekthandbuch überarbeiten - Qualitätssicherungsdokument und Präsentation für FEN erstellen 	10 13 24 21	14 7 39 31	+4 -6 +15 +10	- - - -
Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Tabletkompatibilität - Start-und Endanimation - Siegbedingung Minispiel implementieren → Testkonzept überarbeiten und Tests für vorhandene Funktionen erstellen - Code-Review - Bugfixing - 3D Objekte erstellen 	13 13 13 13 5 8 0	6 12 9 10 6 7 9	-7 -1 -4 -3 +1 -1 +9	8 8 - - - - -
Gesamt (in ph)	(5d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 213ph	216	229	13	16

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



Highlights ([Sprint 9](#))

- Konstruktives Feedback im Kunden-Review erhalten
- Overworld ausgestaltet
- User Tests durchgeführt

Herausforderungen ([Sprint 9](#))

- Applikation nicht flüssig auf einem Tablet spielbar
 - Komplexität der 3D Objekte verringert



Sprint 9 (06.06. - 13.06.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll	Ist	Diff	Rest
Organisation	- Zeiten schätzen	3	3	0	-
Meetings	- Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung	8	5	-3	-
	- Jour fixe 5 Vorträge, Kunden-Review halten	16	16	0	-
	- Professoren-Feedback, TEW	6	7	+1	-
Dokumentation	- Jour fixe 5 Folien fertigstellen, Review 4 Folien, Kunden-Review Folien	18	20	+2	-
	- Dokumente (UX-Konzept, Softwaredokumentation) überarbeiten	13	8	-5	-
	- Abschlusspräsentation Inhalt festlegen	5	1	-4	34
	- Spielideen für restliche Plattformen ausarbeiten	5	4	-1	-
Entwicklung	→ Tabletkompatibilität	8	21	+13	-
	→ Start-und Endanimation	8	10	+2	8
	- Unit Tests und User Tests	16	8	-8	-
	- Bugfixing, Code-Review	21	31	+10	-
	- Overworld überarbeiten (Kollisionen, Objekte platzieren, Screensaver umsetzen)	32	29	-3	-
	- User Interface und Spielatmosphäre verbessern	13	17	+4	-
Gesamt (in ph)	(4d * 7h * 6 Entwickler) + (5h * 2 Designer) - 7h Arbeit = 171ph	172	180	8	42

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



Sprint 10 (13.06. - 20.06.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll
Organisation	- Zeiten schätzen	3
Meetings	<ul style="list-style-type: none"> - Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung - Review 4 Vorträge - Professoren-Feedback, Kundenkontakt - Feedback an andere Gruppen 	6 21 5 3
Abschlusspräsentation	<ul style="list-style-type: none"> - Produktvorstellung planen → Abschlusspräsentation Folien erstellen - Abschlusspräsentation üben 	13 34 13
Dokumentation	<ul style="list-style-type: none"> - Review 4 fertigstellen - Jour fixe 6 Folien vorbereiten - UX-Konzept, Technische Dokumentation fertigstellen 	10 5 16
Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Bugfixing, Code-Review, Unit Tests → Start-und Endanimation - Game Polishing(Minigame-Schwierigkeit, User Interface, Kunden-Feedback umsetzen) - Produkt-Webseite erstellen - Plattformreparatur 	34 8 33 5 5
Gesamt (in ph)	(5d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 213ph	214

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



Sprint 11 (20.06. - 23.06.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll
Organisation	- Zeiten schätzen	1
Meetings	- Daily, Sprint-Planung - Jour fixe 6 Vorträge - Professoren-Feedback, Kundenkontakt	3 13 4
Abschlusspräsentation	- Abschlusspräsentation fertigstellen - Abschlusspräsentation üben	34 55
Dokumentation	- Jour fixe 6 Folien fertigstellen	5
Entwicklung	- Bugfixing - Unit Tests - Produkt-Webseite fertigstellen - Start-und Endanimation fertigstellen	21 13 2 8
Gesamt (in ph)	$(3,5d * 7ph * 6 \text{ Entwickler}) + (5ph * 2 \text{ Designer}) = 157ph$	159

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



Start-und Endanimation werden nicht rechtzeitig fertiggestellt

X

→ Die Animationen für Start und Ende können nicht in der Abschlusspräsentation gezeigt werden

Präventive Maßnahmen: Animationen kürzen, einzelne Bilder wiederverwenden

Indikator: Am Freitag, dem 23.06., sind die Animationen nicht fertiggestellt.

Reaktive Maßnahmen: Texte anstatt Animationen verwenden, alte Startanimation benutzen

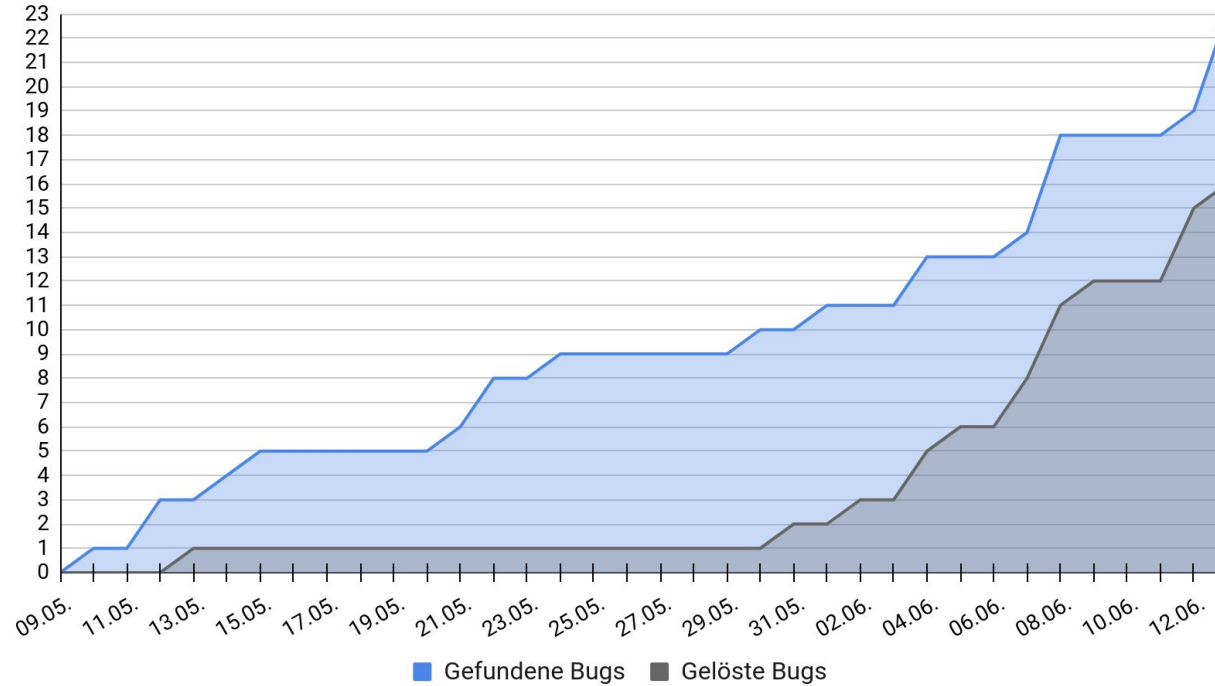
Auswirkung

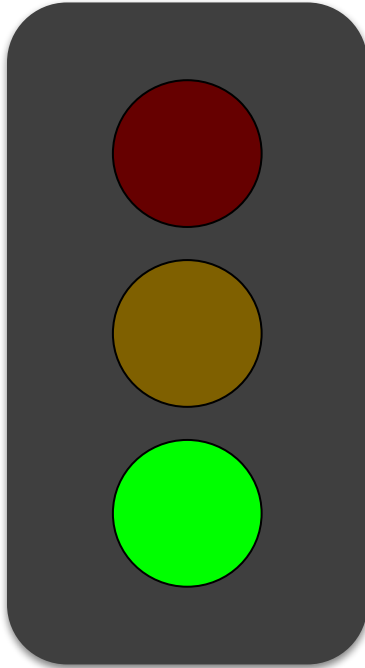
Eintrittswahrscheinlichkeit

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

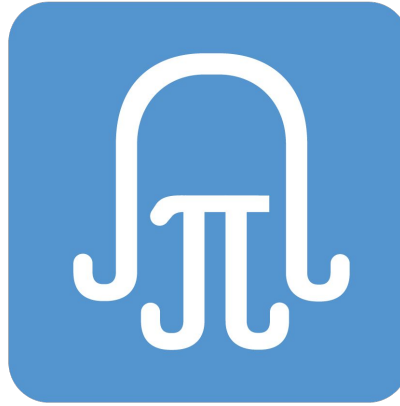


Bugkurve





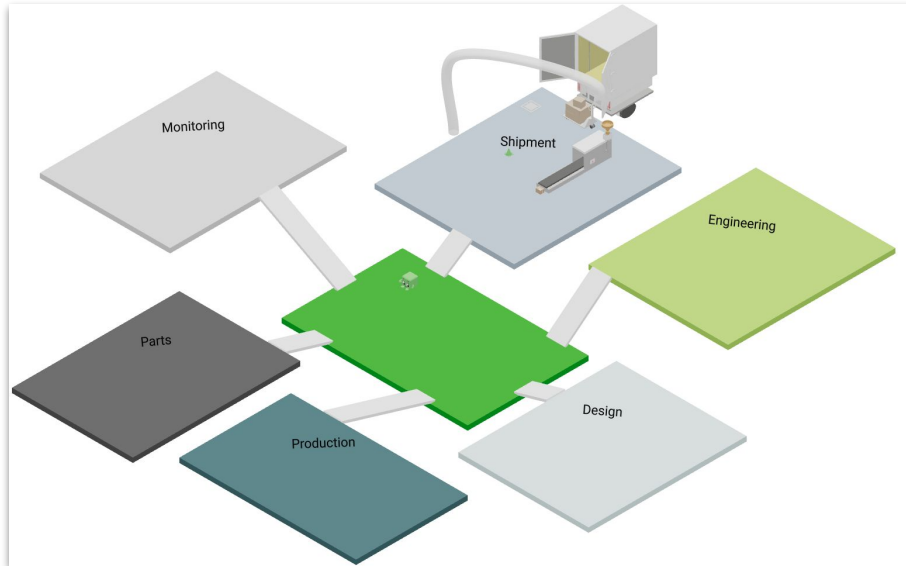
- Gutes Feedback beim Kunden-Review erhalten
- Applikation auf Tablet spielbar
- Feedback aus User Tests in verbleibender Zeit umsetzbar



Operation: Innovation

Renovate to Innovate

Produktinkrement



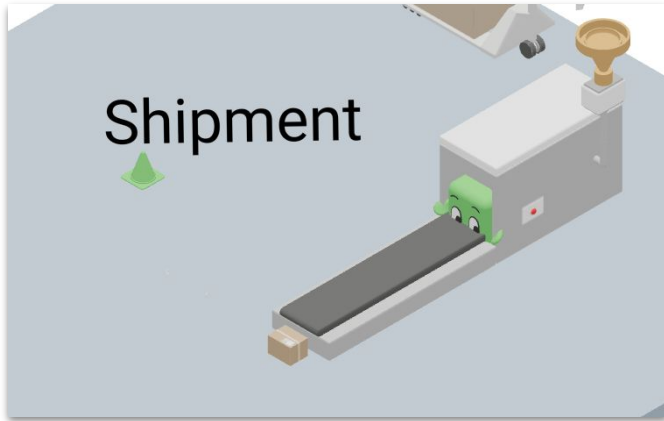
Stand vom 23.05. (Review 3)

Produktinkrement

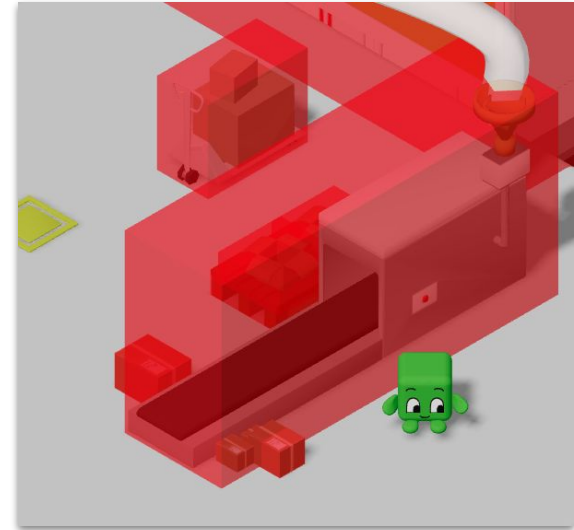
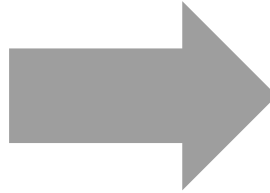


Aktueller Stand (13.06.)

Produktinkrement

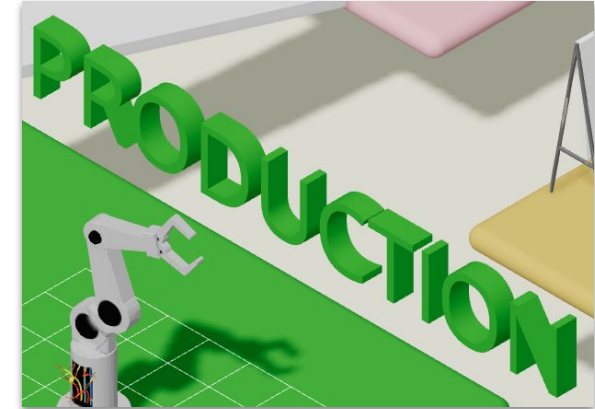
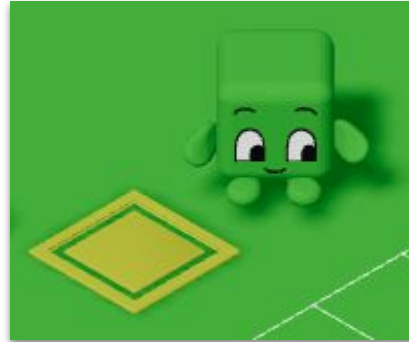


Stand vom 23.05. (Review 3)



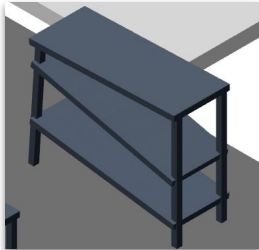
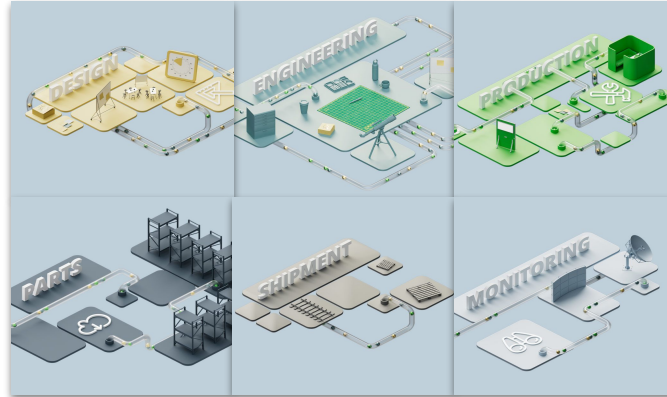
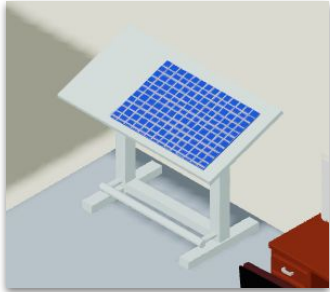
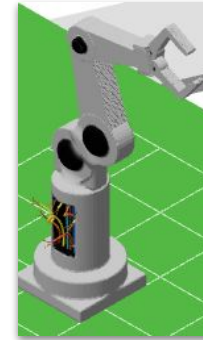
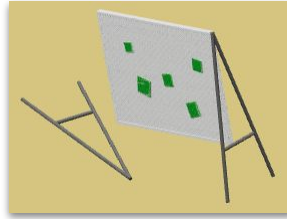
Aktueller Stand

Plattform Design





3D Objekte





Kunden-Review (09.06.)

- Präsentation des aktuellen Produktstandes
- Gutes Feedback vom Kunden erhalten
- Verbesserungsvorschläge für User Experience
- Abschlusspräsentation Randbedingungen





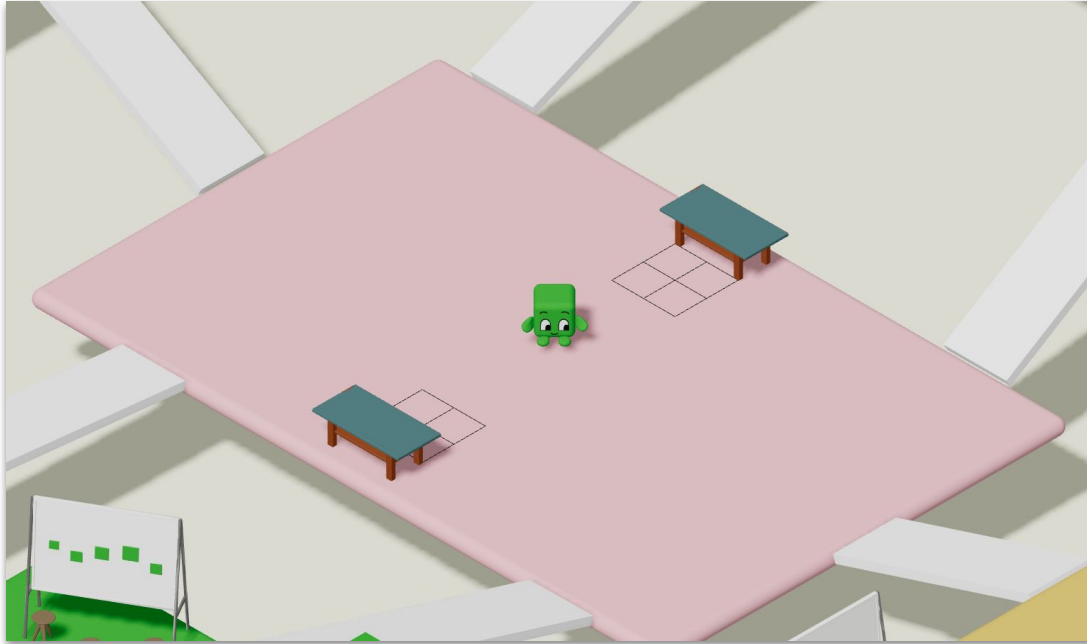
User Tests (12.06.)

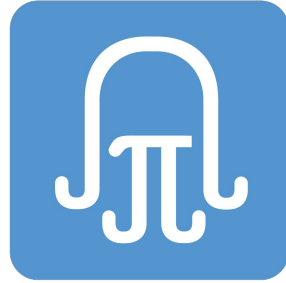
- Design für Probanden ansprechend
- Steuerung flüssig
- Joystick nicht direkt ersichtlich als Steuereinheit
- Minispiel wurde als zu frustrierend von Usern empfunden

Fragenkatalog

Aussage	Stimme gar nicht zu				Stimme voll zu
Fühlt sich die Steuerung flüssig an?				7	
Ich empfinde das Spiel als einfach zu nutzen.			8		
Ich denke, dass ich Hilfe brauchen würde, um das Spiel zu nutzen.	8				
Ich finde, dass die verschiedenen Funktionen des Spiel gut integriert sind.			8		
Ich finde, dass es im Spiel zu viele Inkonsistenzen gibt.	8				
Ich kann mir vorstellen, dass die meisten Leute das Spiel schnell beherrschen werden.			8		
Ich empfinde die Bedienung als sehr umständlich.	4				
Ich habe mich bei der Nutzung des Spiel sehr sicher gefühlt.					8
Ich musste eine Menge Dinge lernen, bevor ich mit dem Spiel arbeiten konnte.	8				
Ich finde das Design des Spiels passend und ansprechend.					8

Demo





Noch Fragen?



Was seit dem letzten Review gemacht?

- Minispiel
 - Wenn gelöst, ist zu Ende (-> alert)
 - Animation
 - Einfacher gemacht
- Plattformen
 - Mehr 3D Objekte
 - Beschriftung in unterschiedlichen Farben
 - Ränder sind abgerundet
- Buttons auch bei Overworld (Info und reload Button)
- Joystick für Touch, wobei durch Usability Tests geändert
- Startanimation verbessert
- Kollision, kann nicht von Plattform fallen und nicht durch Objekte laufen

Alle drei genannten Dinge an Kunden-Feedback teilweise angepasst