

OctoPi

Jour fixe 5

octopi-sep@proton.me



Sprint 8

23.05. - 06.06.

Ausarbeitung des Minispiels

- Erstes Minispiel implementieren
- Dokumente überarbeiten und fertigstellen

Sprint 9

06.06. - 13.06.

Overworld ausgestalten

- Kunden-Review vorbereiten und abhalten
- User Tests durchführen

Sprint 10

13.06. - 20.06.

Abschlusspräsentation vorbereiten

- Dokumente für sovanta fertigstellen
- Bugfixing



Highlights (Sprint 8)

- Architekturdokumentation v2 und Pflichtenheft v2 fertiggestellt
- Erstes Minispiel implementiert
- Alle notwendigen 3D Objekte erstellt
- FEN Präsentation

Herausforderungen (Sprint 8)

- Sehr lange Ladezeiten
 - Änderung des Dateiformats der 3D Objekte
- Umfang der Präsentation und des Dokuments für FEN unterschätzt
 - Probe der Präsentation auf Ferien verschoben



Sprint 8 (23.05. - 06.06.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll	Ist	Diff	Rest
Organisation	- Zeiten schätzen	3	4	+1	-
	- Teambuilding	8	11	+3	-
Meetings	- Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung	8	6	-2	-
	- Review 3 und FEN Vorträge	55	42	-13	-
	- Kundenkontakt, Professoren-Feedback	6	5	-1	-
	- Feedback an andere Gruppen	3	3	0	-
	- FEN Präsentation üben	0	8	+8	-
Dokumentation	- Review 3 Folien fertigstellen(zeiten auf folien, üben und QA)	10	14	+4	-
	- Jour fixe 5 Folien erstellen, Feedback einbauen	13	7	-6	-
	- Architekturdokument, Pflichtenheft und Projekthandbuch überarbeiten	24	39	+15	-
	- Qualitätssicherungsdokument und Präsentation für FEN erstellen	21	31	+10	-
Entwicklung	- Tabletkompatibilität	13	6	-7	8
	- Start-und Endanimation	13	12	-1	8
	- Siegbedingung Minispiel implementieren	13	9	-4	-
	→ Testkonzept überarbeiten und Tests für vorhandene Funktionen erstellen	13	10	-3	-
	- Code-Review	5	6	+1	-
	- Bugfixing	8	7	-1	-
	- 3D Objekte erstellen	0	9	+9	-
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



Sprint 9 (06.06. - 13.06.)

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

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



Applikation läuft nicht flüssig auf iPads

→ Die Spielerbewegung über die Overworld Plattformen funktioniert beim Kundenreview am 09.06. nicht flüssig.

Präventive Maßnahmen: 3D Objekte auf Plattformen reduzieren, Optimierungen recherchieren und umsetzen

Indikator: Am Tag des Kunden-Reviews lässt sich die Applikation auf einem iPad nur mit spürbaren Verzögerungen spielen.

Reaktive Maßnahmen: Auf Backup-Laptop mit Touchscreen umsteigen

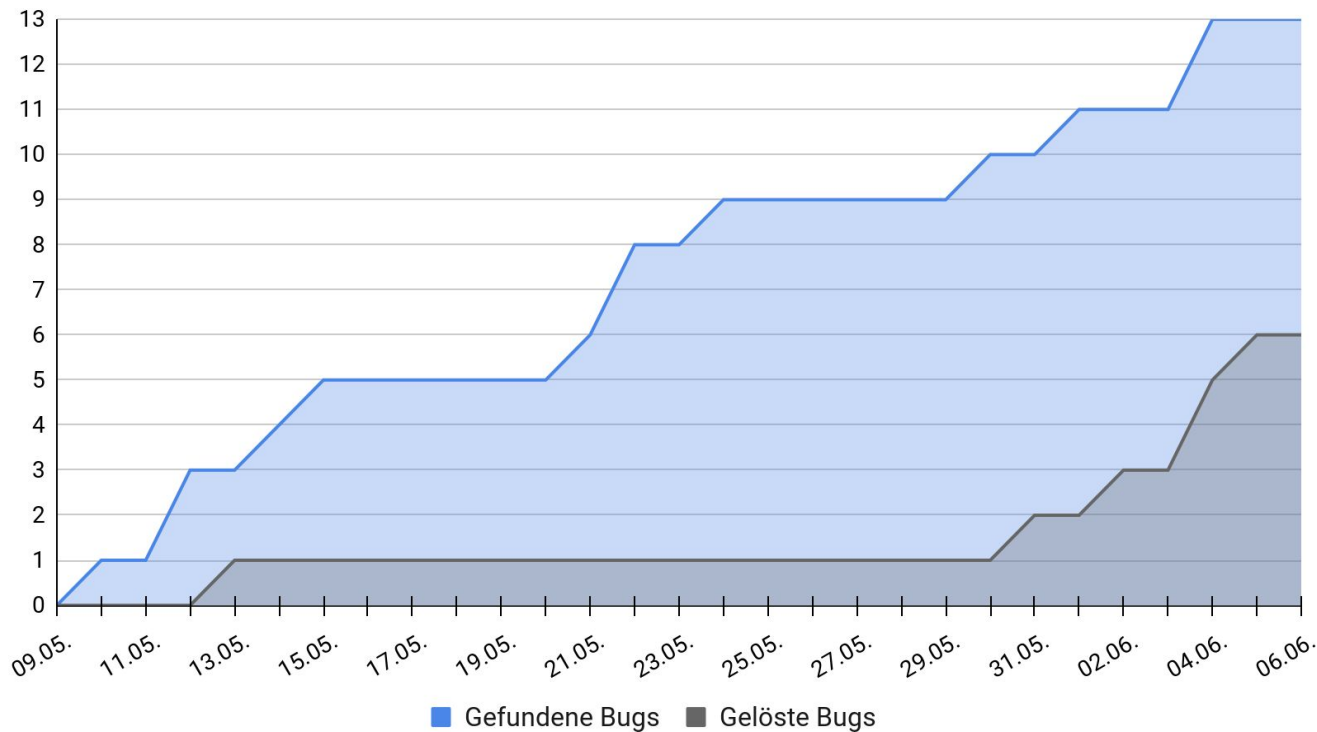
Eintrittswahrscheinlichkeit

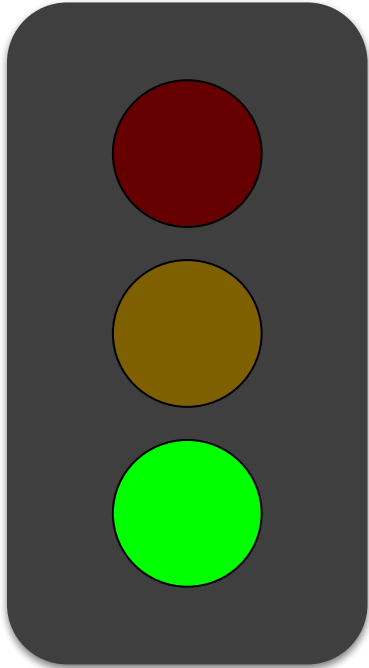
Auswirkung

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

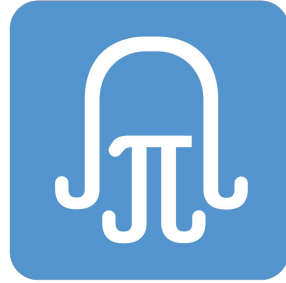


Bugkurve





- Überarbeitung der Dokumente abgeschlossen
- Alle benötigten 3D Objekte erstellt
- Anzahl der geschlossenen Bugs holt offene ein



Noch Fragen?