

# OctoPi

*Review 3*

octopi-sep@proton.me



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
- Präsentation für FEN erstellen

23.05. - 06.06.

### **Sprint 8**

- Implementierung des ersten Minispiels
- Qualitätssicherungsdokument für FEN erstellen

06.06. - 13.06.

### **Sprint 9**

- Kunden-Review Session abhalten
- User Tests durchführen
- Abschlusspräsentation anfangen



## Highlights (Sprint 7)

- Kunden-Review
  - Projektname & Story abgesegnet
- Aussehen vom Shipment Minispiel und Shipment Plattform stehen fest
- Spielfigurdesign festgelegt

## Herausforderungen (Sprint 7)

- Unit-Tests für Three.js laufen nicht
  - Überarbeitung der Testausführung



## Sprint 7 (16.05. - 23.05.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll	Ist	Diff	Rest
<b>Organisation</b>	- Arbeitspakete planen, Zeiten schätzen	7	7	0	-
<b>Meetings</b>	- Daily, Retro Meeting, Sprint-Planung	7	5	-2	-
	- Jour fixe 4 Vorträge	21	13	-8	-
	- Kundenkontakt, Professoren Feedback	5	3	-2	-
	- Kunden-Review 2	5	5	0	-
<b>Dokumentation</b>	- Jour fixe 4 Folien fertigstellen	5	8	+3	-
	- Review 3 Folien erstellen	21	14	-7	-
	- FEN Präsentation fertigstellen	13	18	+5	-
	→ Architekturdokument, Projekthandbuch, Pflichtenheft überarbeiten	26	35	+9	-
	→ Folien für Kunden-Review 2 fertigstellen	3	3	0	-
<b>Entwicklung</b>	- Design von Plattformen, Minispiel festlegen und anfangen	29	26	-3	-
	- Testkonzept und Testmonitoring umsetzen	18	15	-3	8
	- Usertests vorbereiten, Tests für vorhandene Funktionen festlegen	10	6	-4	5
	- <a href="#">Code Review</a> , <a href="#">Spieler und Plattenverschiebung implementieren</a>	0	14	+14	-
<b>Gesamt (in ph)</b>	(4d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 171ph	<b>170</b>	<b>172</b>	<b>2</b>	<b>13</b>

d := Tage ph := Personenstunden ■ := nicht geplant → := aus vorherigem Sprint ↶ := zurück in den Backlog



## Sprint 6 + 7 (09.05. - 23.05.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll	Ist	Diff	Rest
<b>Organisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbeitspakete planen, Zeiten schätzen</li> <li>- Teambuilding</li> </ul>	15 13	15 20	0 +7	- -
<b>Meetings</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung</li> <li>- Review 2 Vorträge, Jour fixe 4 Vortrag</li> <li>- FEN</li> <li>- Kundenkontakt, Professoren-Feedback, Kunden-Review</li> <li>- <a href="#">Feedback an andere Gruppen</a></li> </ul>	13 48 29 16 0	11 39 19 13 4	-2 -9 -10 -3 +4	- - - - -
<b>Dokumentation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Review 2 Folien fertigstellen, Review 3 Folien erstellen</li> <li>- Jour fixe 4 Folien erstellen, Feedback einbauen, fertigstellen</li> <li>- Architekturdokument, Projekthandbuch, Pflichtenheft überarbeiten</li> <li>- Qualitätssicherungsdokument und Präsentation für FEN erstellen</li> <li>- UX-Konzept für sovanta</li> <li>- Folien für Kunden-Review 2</li> </ul>	25 18 39 37 13 3	25 20 53 40 2 6	0 +2 +14 +3 -11 +3	- - - - ↻ -
<b>Entwicklung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Testkonzept und Testmonitoring umsetzen, Usertests vorbereiten, Tests für vorhandene Funktionen erstellen</li> <li>- Implementierung Plattformlogik</li> <li>- Entwicklungs-Pipeline verbessern</li> <li>- Entwurf und Design Shipment-Plattform, Minispiel</li> <li>- <a href="#">Code Review, Spieler und Plattenverschiebung implementieren</a></li> </ul>	36 21 13 42 0	34 24 11 48 14	-2 +3 -2 +6 +14	13 - - - -
<b>Gesamt (in ph)</b>	(9d * 7ph * 6 Entwickler) + (2d * 5ph * 2 Designer) - 14ph Arbeit = 384ph	381	398	17	13

d := Tage ph := Personenstunden   := nicht geplant ➔ := aus vorherigem Sprint ↻ := zurück in den Backlog



## Sprint 8 (23.05. - 06.06.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll
<b>Organisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zeiten schätzen</li> <li>- Teambuilding</li> </ul>	3 8
<b>Meetings</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung,</li> <li>- Review 3 und FEN Vorträge</li> <li>- Kundenkontakt, Professoren-Feedback</li> <li>- Feedback an andere Gruppen</li> </ul>	8 55 6 3
<b>Dokumentation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Review 3 Folien fertigstellen</li> <li>- Jour fixe 5 Folien erstellen, Feedback einbauen</li> <li>- Architekturdokument, Pflichtenheft und Projekthandbuch überarbeiten</li> <li>- Qualitätssicherungsdokument und Präsentation für FEN erstellen</li> </ul>	10 13 24 21
<b>Entwicklung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tabletkompatibilität</li> <li>- Start- und Endanimation</li> <li>- Siegbedingung Minispiel implementieren</li> <li>→ Testkonzept überarbeiten und Tests für vorhandene Funktionen erstellen</li> <li>- Code-Review</li> <li>- Bugfixing</li> </ul>	13 13 13 13 5 8
Gesamt (in ph)	(5d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 213ph	216

d := Tage ph := Personenstunden   := nicht geplant → := aus vorherigem Sprint ↶ := zurück in den Backlog



## Sprint 8 + 9 (23.05. - 13.06.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll
<b>Organisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zeiten schätzen</li> <li>- Teambuilding</li> </ul>	6 16
<b>Meetings</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung</li> <li>- Review 3, FEN, Jour fixe 5 Vorträge und Kunden-Review halten</li> <li>- Kundenkontakt, Professoren-Feedback, TEW</li> <li>- Feedback an andere Gruppen</li> </ul>	16 71 13 3
<b>Dokumentation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Review 3 Folien, Jour fixe 5 und Kunden-Review fertigstellen, Review 4 Folien vorbereiten</li> <li>- Architekturdokument, Pflichtenheft und Projekthandbuch überarbeiten</li> <li>- Qualitätssicherungsdokument und Präsentation für FEN erstellen</li> <li>- Abschlusspräsentation anfangen</li> <li>- sovanta Abgaben (UX-Konzept, Spielideen, Softwaredokumentation)</li> </ul>	45 24 21 26 42
<b>Entwicklung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Testkonzept überarbeiten, Tests für vorhandene Funktionen erstellen, User Tests durchführen, Bugfixing</li> <li>- Code-Review</li> <li>- Overworld überarbeiten (Start- und Endanimation, Tabletkompatibilität)</li> <li>- Minispiel fertigstellen (Siegbedingung, Minispiel Kugeln implementieren)</li> </ul>	37  10 32 18
Gesamt (in ph)	(9d * 7h * 6 Entwickler) + (2d * 5h * 2 Designer) - 14h Arbeit = 384	380

d := Tage ph := Personenstunden ■ := nicht geplant → := aus vorherigem Sprint ↶ := zurück in den Backlog



## Animationen aufwendiger als gedacht

X

→ Die Start- und Endanimation können nicht wie geplant umgesetzt werden

**Präventive Maßnahmen:** Animationen einfach halten und Machbarkeit mit den Designern abschätzen, Start- und Endanimation ähnlich aufbauen

**Indikator:** Startanimation ist bis zum 06.06. nicht fertig

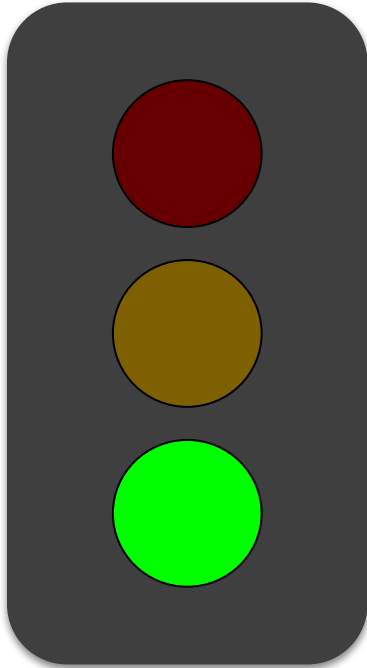
**Reaktive Maßnahmen:** Animationen kürzen, Designer unterstützen, Fokus auf Startanimation legen, Überstunden

## Auswirkung

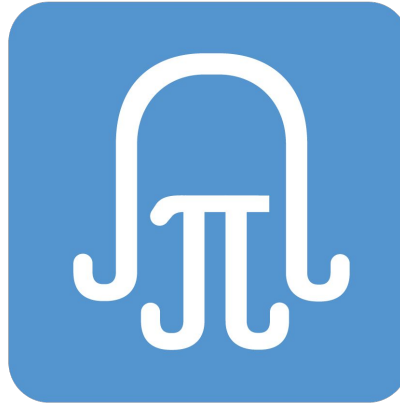
Eintrittswahrscheinlichkeit

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





- Gutes Feedback beim Kunden-Review erhalten
- Entwicklung des Shipment Minispiels kommt gut voran
- Spielfigur designt und implementiert

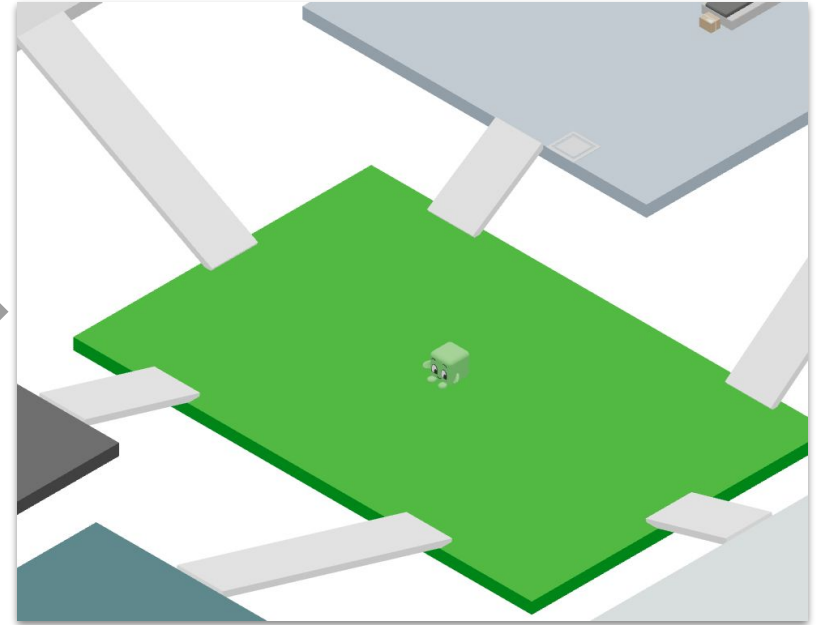
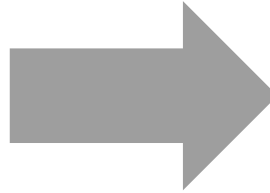
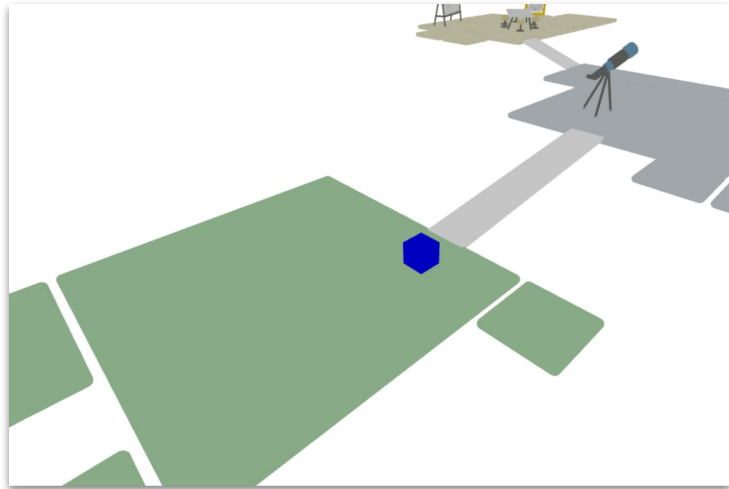


# Operation: **Innovation**

## **Renovate** to Innovate



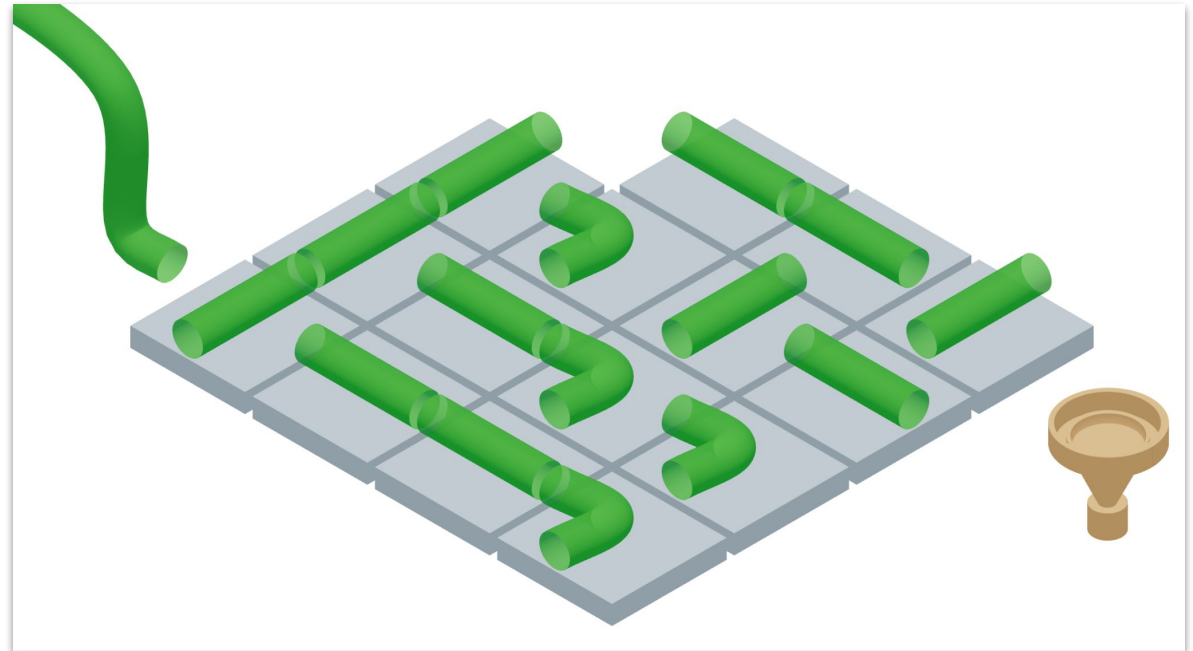
# Produkt**inkrement**





# Shipment-Plattform Minispiel

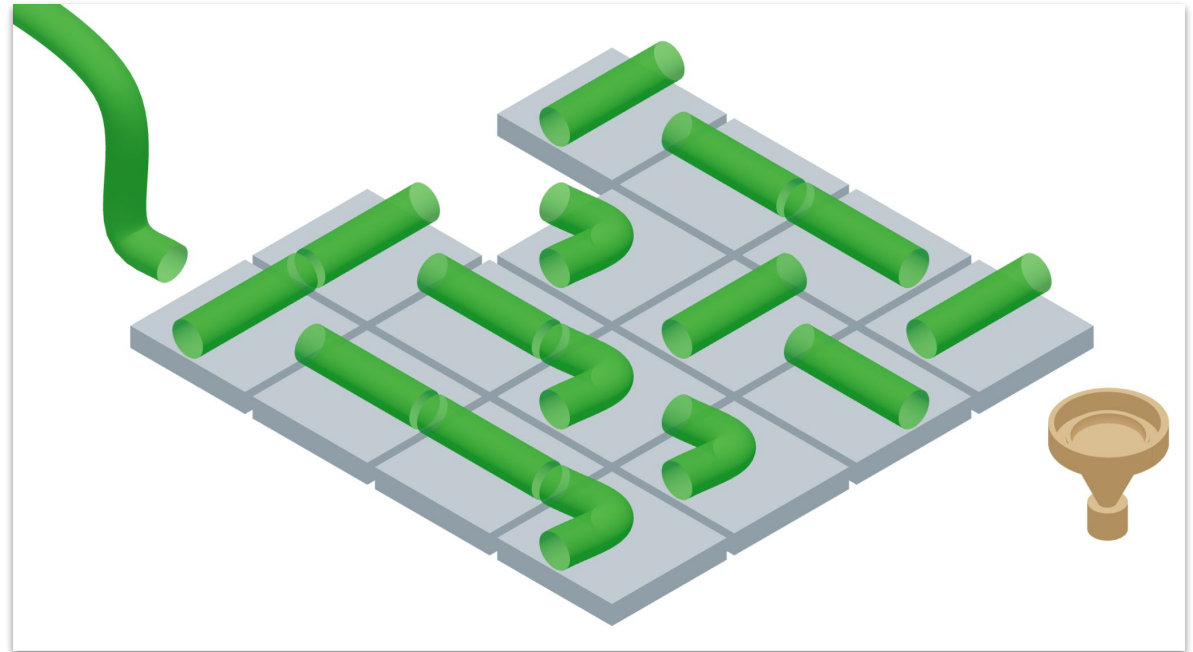
“Verrückte Rohre”





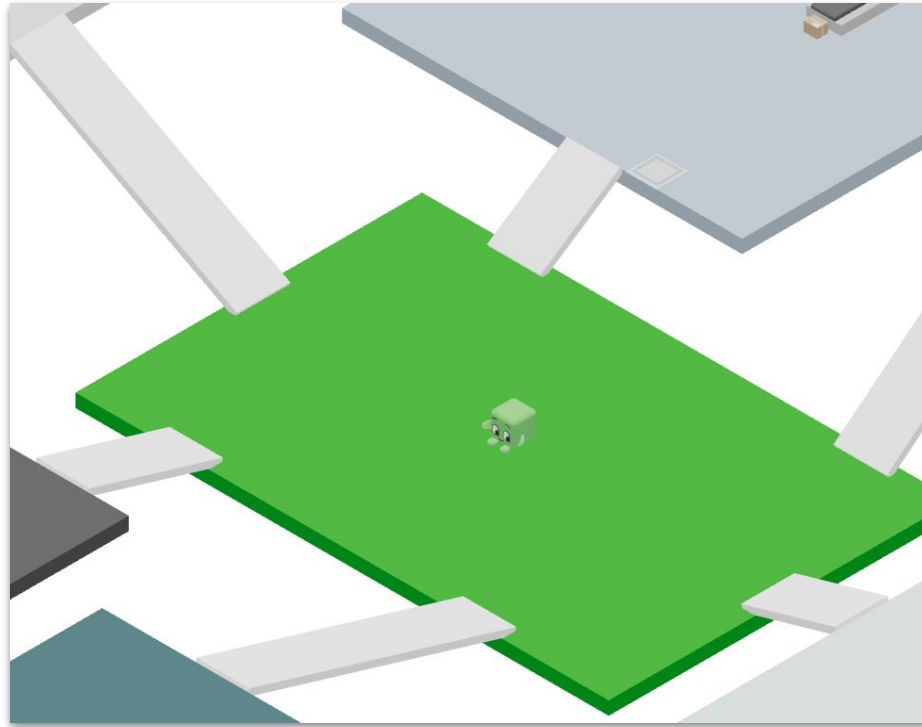
# Shipment-Plattform Minispiel

“Verrückte Rohre”





# Demo





# Testkonzept

## Unit- und Integrationstests

- Automatische Ausführung: täglich um 6:00 Uhr und bei Pull Requests
- Bericht Webseite für Coverage und Pass/Fail-Bericht
- Verwendete Tools: Jest, Mocha.js, ReactThreeTestRenderer

## End-to-End Tests

- Manuell und halbautomatisch mit lokaler Selenium IDE

## Bugtracking

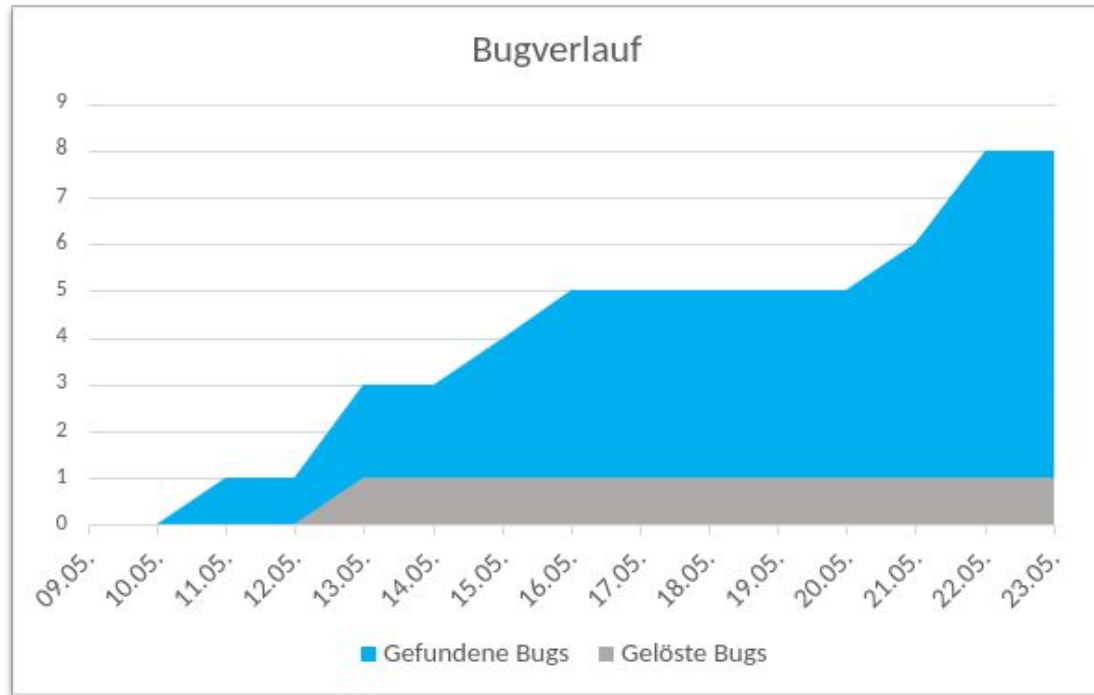
- Vordefiniertes Bugtemplate mit Merkmalen und Wichtigkeit (Low, Medium, High)

## Usability Tests

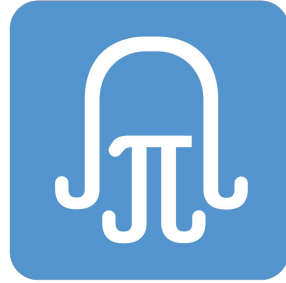
- Testkatalog und Testablauf festgelegt



# Bugtracking







# Noch Fragen?