

# 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
<b>Organisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zeiten schätzen</li> <li>- Teambuilding</li> </ul>	3 8	4 11	+1 +3	- -
<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> <li>- <a href="#">FEN Präsentation üben</a></li> </ul>	8 55 6 3 0	6 42 5 3 8	-2 -13 -1 0 +8	- - - - -
<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	14 7 39 31	+4 -6 +15 +10	- - - -
<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> <li>- <a href="#">3D Objekte erstellen</a></li> </ul>	13 13 13 13 5 8 0	6 12 9 10 6 7 9	-7 -1 -4 -3 +1 -1 +9	8 8 - - - - -
<b>Gesamt (in ph)</b>	(5d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 213ph	<b>216</b>	<b>229</b>	<b>13</b>	<b>16</b>

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
<b>Organisation</b>	- Zeiten schätzen	3	3	0	-
<b>Meetings</b>	- Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung	8	5	-3	-
	- Jour fixe 5 Vorträge, Kunden-Review halten	16	16	0	-
	- Professoren-Feedback, TEW	6	7	+1	-
<b>Dokumentation</b>	- 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	-
<b>Entwicklung</b>	→ 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
<b>Organisation</b>	- Zeiten schätzen	3
<b>Meetings</b>	- Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung - Review 4 Vorträge - Professoren-Feedback, Kundenkontakt - Feedback an andere Gruppen	6 21 5 3
<b>Abschlusspräsentation</b>	- Produktvorstellung planen → Abschlusspräsentation Folien erstellen - Abschlusspräsentation üben	13 34 13
<b>Dokumentation</b>	- Review 4 fertigstellen - Jour fixe 6 Folien vorbereiten - UX-Konzept, Technische Dokumentation fertigstellen	10 5 16
<b>Entwicklung</b>	- 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
<b>Organisation</b>	- Zeiten schätzen	<b>1</b>
<b>Meetings</b>	- Daily, Sprint-Planung - Jour fixe 6 Vorträge - Professoren-Feedback, Kundenkontakt	<b>3</b> <b>13</b> <b>4</b>
<b>Abschlusspräsentation</b>	- Abschlusspräsentation fertigstellen - Abschlusspräsentation üben	<b>34</b> <b>55</b>
<b>Dokumentation</b>	- Jour fixe 6 Folien fertigstellen	<b>5</b>
<b>Entwicklung</b>	- Bugfixing - Unit Tests - Produkt-Webseite fertigstellen - Start-und Endanimation fertigstellen	<b>21</b> <b>13</b> <b>2</b> <b>8</b>
Gesamt (in ph)	$(3,5d * 7ph * 6 \text{ Entwickler}) + (5ph * 2 \text{ Designer}) = 157ph$	<b>159</b>

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

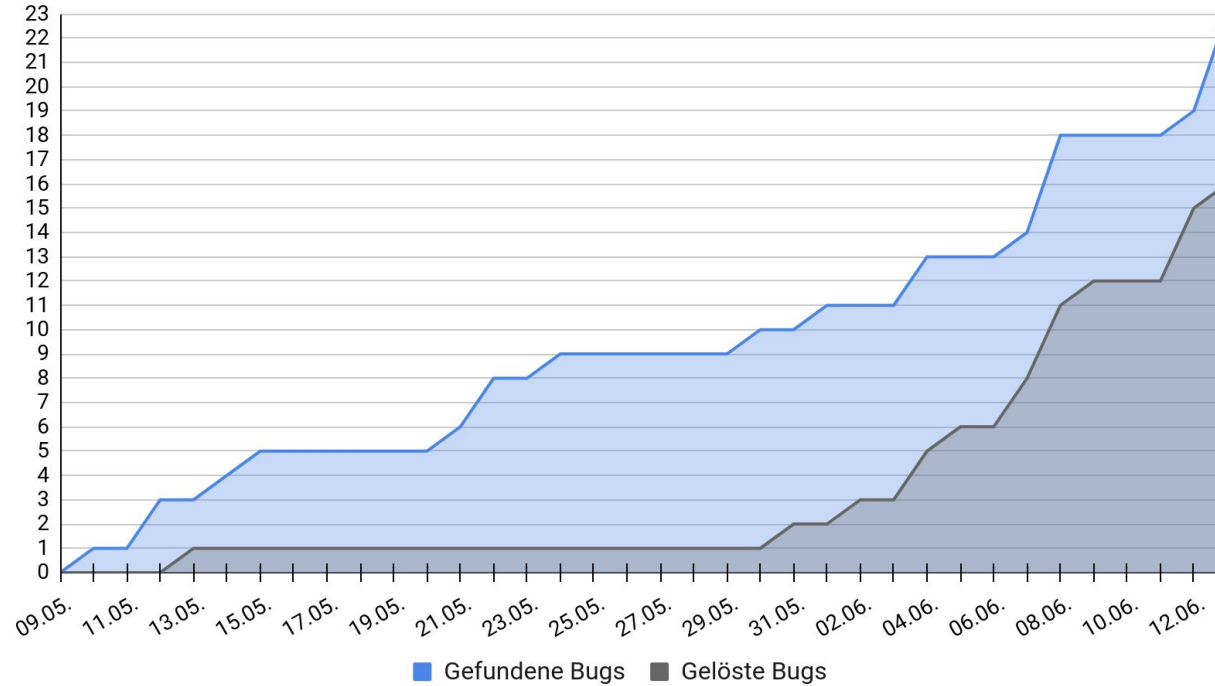
Eintrittswahrscheinlichkeit

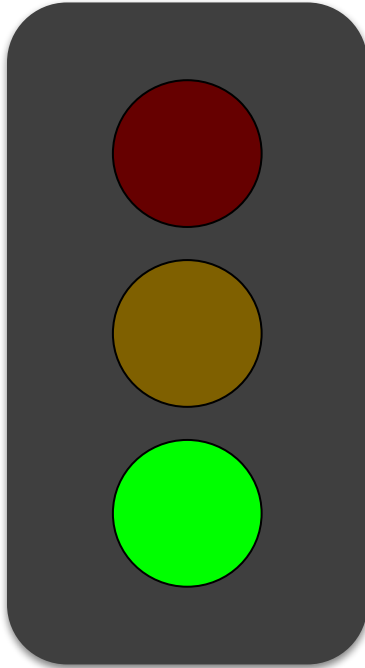
	Unbe- deutend	Gering	Kritisch	Existen- ziell
Unwahr- scheinlich				
Selten				
Möglich			X	
Sehr wahr- scheinlich				



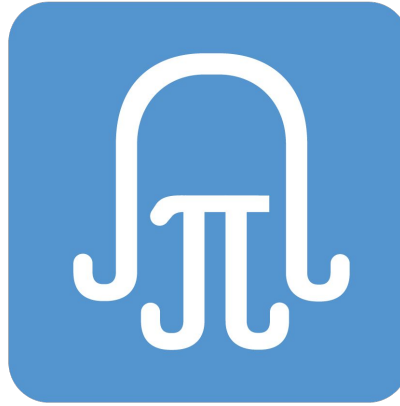


## Bugkurve





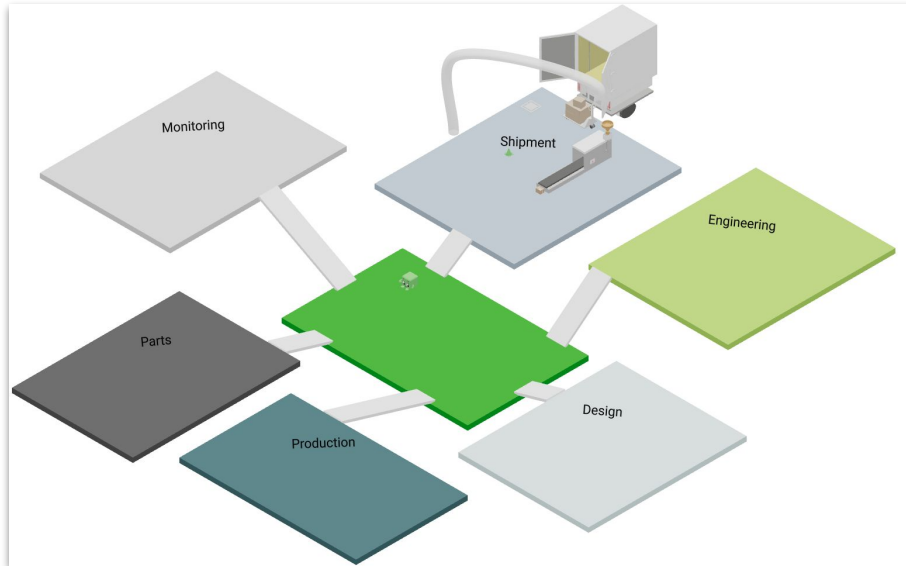
- Gutes Feedback beim Kunden-Review erhalten
- Applikation auf Tablet spielbar
- Feedback aus User Tests in verbleibender Zeit umsetzbar



# Operation: Innovation

Renovate to Innovate

# Produktinkrement



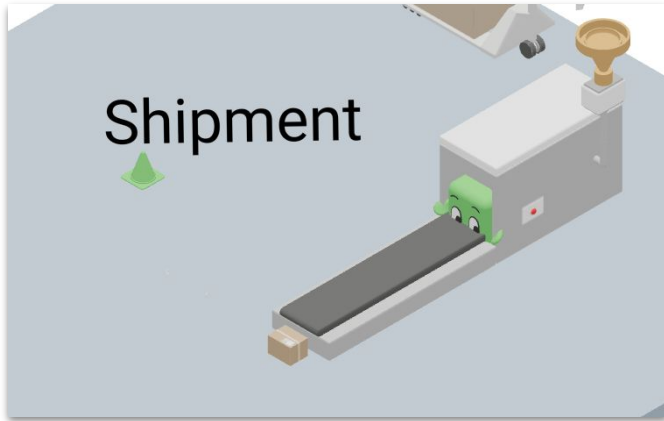
Stand vom 23.05. (Review 3)

# Produktinkrement

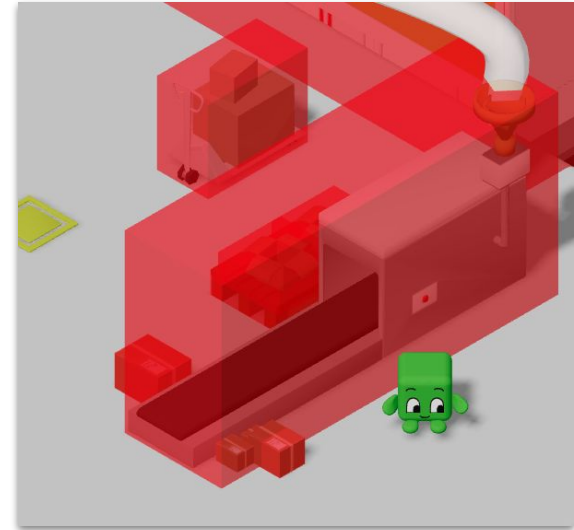
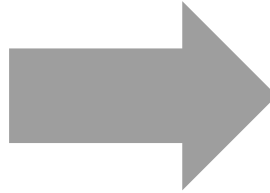


Aktueller Stand (13.06.)

# Produktinkrement



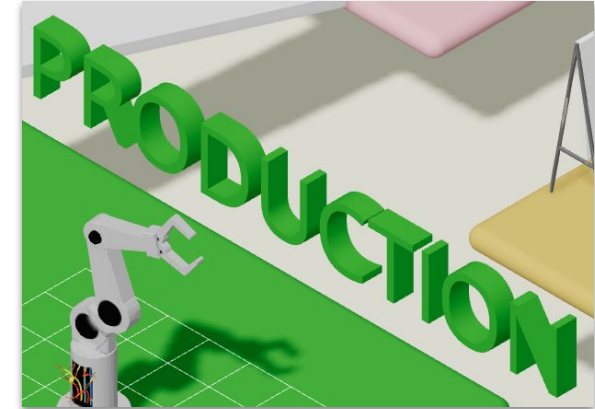
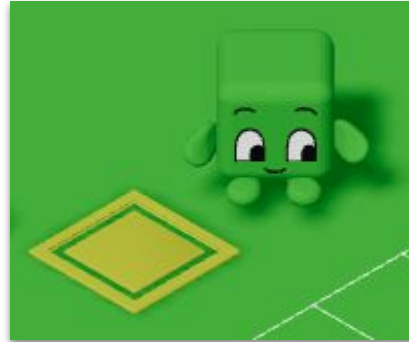
Stand vom 23.05. (Review 3)



Aktueller Stand

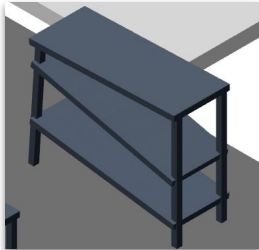
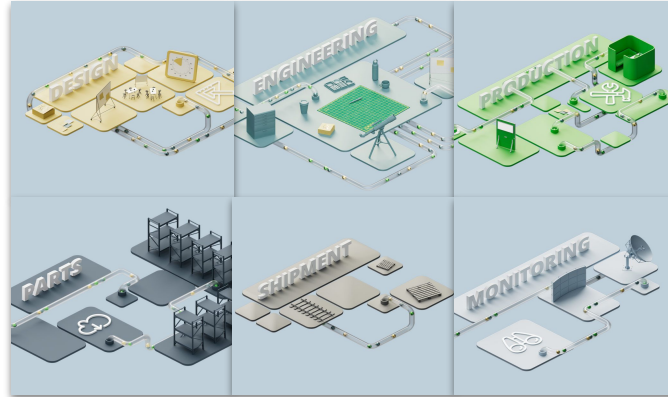
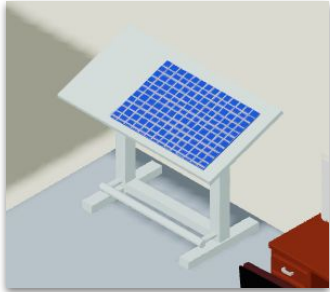
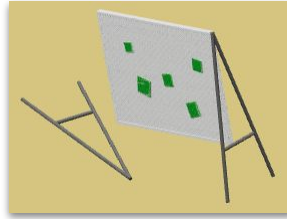


# Plattform Design





# 3D Objekte







# Kunden-Review (09.06.)

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





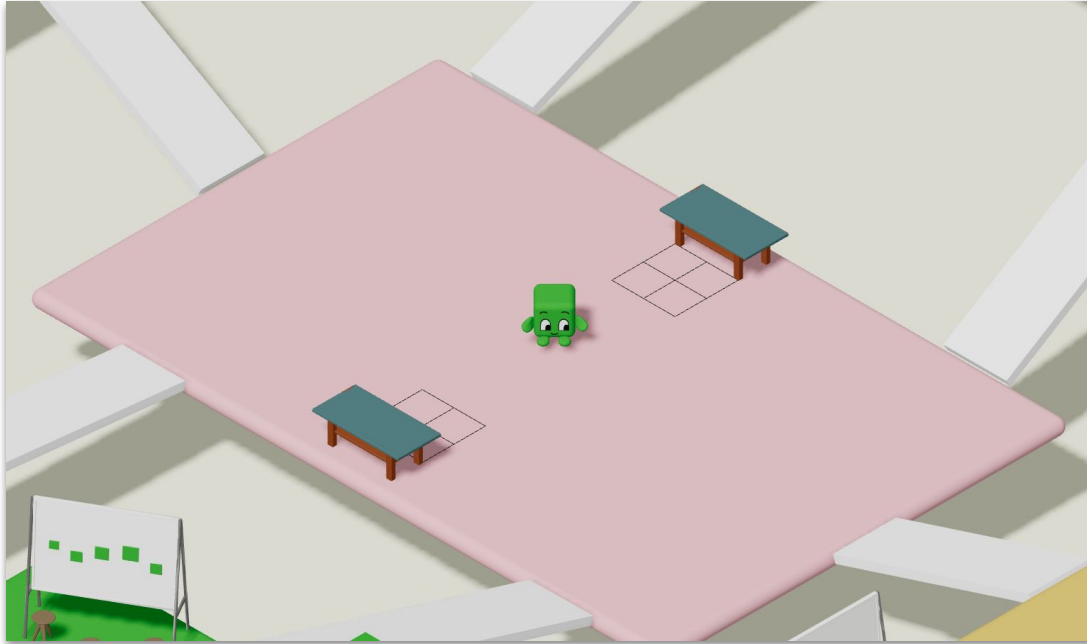
# User Tests (12.06.)

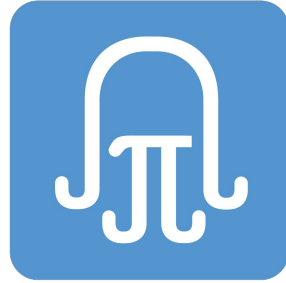
- Design für Probanden ansprechend
- Steuerung flüssig
- Joystick nicht direkt ersichtlich als Steuereinheit
- Minispiel wurde als zu frustrierend von Usern empfunden

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?