

OctoPi

4. Jour fixe

octopi-sep@proton.me



Highlights

- Teambuilding am 11.05.
- GitHub Pipeline eingerichtet
- Kunden-Review 2 für 17.05. angesetzt
- Plattform Design ausgearbeitet
- Testkonzept ausgearbeitet

Herausforderungen

- 3D-Objekterstellung dauert länger als erwartet
 - Kostenfreie 3D-Objekte aus dem Internet nutzen



Sprint 6 (09.05. - 16.05.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll	Ist	Diff	Rest
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Arbeitspakete planen, Zeiten schätzen - Teambuilding 	8 13	8 20	0 +7	- -
Meetings	<ul style="list-style-type: none"> - Daily, Retro-Meeting, Sprint-Planung - Review 2 Vorträge - FEN - Kundensprechstunde, Professoren-Feedback - Feedback an andere Gruppen 	6 27 29 6 0	6 26 19 5 4	0 -1 -10 -1 +4	- - - - -
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 - Folien für Kunden-Review 2 fertigstellen 	4 13 8 5 24 13 0	11 12 1 17 22 2 3	+7 -1 -7 +12 -2 -11 +3	- - 13 13 - ↻ 3
Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Testkonzept erarbeiten - Implementierung Plattformlogik - Entwicklungs-Pipeline verbessern - Entwurf und Design Shipment-Plattform 	8 21 13 13	13 24 11 22	+5 +3 -2 +9	- - - -
Gesamt	(5d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 213ph	211	226	+15	29

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



Sprint 6

09.05. - 16.05.

Implementierung

- Implementierung der Overworld
- Testkonzept erarbeitet

Sprint 7

16.05. - 23.05.

Testen

- Design des ersten Minispiels
- 2. Kunden-Review
- Automatisiertes Testen ins Projekt einbauen

Sprint 8

23.05. - 30.05.

Ausarbeitung des Minispiels

- Implementierung des ersten Minispiels
- FEN Dokumente fertigstellen



Sprint 7 (16.05. - 23.05.)

Arbeitsbereiche	Arbeitspakete	Soll
Organisation	- Arbeitspakete planen, Zeiten schätzen	7
Meetings	<ul style="list-style-type: none"> - Daily, Retro Meeting, Sprint-Planung - Jour fixe 4 Vorträge - Kundenkontakt, Professoren Feedback - Kunden-Review 2 	7 21 5 5
Dokumentation	<ul style="list-style-type: none"> - Jour fixe 4 Folien fertigstellen - Review 3 Folien erstellen - FEN Präsentation fertigstellen ➔ Architekturdokument, Projekthandbuch, Pflichtenheft überarbeiten ➔ Folien für Kunden-Review 2 fertigstellen 	5 21 13 26 3
Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> - Design von Plattformen, Minispiel festlegen und anfangen - Testkonzept und Testmonitoring umsetzen - Usertests vorbereiten - Tests für vorhandene Funktionen festlegen 	29 18 5 5
Gesamt	(4d * 7ph * 6 Entwickler) + (5ph * 2 Designer) - 7ph Arbeit = 171ph	170

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



Beim Übertragen auf mobile Endgeräte treten unerwartete Probleme auf

→ Implementierung bisher nur auf unseren Laptops getestet

Präventive Maßnahmen: Vom Kunden ein Endgerät bestätigen lassen und testen

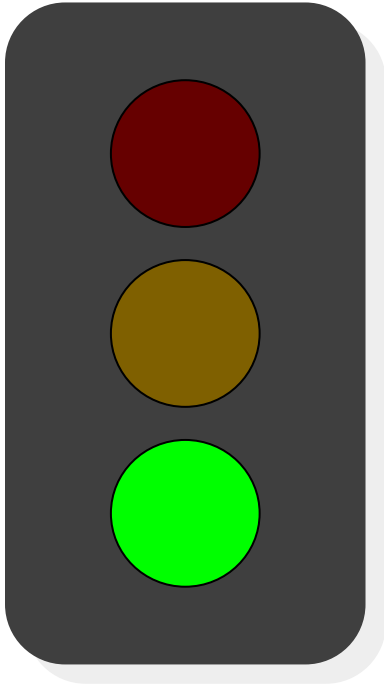
Indikator: Überarbeitung benötigt >13 ph

Reaktive Maßnahmen: Überstunden

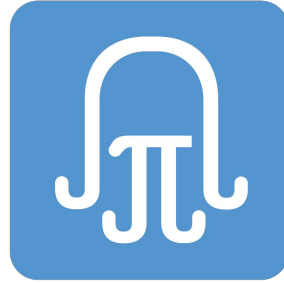
Eintrittswahrscheinlichkeit

Auswirkung

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



- Gemessene Stimmung ist positiv
- Implementierung läuft reibungslos



Noch Fragen?