

[Team 6]

[Bolzern Tim] [Jäggi Tobias] [Keusch Pascal] [Schranner Roman]

Message Logger

Protokoll Sprintreview 4

16.04.18 - 30.04.18

Liste der SprintBacklog-Items

Nr./ID	Titel / Kurzbezeichnung	SOLL [SP] *)	IST [SP] *)	Differenz	Status **)
V2-17	Logger Viewer GUI	5	5	0	Erledigt
V2-21	Kausalität und Verlässlichkeit des Loggers sicherstellen.	3	3	0	Erledigt
V2-22	Speicherformat des Log-Files mittels Strategien anpassen	8	8	0	Erledigt
V2-23	Dokumentation vervollständigen	8	8	0	Erledigt

*) SP = Storypoints

) **erledigt (= alle Akzeptanzkriterien erfüllt) **offen** (= nicht (ganz) beendet oder nicht alle Akzeptanzkriterien erfüllt)

Was tun, wenn eine Story nicht beendet wurde? Die ganze Story zurück in den Backlog und (ev. später) einer neuen Iteration zuweisen (diese Story mit Ihren Story-Points wird dann natürlich nicht dieser Iteration „gutgerechnet“). Sollte bereits Aufwand in die Story gesteckt worden sein, muss diese neu geschätzt werden.

Ausnahmen: Falls nur ein **klar definierter** Teil der Story fehlt (was eher selten ist) -> eine neue Story für den Rest formulieren (für Backlog oder nächste Iteration), die alte Story belassen und via Bemerkung festhalten, um was der Umfang der Story reduziert wurde.

Sprintziel:

- Alle Muss-Features aus den Anforderungen werden erfüllt.

Review/Lessons Learned

Mitglied	In der Rolle als	Review Bemerkung/Lesson Learned
Pascal Keusch	Entwickler	Dokumentation und Architekturentscheide sollten jeweils möglichst frühzeitig nachgeführt werden. Damit wird sichergestellt, dass diese zu Sprintende in genügender Qualität und Umfang vorliegt.

Freigabe durch Product-Owner:

Datum: 01.05.18 Unterschrift: R.Schranner

Testprotokoll

Datum: 02.05.18 Tester/in: Alle Unterschrift: Alle

Getestete Software-Konfiguration (Configuration Items)

Bezeichnung	Version
g06-game	2.1.0
g06-logger	2.1.0
g06-loggercommon	2.1.0
g06-loggercomponent	2.1.0
g06-loggerserver	2.1.0
g06-stringpersistor	2.1.0
g06-loggerviewer	2.1.0

Testfälle und Ergebnisse

Minimal sind hier alle Testfälle gemäss Akzeptanzkriterien der Backlog-Items im aktuellen Sprint aufzuführen.
Zusätzlich – falls vorhanden – die Testfälle gemäss PMP Kap. 4

Nr./ID	Titel / Kurzbezeichnung	Ergebnis	Bemerkungen
1	Log Event wird in Log-File abgespeichert	OK	
2	Log Events aller Log Levels persistieren	OK	
3	Game wird gestartet und ein Log Event wird persistiert	OK	
4	Log Events mehrerer Games gleichzeitig loggen	OK	
5	Log Events im korrekten Format (JSON, XML) speichern	OK	Wurde neu mittels Strategy Pattern umgesetzt
6	Korrekte Reihenfolge der Log Events im Logfile	OK	Prüfung durch Stichproben durchgeführt.
7	Log Event in Viewer anzeigen	OK	
8	Log Event für Game starten/stoppen	OK	
9	Mehrere Viewer verwenden	OK	
10	Schreib- und Lesevorgänge prüfen	OK	Die Anforderungen werden übertroffen