

Sprint-Reviews

Version 2.0.0 (Schlussabgabe)

Gruppe 5 (Patrick Bucher, Pascal Kiser, Fabian Meyer, Sascha Sägesser)

13.05.2018

Inhaltsverzeichnis

1 Sprintreview - Sprint 1	1
1.1 Protokoll Sprintreview	1
2 Sprintreview - Sprint 2	2
2.1 Protokoll Sprintreview	2
3 Sprintreview - Sprint 3	3
3.1 Protokoll Sprintreview	3
4 Sprintreview - Sprint 4	3
4.1 Protokoll Sprintreview	3

1 Sprintreview - Sprint 1

1.1 Protokoll Sprintreview

Nr. / ID	Titel / Kurzbeschreibung	Version	Status
1	Projektmanagementplan	1.0.0	erledigt
2	Projektstrukturplan	1.0.0	erledigt
3	Rahmenplan	1.0.0	erledigt
4	Risikoanalyse	1.0.0	erledigt
5	Scrum-Stories	1.0.0	erledigt

Im ersten Sprint konnten wir nicht alle Stories, welche ursprünglich für den ersten Sprint geplant waren, umsetzen.

Dies liegt daran, dass wir sehr viel Zeit für die Einarbeitung in den Stoff, die Gruppenorganisation und -kommunikation gebraucht haben. Weiterhin benötigte auch das Aufsetzen der Umgebung mitsamt

allen Tools eine gewisse Zeit.

Im ersten Sprint konnten wir also folgende Artefakte bereitstellen: Projektmanagementplan, Projektstrukturplan, Rahmenplan, Risikoanalyse, Scrum-Stories.

2 Sprintreview - Sprint 2

2.1 Protokoll Sprintreview

Nr. / ID	Dokument	Version	Status
1	Testplan	1.0.0	erledigt
2	SchnittstelleTCP	1.0.0	erledigt

Nr. / ID	Scrum-Story (ScrumDo)	Status
V6-10	Komponentenaustausch	Doing
V6-28	Logger-Aufrufe zum Festhalten des Spielverlaufs	Done
V6-29	Logger-Aufrufe für Aufzeichnung von Problemen	Done
V6-01	Aufzeichnung des Spielverlaufs	Done
V6-04	Message-Level	Done
V6-17	Unterscheidung Log-Clients	Done
V6-13	Payload-Adapter	Done
V6-20	Speicherung Log-Level	Done
V6-22	Speicherung Log-Zeitstempel	Done
V6-14	Adapter-Tests	Done
V6-21	Speicherung Ereignis-Zeitstempel	Done
V6-08	Logger	Done
V6-11	StringPersistor	Done
V6-02	Aufzeichnung von Problemen	Done
V6-09	Logger-Setup	Done
V6-18	Textdatei-Log	Done
V6-30	TCP-Netzwerk-Interface	Done
V6-24	Konfiguration Serverzugriff	Done
V6-23	Speicherung Message-Text	Done
V6-03	Aufzeichnung von Exceptions	Done
V6-05	Codiertes Filter-Level	Done
V6-07	Logger-Interface	Done
V6-06	Konfiguriertes Filter-Level	Done

Im zweiten Sprint konnten sämtliche Scrum-Stories umgesetzt werden, welche für diesen Sprint vorgesehen waren. Zusätzlich konnte der Rückstand aus Sprint 1 aufgeholt werden. Als Artefakte konnten der Testplan und die TCP-Schnittstelle dokumentiert werden.

Im zweiten Sprint konnten wir also folgende Artefakte bereitstellen: Testplan und SchnittstelleTCP. Weiterhin konnten von 23 Scrum-Stories 22 fertiggestellt werden. Der Komponentenaustausch steht noch aus.

3 Sprintreview - Sprint 3

3.1 Protokoll Sprintreview

Nr. / ID	Scrum-Story (ScrumDo)	Zeit (geschätzter Wert)	Zeit (effektiver Wert)	Status
V6-38	Log-Meldungen im Viewer sortieren	4 h	3 h	Done
V6-37	Viewer-GUI	8 h	9 h	Done
V6-39	Projektstruktur für logger-viewer bereitstellen	1 h	0 h 30	Done
V6-33	Server: Fehler im Endlosloop	4 h	1 h	Done
V6-32	Spiel kann nur noch schrittweise ausgeführt werden	2 h	1 h	Done
V6-27	Viewer	8 h	7 h	Done
V6-31	LoggerComponentSetupTest korrigieren	4 h	1 h	Done

Im dritten Sprint wurden keine Artefakte bereitstellen. Es wurden insgesamt 7 Scrum-Stories umgesetzt.

4 Sprintreview - Sprint 4

4.1 Protokoll Sprintreview

Nr. / ID	Dokument	Version	Status
1	RMI-Policy	1.0.0	erledigt

Nr. / ID	Scrum-Story (ScrumDo)	Zeit (geschätzter Wert)	Zeit (effektiver Wert)	Status
V6-35	Konfiguration Logger-Verzeichnis (und optional Server-Port)	1 h 30	-	Todo
V6-10	Komponenten-Austausch	8 h	-	Todo
V6-42	RMI-Kommunikation umsetzen	4 h	8 h	Done
V6-16	Log-Aufzeichnung	4 h	3 h	Done
V6-40	Unsolide Validierungslogik von Log-Meldungen	0 h 30	0 h 15	Done
V6-34	Integrationstests als solche markieren	0 h 30	0 h 15	Done
V6-41	Message-Format für Logger erweitern	1 h	0 h 30	Done
V6-28	Logger-Aufrufe zum Festhalten des Spielverlaufs	2 h	2 h 30	Done
V6-29	Logger-Aufrufe für Aufzeichnung von Problemen	1 h	1 h 30	Done
V6-01	Aufzeichnung des Spielverlaufs	2 h	3 h	Done
V6-19	Logger-Aufrufe für Aufzeichnung von Problemen	2 h	1 h	Done
V6-26	Temporäre Zwischenspeicherung	8 h	9 h	Done
V6-36	RMI-Interface definieren	4 h	2 h	Done
V6-25	Robuste Netzwerkanwendung	2 h	4 h	Done
V6-12	Mehrere Log-Clients	2 h	4 h	Done
V6-15	Speicherformat-Strategien	4 h	4 h	Done

Im letzten Sprint konnten wir folgendes Artefakt bereitstellen: RMI-Policy. Weiterhin konnten von 16 Scrum-Stories 14 fertiggestellt werden. Der Komponentenaustausch wird am Ende des Sprint 4 ausgeführt.