

[Team 6]

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

Message Logger Protokoll Sprintreview 2

26.03.18 – 09.04.18

Liste der SprintBacklog-Items

Nr./ID	Titel / Kurzbezeichnung	SOLL	IST	Differenz	Status *)
V2-9	Logger arbeitet zuverlässig	5	5	0	Erledigt
V2-16	Game Logs definieren	2	2	0	Erledigt
V2-2	Paralleles Logging	8	6	2	Erledigt
V2-15	Server-Komponente Multi-Threaded	3	4	1	Erledigt
V2-3	Dauerhafte Speicherung (mit Adapter)	8	8	0	Erledigt
V2-8	Unterteilung Logger und LoggerSetup	3	3	0	Erledigt

*) **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:

- Dieser Sprint hat zum Ziel, dass Logs vom Game in ein File persistiert werden können (über die Logger-Komponente). Zusätzlich müssen alle muss Anforderungen für die Zwischenabgabe realisiert sein.

Review/Lessons Learned

Mitglied	In der Rolle als	Review Bemerkung/Lesson Learned
Tim Bolzern	Projektleiter	Burndown Chart nun verfügbar jedoch nicht so übersichtlich da ScrumDo auf die Story Points schaut und nicht auf die Zeiten.
Roman Schraner	Entwickler	Merge Vorgang wurde erneut zu spät gemacht → fixer Endtermin auf Samstagabend vor Sprintende definieren um dann Sonntags das Merging zu machen

Freigabe durch Product-Owner:

Datum: 10.02.18 Unterschrift: R.Schranner

Testprotokoll

Datum: 10.04.18 Tester/in: Alle Unterschrift: Alle

Getestete Software-Konfiguration (Configuration Items)

Bezeichnung	Version
g06-game	1.0.0-20180409.124257-246
g06-logger	1.0.0-20180409.124257-246
g06-loggercommon	1.0.0-20180409.124314-242
g06-loggercomponent	1.0.0-20180409.124407-234
g06-loggerserver	1.0.0-20180409.124339-235
g06-stringpersistor	1.0.0-20180409.100850-192

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	ID des Games wird noch nicht in LogFile geschrieben.