



DLVC -Taverne

Rollenspielmanager „Die Legenden von Cysteron“

Vortrag 3. Iteration - Sommersemester 2015



Inhalt

1. Einleitung
2. Projektdetails
 1. Stand der letzten Iteration
 2. Rollenverteilung im Team
 3. Bearbeitete Stories
3. Fortschritt: Aktueller Stand
 1. Nicht Inhaltlich
 2. Inhaltlich
 3. Testabdeckung
4. Demo
5. Reflektionen
 1. Reflexionen des Arbeitsprozesses
 2. Vorschau auf letzte Iteration
 3. Fazit



Einleitung



Einleitung



Einleitung



Projektdetails: letzte Iteration

Spielgruppenmanager

- Erweiterung der Datenbank
- Bereitstellen aller Funktionen
- Programmweite Observer

Kampfsimulator: Gegnerrunde

- Spezifikation durch Kunden
- Design der GUI
- Bereitstellen der Grundfunktionen

Händler: Einfache Gegenstände

- Erweiterung der Datenbank
- Design der GUI
- Bereitstellen der Grundfunktionen



Projektdetails: Rollenverteilung

Kunde	Hans Klein
Teamleiter	Boris Prochnau
Team	Nooshin Naghavi Britta Heymann Andreas Kofer Boris Prochnau
Dank für: - Bilder - Grafikdesign	Sabine Weiß Lea Prochnau



Projektdetails: Stories



Später Hinzugefügt



Später Hinzugefügt und noch aktiv

Nr	Titel	Prio	Bausteine	
16	Release	1		
20	Bugfix	1		
18	Kampfsimulator : Spielerrunde	1		
25	Code Coverage verbessern	2		
22	Gegnertypen einführen	1		
27	Notificationsystem einführen	2		
19	Organisatorisches	1		
21	Vortrag	1		
26	Händler Erweiterung	2		
23	Feinschliff	2		



Fortschritt: Inhaltlich

- Erster Meilenstein



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)

- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- Vertraut mit Spielkonzept



Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- Ablaufliste bei Tasks
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)

- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- Vertraut mit Spielkonzept



Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- Ablaufliste bei Tasks
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)

- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- Vertraut mit Spielkonzept



Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- Ablaufliste bei Tasks
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)

- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- **Vertraut mit Spielkonzept**



Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- Ablaufliste bei Tasks
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)

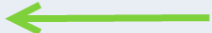
- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- Vertraut mit Spielkonzept

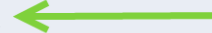


Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- **Ablaufliste bei Tasks**
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests

Titel: Kampfsimulator (Gegnerrunde)

Beschreibung: 
Der Spielleiter bestreitet mit einer Spielergruppe ohne Spezialfälle. Dabei sollte der Schaden un

Akzeptanztest: 
-Trefferzone müssen sichtbar sein
- Beteiligung von vielen Spielern und Gegnern
- Lebenspunktverluste für Spieler anzeigen

Priorität der Story: 1

Begonnen am: 08.05. Abgeschlossen am:



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)

- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- Vertraut mit Spielkonzept



Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- **Ablaufliste bei Tasks**
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests

Kurzbeschreibung	Der Kampf wird gestartet
Akteure	Spielleiter
Vorbedingung	Es existiert eine Liste von
Ereignisfluss	1) Spielleiter wählt die 2) Spielleiter bestätigt 3) Kampffenster öffnet 4) Spielleiter kann eine
Nachbedingung	Schaden und Trefferzone angezeigt.
Alternativablauf	1) Spielleiter wählt eine



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)


- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- Vertraut mit Spielkonzept

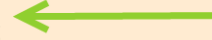


Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- **Ablaufliste bei Tasks**
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests

Titel: Kampfsimulator (Gegnerrunde)

Beschreibung: 
Der Spielleiter bestreitet mit einer Spielergruppe ohne Spezialfälle. Dabei sollte der Schaden un

Akzeptanztest: 
-Trefferzone müssen sichtbar sein
- Beteiligung von vielen Spielern und Gegnern
- Lebenspunktverluste für Spieler anzeigen

Priorität der Story: 1

Begonnen am: 08.05. Abgeschlossen am



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)

- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- Vertraut mit Spielkonzept



Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- Ablaufliste bei Tasks
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests



Fortschritt: Nicht Inhaltlich



Parallelisierung (Relaxes Extreme Programming)

- Bildung von Bereichsexperten
- Mehr Sensitivität bei Arbeitsteilung
- Vertraut mit Spielkonzept



Erfahrung bei Stories und Entscheidungen:

- Ablaufliste bei Tasks
- Knappes Pro-Kontra (CRC Cards etc.) als Design Hilfen
- Viel Rücksicht auf Akzeptanztests

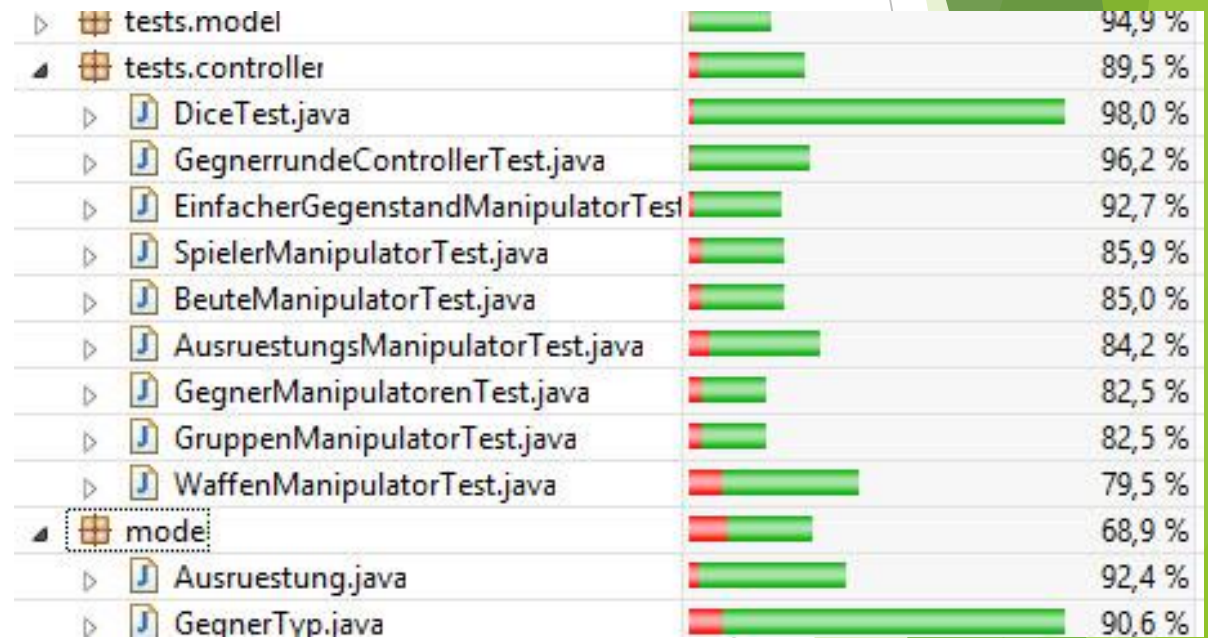


Fortschritt: Nicht Inhaltlich Testabdeckung

Code Coverage

- ▶ Versuch große Abdeckung zu erreichen
 - ▶ Erfolgreiche Übersicht
 - ▶ Stetige Erinnerung

Beispiel:

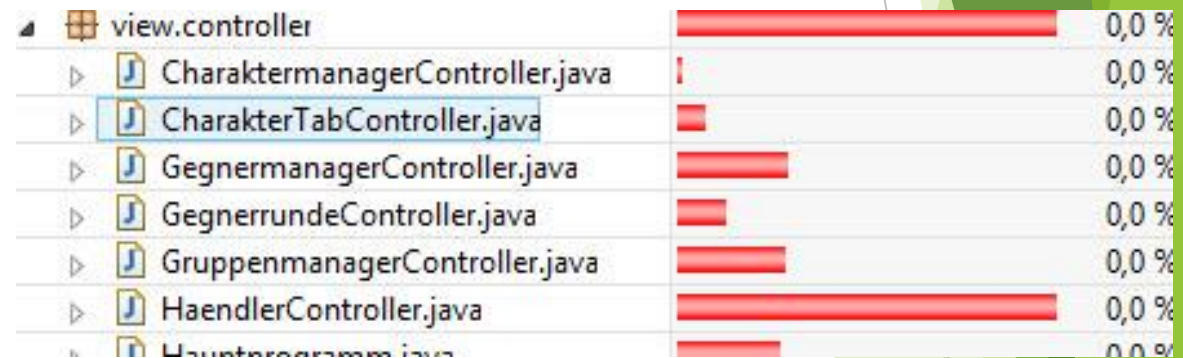


Fortschritt: Nicht Inhaltlich Testabdeckung

Code Coverage

- ▶ Versuch große Abdeckung zu erreichen
 - ▶ Erfolgreiche Übersicht
 - ▶ Stetige Erinnerung
- ▶ Problematische Bereiche:
 - ▶ Keine Abdeckung bei GUI

Beispiel:



Fortschritt: Nicht Inhaltlich Testabdeckung

Code Coverage

- ▶ Versuch große Abdeckung zu erreichen
 - ▶ Erfolgreiche Übersicht
 - ▶ Stetige Erinnerung
- ▶ Problematische Bereiche:
 - ▶ Keine Abdeckung bei GUI
 - ▶ Mangelhafte Interpretation

Beispiel:

```
try {  
    return getAllRows.getResultList();  
}  
catch (IllegalStateException getResultListExcepti  
    System.err.println("IllegalStateException: "  
    getResultListExceptionOne.printStackTrace()  
    return null;  
}  
catch (QueryTimeoutException getResultListExcepti  
    System.err.println("QueryTimeoutException: "  
    getResultListExceptionTwo.printStackTrace()  
    return null;  
}  
catch (TransactionRequiredException getResultList  
    System.err.println("TransactionRequiredExcep  
    getResultListExceptionThree.printStackTrace()  
    return null;  
}  
catch (PessimisticLockException getResultListExce  
    System.err.println("PessimisticLockException  
    getResultListExceptionFour.printStackTrace()  
    return null;  
}  
catch (LockTimeoutException getResultListExceptio  
    System.err.println("LockTimeoutException: "  
    getResultListExceptionFive.printStackTrace()  
    return null;
```



Umfang der Demo

Kampf



Handel



Reflexionen: Arbeitsprozess



Reflexionen: Arbeitsprozess



Reflexionen: Vorschau auf nächste Iteration

- Mach ich am Dienstag



Reflexionen: Fazit

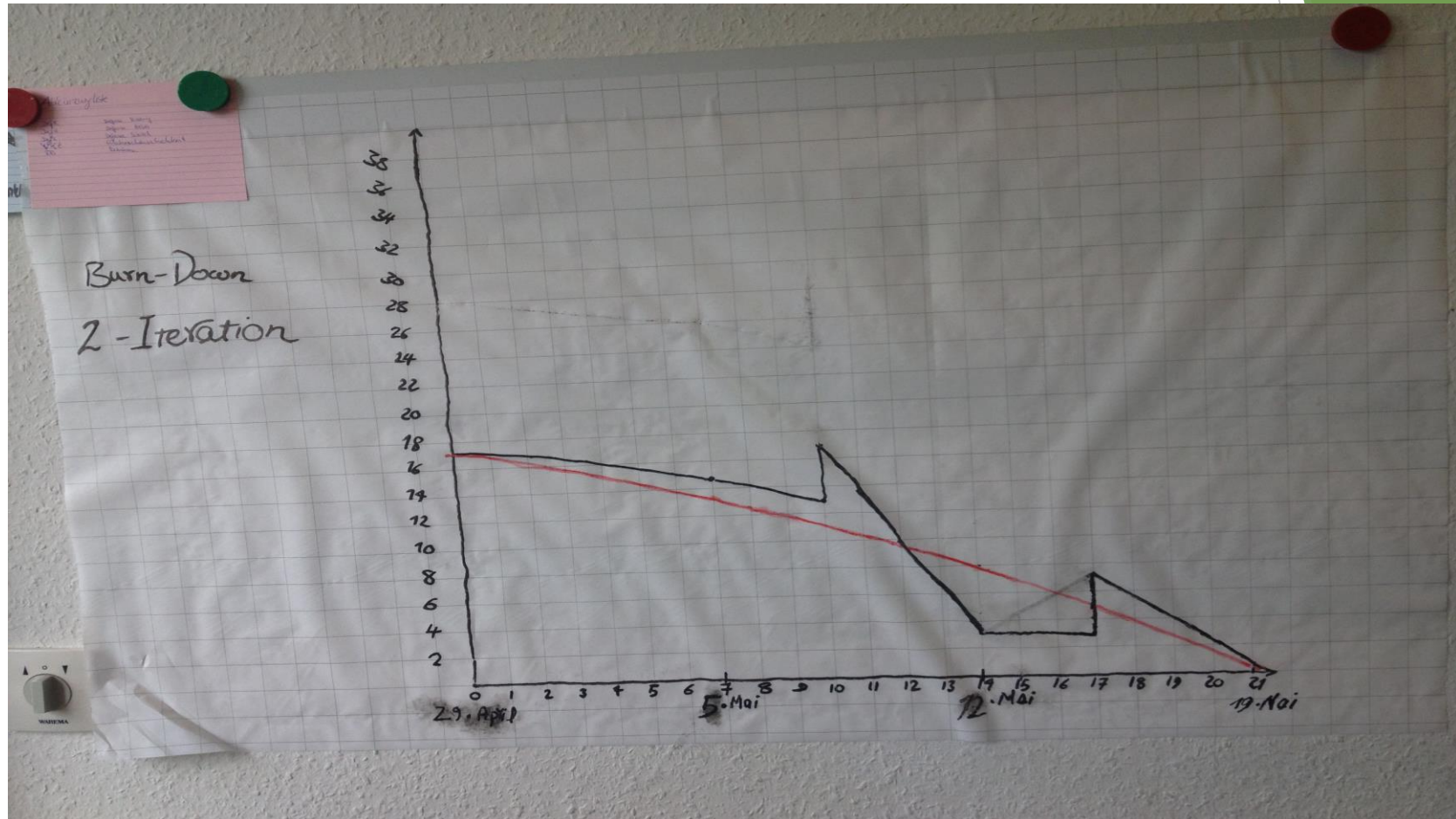


Iteration 3

- ▶ Erweiterung: Kampfsimulator
- ▶ Erweiterung: Händler
- ▶ Erstellung von Release



Burn-Down-Chart



Reflektion der Planung

- Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich



Reflektion der Planung

- ▶ Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich
- ▶ Einige Tasks dauerten viel kürzer/ länger als geschätzt



Reflektion der Planung

- ▶ Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich
- ▶ Einige Tasks dauerten viel kürzer/ länger als geschätzt
- ▶ Testen war zeitaufwendig



Reflektion der Planung

- ▶ Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich
- ▶ Einige Tasks dauerten viel kürzer/ länger als geschätzt
- ▶ Testen war zeitaufwendig
- ▶ Arbeit an unabhängige Stories



Reflektion der Planung

- ▶ Die Beschreibung der Stories u. Tasks war sehr hilfreich
- ▶ Einige Tasks dauerten viel kürzer/ länger als geschätzt
- ▶ Testen war zeitaufwendig
- ▶ Arbeit an unabhängige Stories
- ▶ Konflikte in Git



Reflektion über Teamprozesse

- Wir haben uns gegenseitig geholfen



Reflektion über Teamprozesse

- ▶ Wir haben uns gegenseitig geholfen
- ▶ Ideen ausgetauscht



Reflektion über Teamprozesse

- ▶ Wir haben uns gegenseitig geholfen
- ▶ Ideen ausgetauscht
- ▶ Geübt, ein guter Zuhörer zu sein



Reflektion über Teamprozesse

- ▶ Wir haben uns gegenseitig geholfen
- ▶ Ideen ausgetauscht
- ▶ Geübt, ein guter Zuhörer zu sein
- ▶ Geduld haben!



Zustand am Ende der Iteration



Fazit

- Erweiterung der Funktionalität



Fazit

- ▶ Erweiterung der Funktionalität
- ▶ Sehr gute Zusammenarbeit



Fazit

- ▶ Erweiterung der Funktionalität
- ▶ Sehr gute Zusammenarbeit
- ▶ Wir haben gelernt Arbeitsschritte besser zu gliedern



Fazit

- ▶ Erweiterung der Funktionalität
- ▶ Sehr gute Zusammenarbeit
- ▶ Wir haben gelernt Arbeitsschritte besser zu gliedern
- ▶ Zielorientiert gearbeitet



Fazit

- ▶ Erweiterung der Funktionalität
- ▶ Sehr gute Zusammenarbeit
- ▶ Wir haben gelernt Arbeitsschritte besser zu gliedern
- ▶ Zielorientiert gearbeitet
- ▶ Alle am Ende zufrieden mit dem Ergebnis



**Danke
für eure
Aufmerksamkeit!**

