

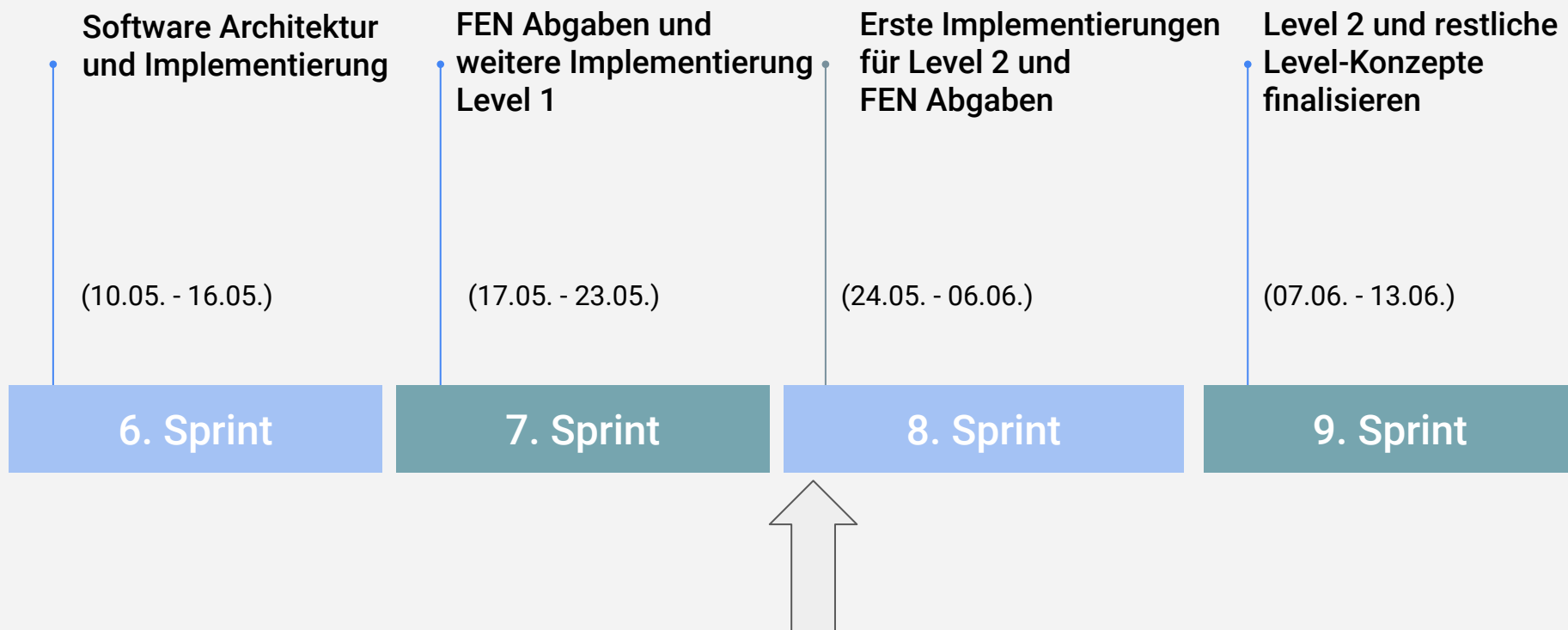
Sepia - Review 3



24.05.2023

Verantwortlich: Mike Menzel und Fabian Hoppe

Übersicht





Highlights und Herausforderungen des letzten Sprints

Highlights

- Schriftliche Bestätigungen des Kunden
 - Produktidee und Anforderungen
 - Keine neuen Anforderungen ab 26.05.23
- Erstes Level implementiert
 - Alle Funktionalitäten enthalten
 - Grafiken wurden eingefügt

Herausforderungen

- Beim Zusammenführen von Feature-Branches wurden Änderungen nicht übernommen
 - => Änderungen mussten einzeln erneut vorgenommen werden
- Automatisierte Tests in Unity können nicht ausgeführt werden

Rückblick 7. Sprint (17.05. - 23.05.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Quality Assurance Document	13	8	-5	→	5
	Risikomanagement	2	4	2	✓	
	Projekthandbuch überarbeiten	3	4	1	✓	
	Anforderungsspezifikation überarbeiten	8	11	3	✓	
Präsentationen	Jour fixe 4 halten, Jour fixe Checkliste erstellt	21	14	-7	✓	8
	Review 3 fertigstellen	13	15	2	✓	
	FEN Präsentation fertigstellen	13	5	-8	→	
Kunde	Kundensprechstunde, Fragenkatalog überarbeiten	1	1		✓	
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive	17	17		✓	
	Meeting mit Designerinnen	5	5		✓	
Implementierung	Unity Asset Store nach passenden Assets durchsuchen	2	2		✓	5
	Funktionalitäten für Level 1 erstellen	5	9	4	✓	
	Sicherheitsmechanismen in Backend integrieren	8	9	1	✓	
	Grafiken/Animationen in Spiel einfügen	5	6	1	✓	
	Code-Testing in Unity → Unit Tests für Level 1	8	12	4	→	
	Systemtests → Manuelle Tests	5	4	-1	✓	
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 7h * 4 Tage - 15ph (Abwesenheit) = 125ph	129	126	-3		

Rückblick zum 2. Review (10.05. - 23.05.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Projekthandbuch und Anforderungsspezifikation überarbeiten	27	31	4	✓	5
	Architekturdokument erstellen	21	25	4	✓	
	Quality Assurance Document	13	8	-5	→	
	Gruppenbericht über andere Teams	5	4	-1	✓	
	Risikomanagement	4	6	2	✓	
Präsentationen	Review 2 halten, Jour fixe 4 halten, Checklisten überarbeiten	47	40	-7	✓	8
	Jour fixe 4 fertigstellen, Review 3 fertigstellen	21	24	3	✓	
	FEN Präsentation fertigstellen	13	5	-8	→	
Kunde	Kundensprechstunde, Fragenkatalog überarbeiten	3	2	-1	✓	
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	36	34	-2	✓	
	Meeting mit Designerinnen	13	10	-3	✓	
Einarbeitung	Umgang mit Merge-Konflikten in Unity	5	4	-1	✓	
	Einrichtung von Git LFS	0	1	1	✓	
Implementierung	Funktionalitäten für Level 1 erstellen	18	22	4	✓	5
	Highscore Frontend überarbeiten	5	5		✓	
	Code Testing in Unity → Unit Tests für Level 1	8	12	4	→	
	Code Testing, Systemtests → Manuelle Tests	18	14	-4	✓	
	Unity Asset Store nach passenden Assets durchsuchen	2	2		✓	
	Sicherheitsmechanismen in Backend integrieren	8	9	1	✓	
	Grafiken/Animationen in Spiel einfügen	5	6	1	✓	
Blockveranstaltungen	FEN	18	12	-6	✓	
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 9 Tage * 7h - 31ph (Abwesenheit) = 284ph	290	276	-14		

24.05.2023

Review 3 | Sepia | Mike Menzel und Fabian Hoppe

→ = Versoben auf den nächsten Sprint
✓ = In diesem Sprint abgeschlossen

5

8. Sprint (24.05. - 06.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	Risikomanagement für Sprint 8/9	2
	Gruppenberichte Review 3, Checkliste für Review überarbeiten	6
	Quality Assurance Document	5
	Konzepte für restliche Level	13
Präsentation	Review 3 halten, FEN Präsentation halten	45
	Jour fixe 5 fertigstellen	8
	FEN Präsentation fertigstellen	8
	Kundenreview 2 vorbereiten	8
Kunde	Kundensprechstunde Sprint 8, Erstes Level vorstellen	2
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive	17
	Meeting mit Designerinnen Sprint 8	5
Implementierung	Drag und Drop für Level 2	8
	Bewegliches Fließband für Level 2	5
	Designs für Scoreboard übernehmen	3
	Level 1 an Kundenwünsche anpassen	3
Testing	Konzept für Usability Tests	5
	Code Testing in React, Code Testing im Backend	10
	Code Testing in Unity → Unit Tests für Level 1	5
	Manuelle Tests	3
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7h - 17ph (Abwesenheit) = 158ph	161

Vorausblick zum 4. Review (24.05. - 13.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	Risikomanagement für Sprint 8/9/10	4
	Gruppenberichte Review 3, Checkliste für Review + Jour fixe überarbeiten	7
	Quality Assurance Document	5
	Konzepte für restliche Level	13
	Technische Dokumentation, UX Konzept dokumentieren	13
	Architekturdokument überarbeiten	8
Präsentationen	Review 3, FEN Präsentation und Jour fixe 5 halten	65
	Jour fixe 5, Review 4 fertigstellen	21
	FEN Präsentation fertigstellen	8
	Kundenreview 2 und Abschlusspräsentation vorbereiten	16
Kunde	Kundensprechstunde Sprint 8, Erstes Level vorstellen, Kundenreview 2 halten	8
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive	34
	Meeting mit Designerinnen Sprint 8/9	10
Implementierung	Level 2 Funktionalitäten fertigstellen, Grafiken / Animationen für Level 2 einfügen	26
	Designs für Scoreboard und Spiele Menüs übernehmen	8
	Level 1 an Kundenwünsche anpassen	3
	Anpassungen anhand Feedback der Usability Tests	5
Testing	Konzept für Usability Tests, Usability Tests durchführen und auswerten	10
	Code Testing in React und Backend	10
	Unit Tests für Level 1 und 2, Manuelle Tests	11
Blockveranstaltungen	TEW 3	5
Summe	Verfügbare ph: 9 Tage * 5 Personen * 7ph - 31ph (Abwesenheit) = 284ph	290



Risikomanagement

1) Designer können die Grafiken für Level 2 nicht rechtzeitig abliefern.

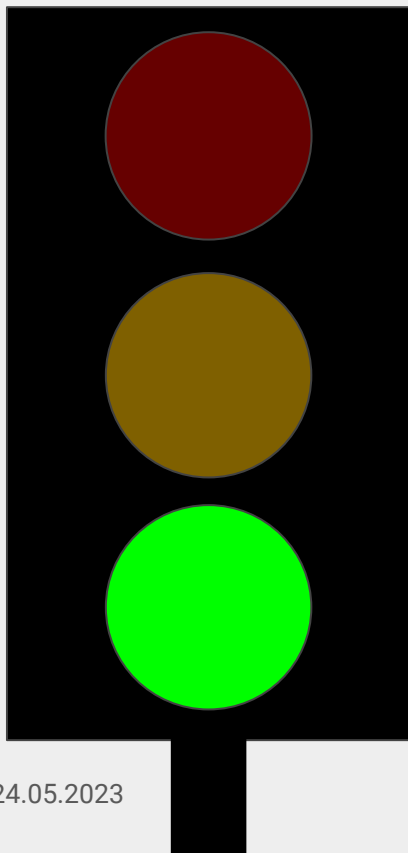
Indikator: Die Grafiken für Level 2 sind nicht am 09.06.23 vorhanden.

Präventiv: Weniger aufwendige Grafiken entwickeln lassen, Grafiken für Level 2 priorisieren

Reaktiv: Lizenzfreie Grafiken verwenden, selbst Grafiken erstellen.

Schaden	sehr hoch	hoch	mittel	gering
	sehr hoch	hoch	mittel	gering
	hoch	mittel	gering	sehr gering
	mittel	gering	sehr gering	unbedeutend
Eintrittswahrscheinlichkeit				

Statusampel



Grün, da:

- Erstes Level vollständig implementiert
- Weiterhin gute Teamstimmung

Produkt-Teil





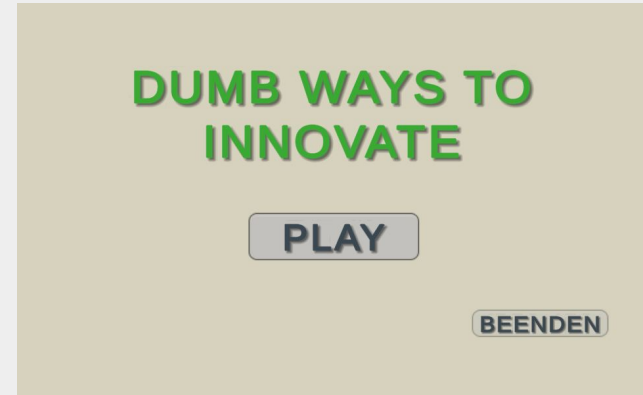
Stand bei Review 2

Level:

- Demo-Level
- Level wird zufällig ausgewählt

Game-Loop:

- Verschiedene Bildschirme
- Leben und Punktestand werden angezeigt
- Daten an Backend abschicken möglich





Konzept erstes Level

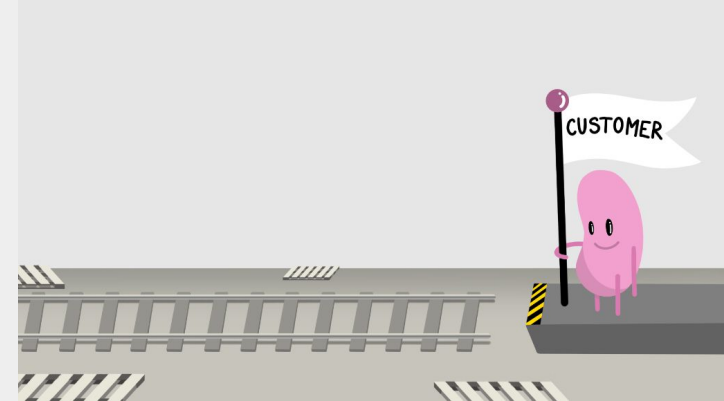
- Bereich "Shipment" in der sovanta Innovation Factory
- Das fertige Produkt zum Kunden bringen
- In einem kleinen Waggon auf Schienen
- Bildschirm berühren, um zu fahren





Was hat sich weiterentwickelt?

- Neuer Produktname: Learn to innovate
- Funktionalitäten für das Level implementiert
- Weitere Funktionalitäten für die Game-Loop implementiert
- Designs für das Level erstellt und eingebunden
- Erste Designs für Bildschirm zwischen den Leveln wurden erstellt und eingebunden



Testkonzept



Automatisierte Tests:

- Unity:
Integrierte Test-Bibliothek
- React:
Jest und React Testing Library
- Java:
JUnit und Spring Boot Test Library

Angestrebter Überdeckungsgrad:

- 80% Zweigüberdeckung
- Warum?
 - SE2 und Recherche:
Zweigüberdeckung ist oft angestrebte Code-Überdeckung
 - 80% werden in der Industrie oft verwendet
 - Mehr abzudecken, bedeutet auch mehr Aufwand



Testkonzept

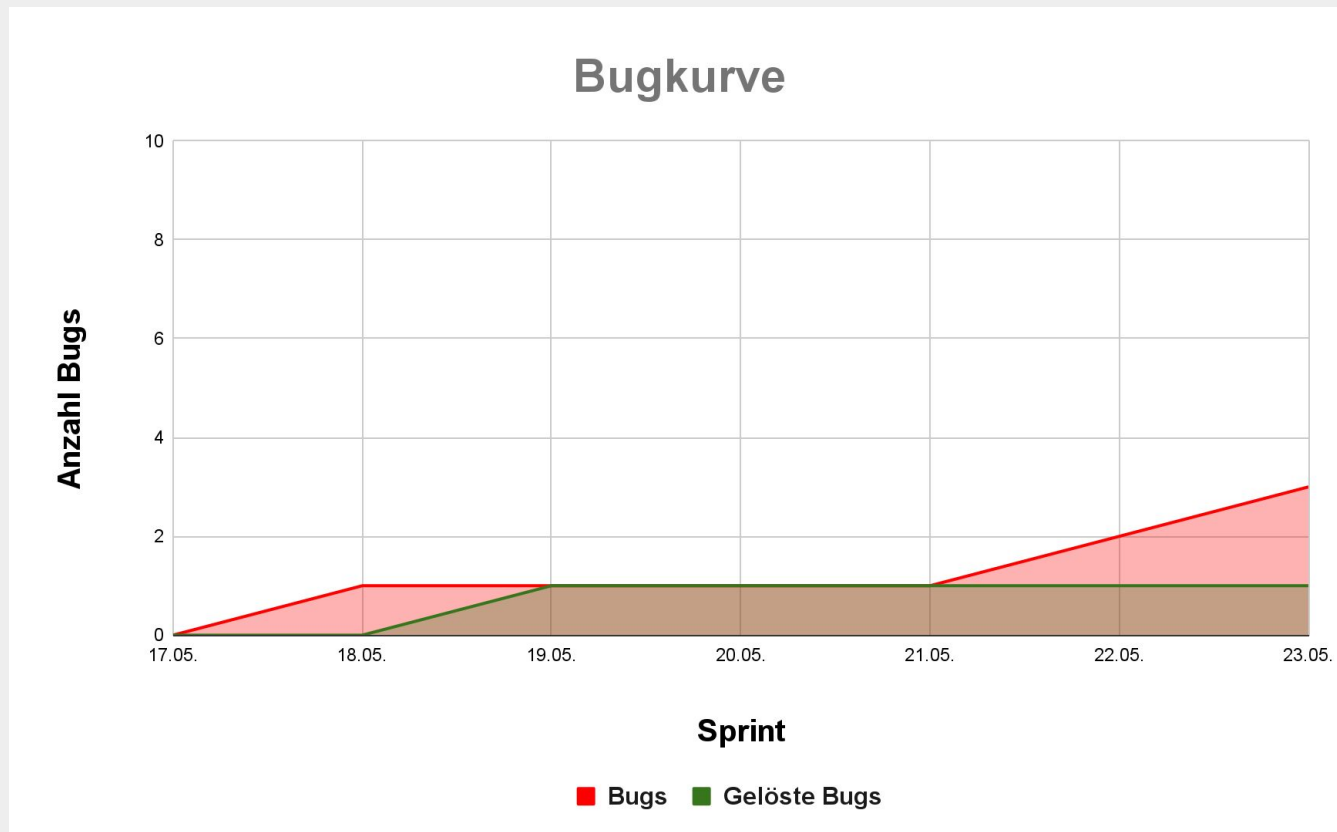
Manuelle Tests:

- Mit Testkatalog wird das Produkt manuell getestet
- Beim Hinzufügen einer neuen Funktionalität
- Zweimal im Sprint die aktuellste Version auf dem main-Branch

Bug-Tracking:

- Über Jira
- Einteilung in Stufen:
Niedrig, Mittel, Hoch, Kritisch

Bugkurve



Produktvorstellung





Woran wird bis Review 4 gearbeitet?

- Level 2 vollständig implementiert
 - Konzept
 - Designs
 - Funktionalitäten
- Konzepte für vier weitere Level
- Scoreboard Frontend Design anpassen



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!