

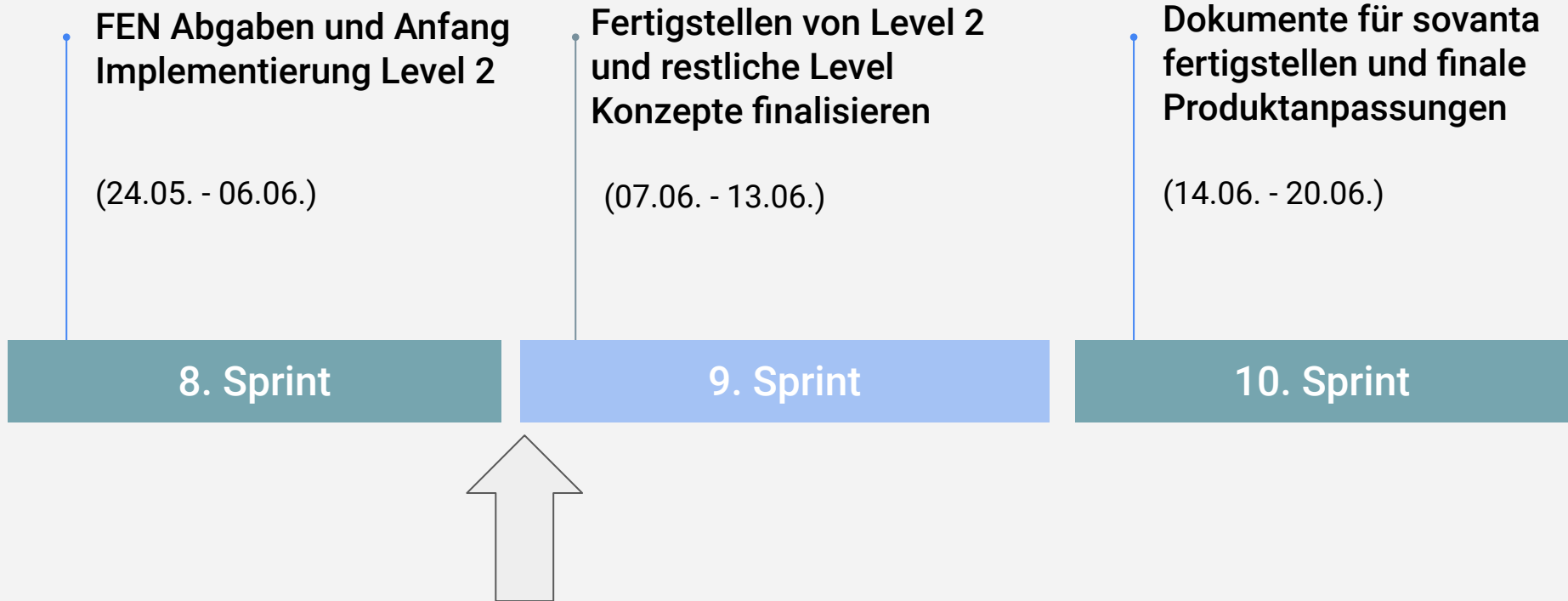
Sepia - Jour fixe 5



07.06.2023

Verantwortlich: Eren Saglam

Übersicht



Highlights und Herausforderungen des letzten Sprints



Highlights

- Teammotivation für den Endspurt vor den Ferien wurde durch gemeinsames Treffen an den Rheinterrassen gestärkt
- Alle Applikationen wurden erfolgreich auf der Cloud Foundry deployed.

Herausforderungen

- Systemtastatur von mobilen Geräten ist nicht im Unity WebGL-Build verfügbar
 - Workaround: Separates Formular
 - Abgesprochen mit Kunden
- Große Abhängigkeit von Designerinnen
 - Für Level 2 lizenzfreie Grafiken verwenden

Rückblick 8. Sprint (24.05. - 06.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Risikomanagement	2	2		✓	
	Gruppenberichte Review 3, Checkliste für Review überarbeiten	6	6		✓	
	Quality Assurance Dokument	5	10	5	✓	
	Konzepte für restliche Level	13	8	-5	→	5
Präsentationen	Review 3 halten, FEN Präsentation halten	45	34	-11	✓	
	Jour fixe 5 fertigstellen, FEN Präsentation fertigstellen	16	16		✓	
	Kundenreview 2 vorbereiten	8	5	-3	→	3
Kunde	Kundensprechstunde	1	1		✓	
	Erstes Level vorstellen	1	0	-1	✗	
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	17	20	1	✓	
	Meeting mit Designerinnen	5	5		✓	
Implementierung	Drag und Drop für Level 2	8	4	-4	✓	
	Bewegliches Fließband für Level 2	5	5		✓	
	Designs für Scoreboard übernehmen	3	5	2	→	2
	Level 1 an Kundenwünsche anpassen	3	0	-3	→	3
	Game Deployment, Lizenzfreie Grafiken heraussuchen	0	4	4	✓	
	Funktionalität Level 2	0	4	4	✓	
	Bugfixing	0	3	3	✓	
	Git LFS entfernen	0	3	3	✓	
Testing	Konzept für Usability Tests	5	5		✓	
	Code Testing in React, Code Testing im Backend, Unit Tests für Level 1	15	17	2	✓	
	Manuelle Tests	3	3		✓	
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7h - 17h (Abwesenheit) = 158ph	161	160	-1		13

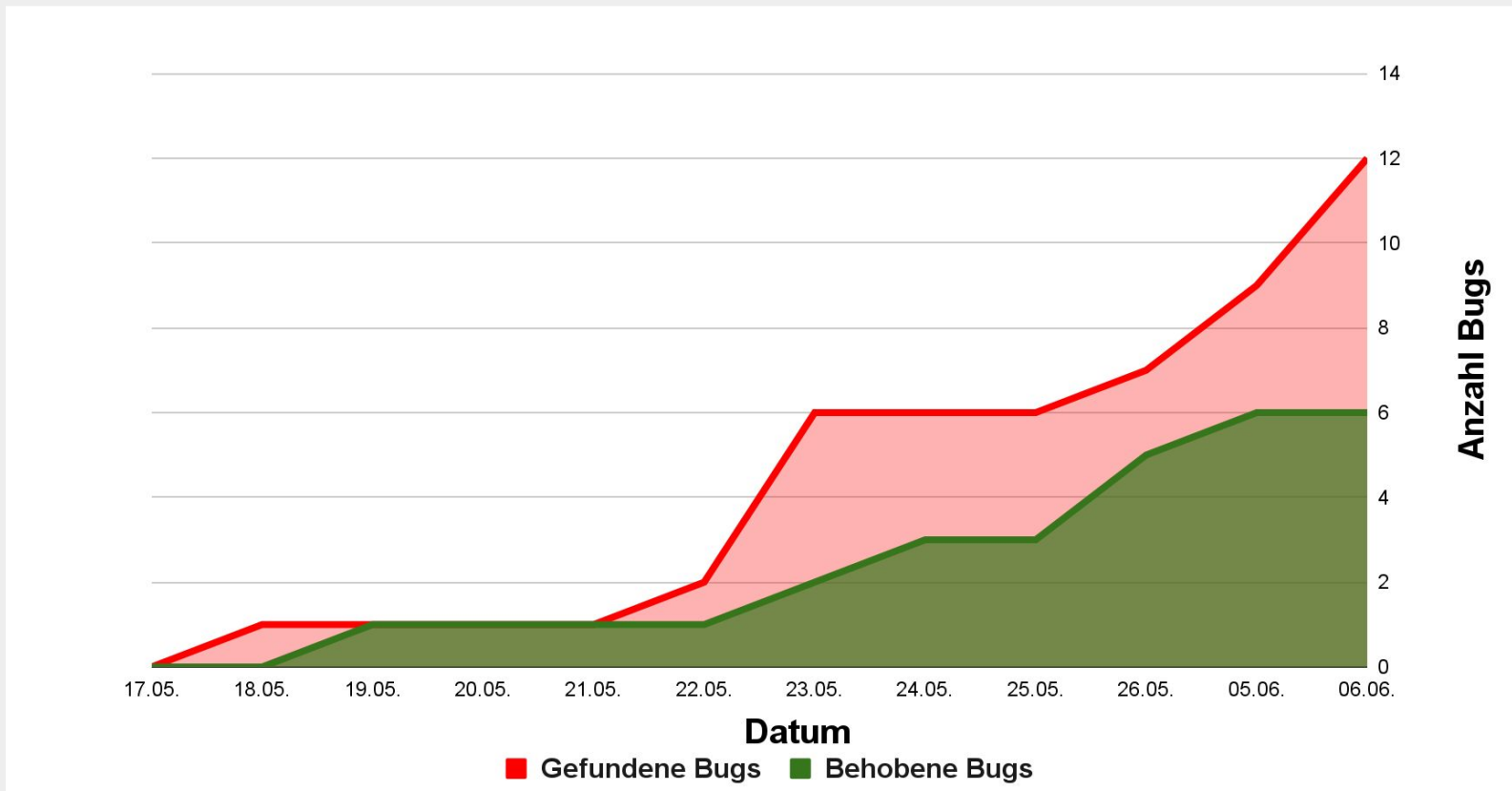
✗ = Arbeitspaket gestrichen

→ = Verschoben auf den nächsten Sprint

✓ = In diesem Sprint abgeschlossen

Grüne Schrift = neues Arbeitspaket

Bugkurve



9. Sprint (07.06 - 13.06.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	Risikomanagement Architekturdokument, Projekthandbuch überarbeiten Technische Dokumentation, UX Konzept dokumentieren für den Kunden Konzepte für restliche Level	2 10 10 5
Präsentation	Jour fixe 5 halten Review 4 fertigstellen Erstes Konzept für die Abschlusspräsentation Kundenreview 2 vorbereiten	15 8 8 3
Kunde	Kundenreview 2 halten	4
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive	17
Implementierung	Level 2 Spiellogik fertigstellen, Grafiken und Animationen für Level 2 einfügen Level 1 an Kundenwünsche anpassen, Level 2 an Kundenwünsche anpassen Formular für Namens eingabe Designs für Scoreboard übernehmen	10 6 8 2
Testing	Unit Tests für Level 2 Usability Tests durchführen und auswerten Bugfixing	5 5 3
Blockveranstaltungen	TEW 3	5
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 7h * 4 Tage - 14ph (Abwesenheit) = 126ph	126

Risiko



Qualität der Abschlusspräsentation leidet unter schlechtem Zeitmanagement

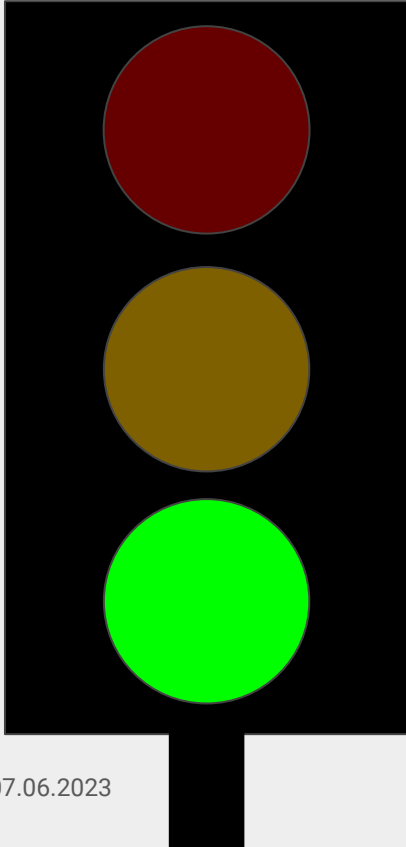
Indikator: Zu wenige Arbeitsstunden (Insgesamt <60 ph) bleiben bei der Planung am 12.06.23 für die Abschlusspräsentation übrig.

Präventiv: Arbeitspaket "Erstes Konzept für die Abschlusspräsentation" wurde geplant

Reaktiv: Arbeitspakete bezüglich der Abschlusspräsentation werden priorisiert, Überstunden

Schaden	sehr hoch				
	hoch		X		
	mittel				
	gering				
		gering	mittel	hoch	sehr hoch
		Eintrittswahrscheinlichkeit			

Statusampel



Grün, da:

- Erste Funktionalitäten für Level 2 implementiert wurden
- Teambuilding am Mittwoch zu hoher Motivation im Team beigetragen hat



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!