

# Sepia - Jour fixe 4

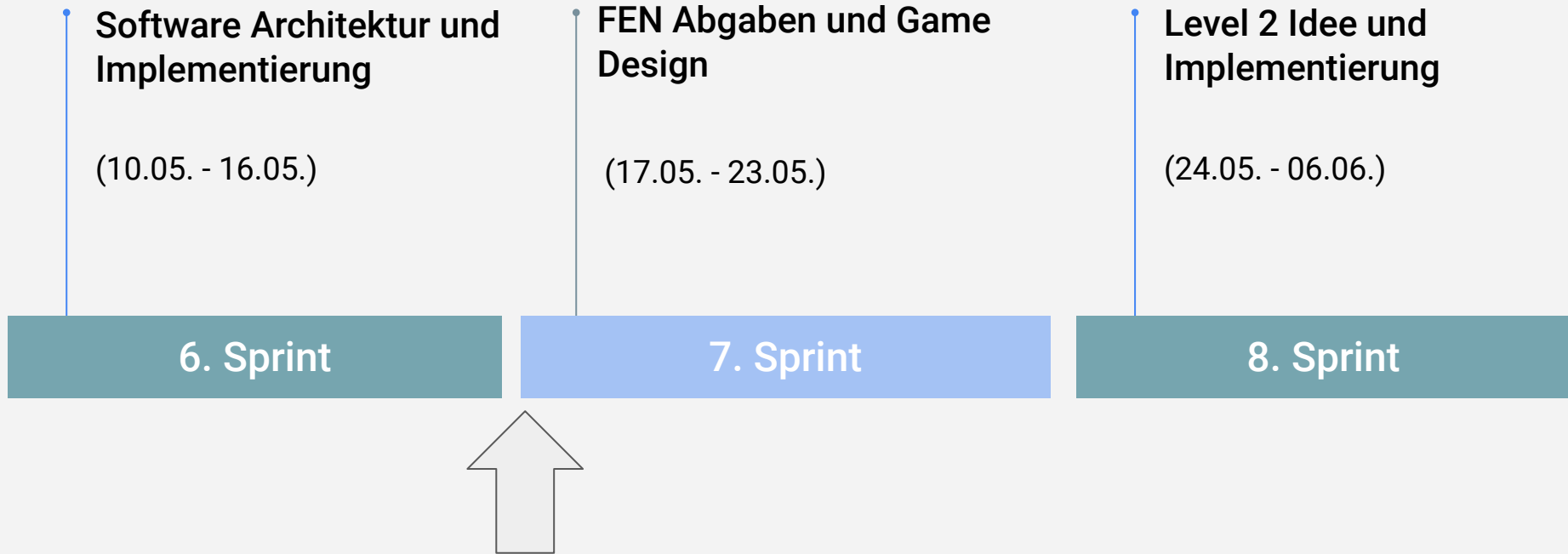


17.05.2023

Verantwortlich: Stephan Halder



# Übersicht





# Highlights und Probleme des letzten Sprints

## Highlights

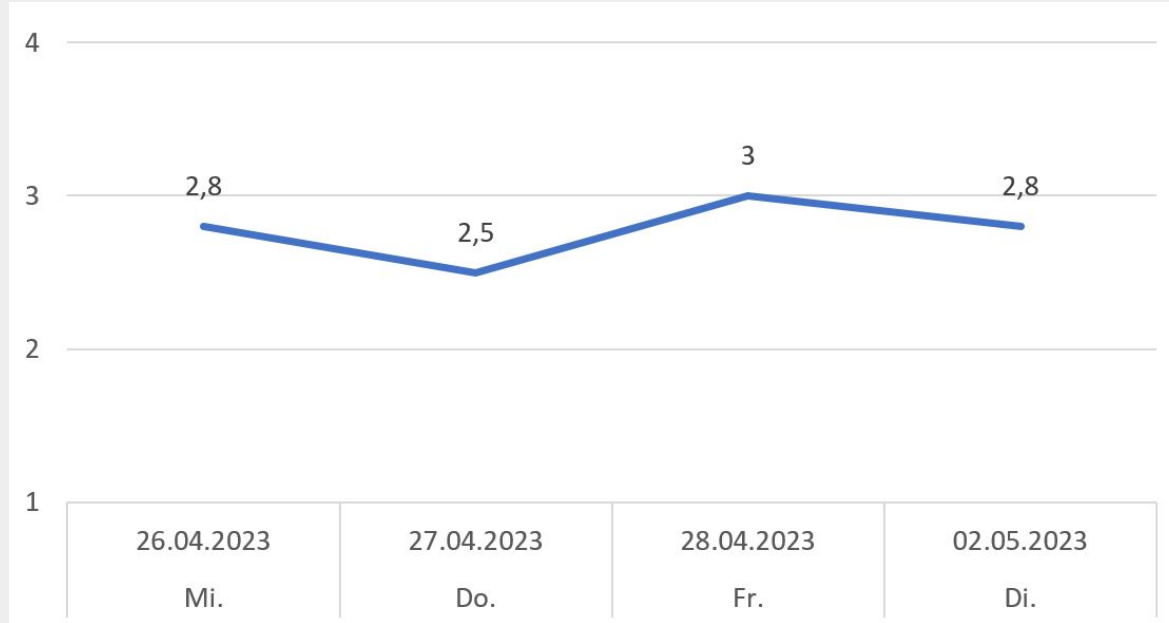
- Architektur Dokument erstellt und dem Management abgegeben
- Teilprodukt dem Kunden vorgeführt

## Herausforderungen

- Durch Unity können große Dateien entstehen, die zu groß für das Git Repository sind
  - Einführung von Git LFS



# Stimmungsverlauf (nur wenn relevant)



## Legende

- 1 - Katastrophal
- 2 - Schlecht
- 3 - Gut
- 4 - Sehr Gut

# Rückblick 6. Sprint (10.05. - 16.05.)

Alle Angaben in  
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Projekthandbuch überarbeiten	8	7	-1	→	
	Anforderungsspezifikation überarbeiten	8			→	
	Architekturdokument erstellen	21			✓	
	Gruppenbericht über andere Teams	5	4	-1	✓	
	Risikomanagement	2	2		✓	
Präsentationen	Review 2 halten, Review Checkliste überarbeiten	26	26		✓	
	Jour fixe 4 fertigstellen	8			✓	
Kunde	Kundensprechstunde, Fragenkatalog überarbeiten	2	1	-1	✓	
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	19	19		✓	
	Meeting mit Designerinnen	8	4	-4	✓	
Einarbeitung	Umgang mit Merge-Konflikten in Unity	5			✓	
	Einrichtung von Git LFS (neu)	0			✓	
Implementierung	Funktionalitäten für Level 1 erstellen	13			✓	
	Highscore Frontend überarbeiten	5			→	
	Code Testing	13			✓	
Blockveranstaltungen	FEN	18	12	-6	✓	
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7h - 14ph (Arbeit) - 2ph (Abwesenheit) = 159 ph	161				

→ = Verschoben auf den nächsten Sprint

✓ = In diesem Sprint abgeschlossen

✗ = Arbeitspaket gestrichen

# 7. Sprint (17.05. - 23.05.)

Alle Angaben in  
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	Quality Assurance Document Risikomanagement	13 2
Präsentation	Jour fixe 4 halten, Jour fixe Checkliste erstellt Review 3 fertigstellen FEN Präsentation fertigstellen	21 8 13
Kunde	Kundensprechstunde, Fragenkatalog überarbeiten Erstes Level vorstellen	2 2
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive Meeting mit Designerinnen	17 8
Implementierung	Level 1 an Kundenwünsche anpassen Grafiken/Animationen in Spiel einfügen Testing	13 8 8
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 7h * 4 Tage - 14 ph (Abwesenheit) = 126 ph	115



# Risikomanagement

- 1) **Unity Projekt wird zu groß und Updates können nicht auf das Repository gepusht werden.**

**Indikator:** Eine Funktionalität soll auf das Repository gepusht werden, aber GitHub verweigert den Push, weil kein Speicher mehr zur Verfügung steht.

**Präventiv:** Verwenden von Git LFS (Large File Storage), um große Dateien in GitHub zu verwalten und zu speichern.

**Reaktiv:** Löschen unbenutzter Assets und Dateien, um die Repository Größe zu verringern.

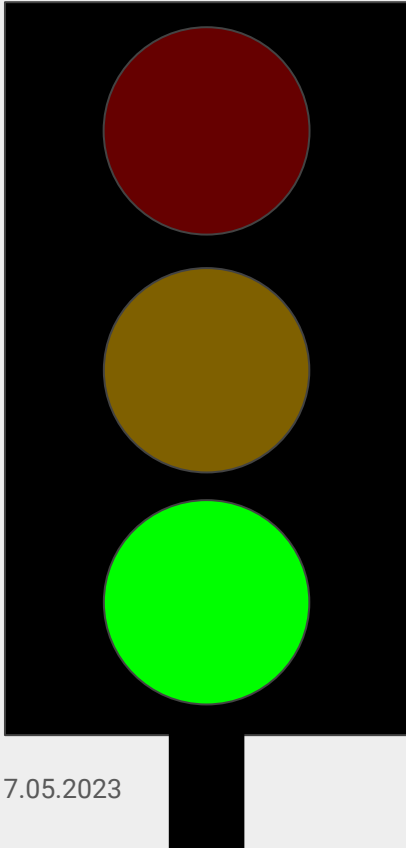
- 2) **Beim Pushen auf das Repository kann das Projekt nicht mehr ausgeführt werden.**

**Indikator:** Beim Pushen werden Abhängigkeiten nicht mit gepusht. Ohne diese Abhängigkeiten wird das Spiel nicht mehr ausgeführt.

**Präventiv:** Verwenden eines Paketmanagers, um Abhängigkeiten zu verwalten, anstatt diese direkt in das Repository hochzuladen.

**Reaktiv:** Fehlende Abhängigkeiten manuell hinzufügen und Repository aktualisieren.

Schaden	sehr hoch				
	hoch			2)	
	mittel				
	gering				1)
		gering	mittel	hoch	sehr hoch
		Eintrittswahrscheinlichkeit			



Grün, da:

- Architekturdokument abgegeben
- Teamstimmung weiterhin positiv
- Teilprodukt dem Kunden vorgestellt





Vielen Dank für Eure  
Aufmerksamkeit!