

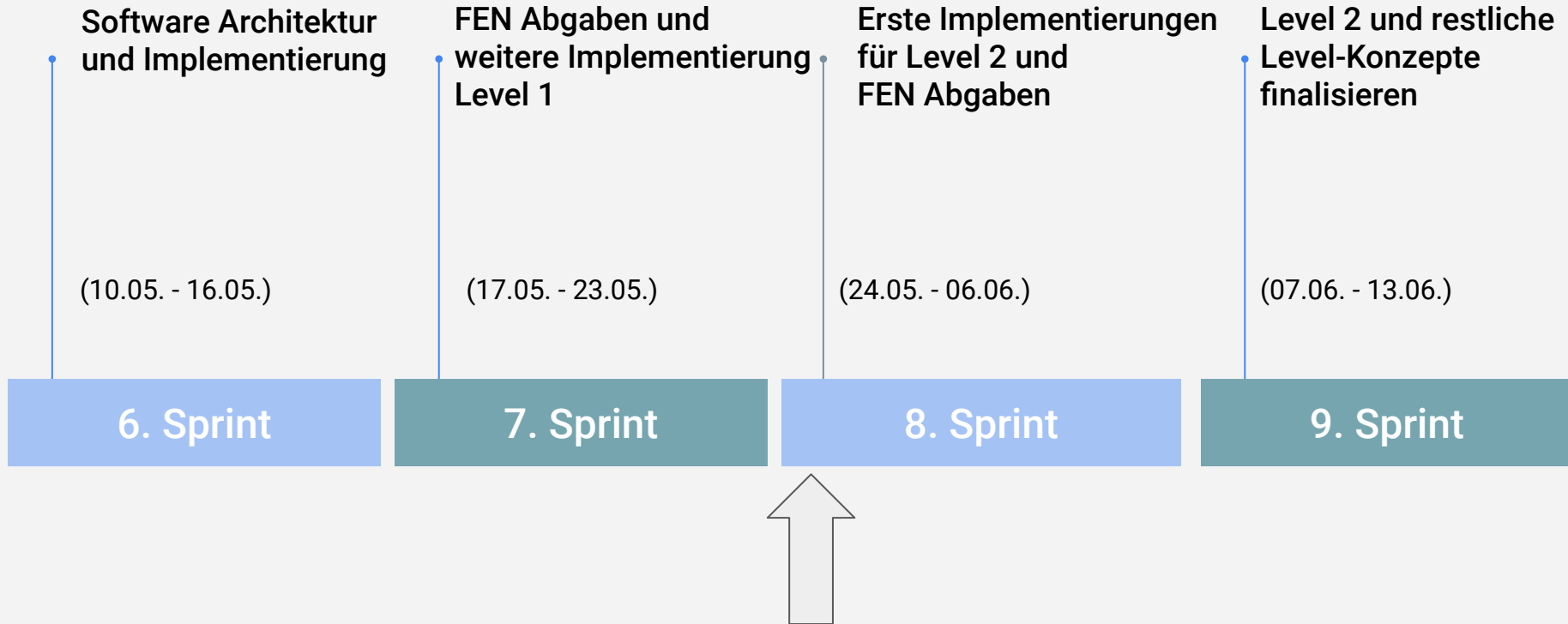
Sepia - Review 3



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 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		18

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		18

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.

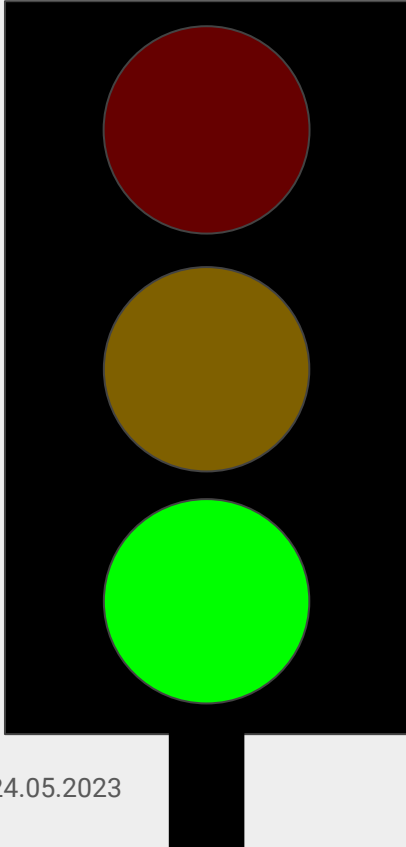
Indikator: Die Grafiken für Level 2 sind nicht am 09.06.23 vorhanden.

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

Reaktiv: Lizenzfreie Grafiken verwenden, selbst Grafiken erstellen.

Schaden	gering	mittel	hoch	sehr hoch
		1)		
Eintrittswahrscheinlichkeit				

Statusampel



Grün, da:

- Erstes Level vollständig implementiert
- Weiterhin gute Teamstimmung

Produkt-Teil





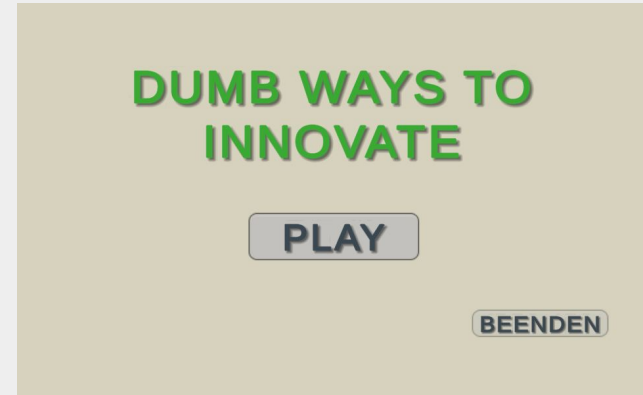
Stand bei Review 2

Level:

- Demo-Level
- Level wird zufällig ausgewählt

Game-Loop:

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





Konzept erstes Level

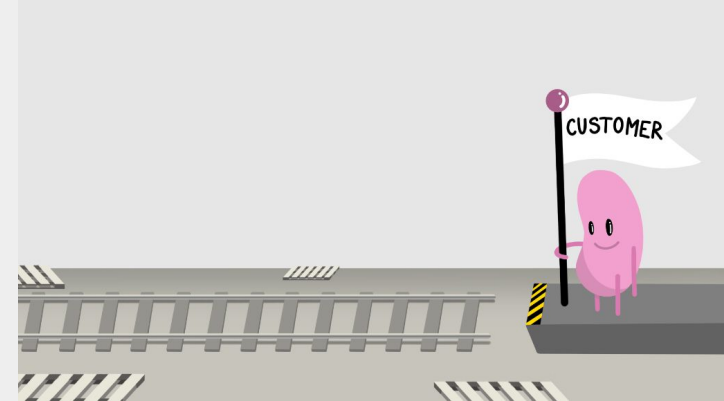
- Bereich "Shipment" in der sovanta Innovation Factory
- Das fertige Produkt zum Kunden bringen
- In einem kleinen Waggon auf Schienen
- Bildschirm berühren, um zu fahren





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

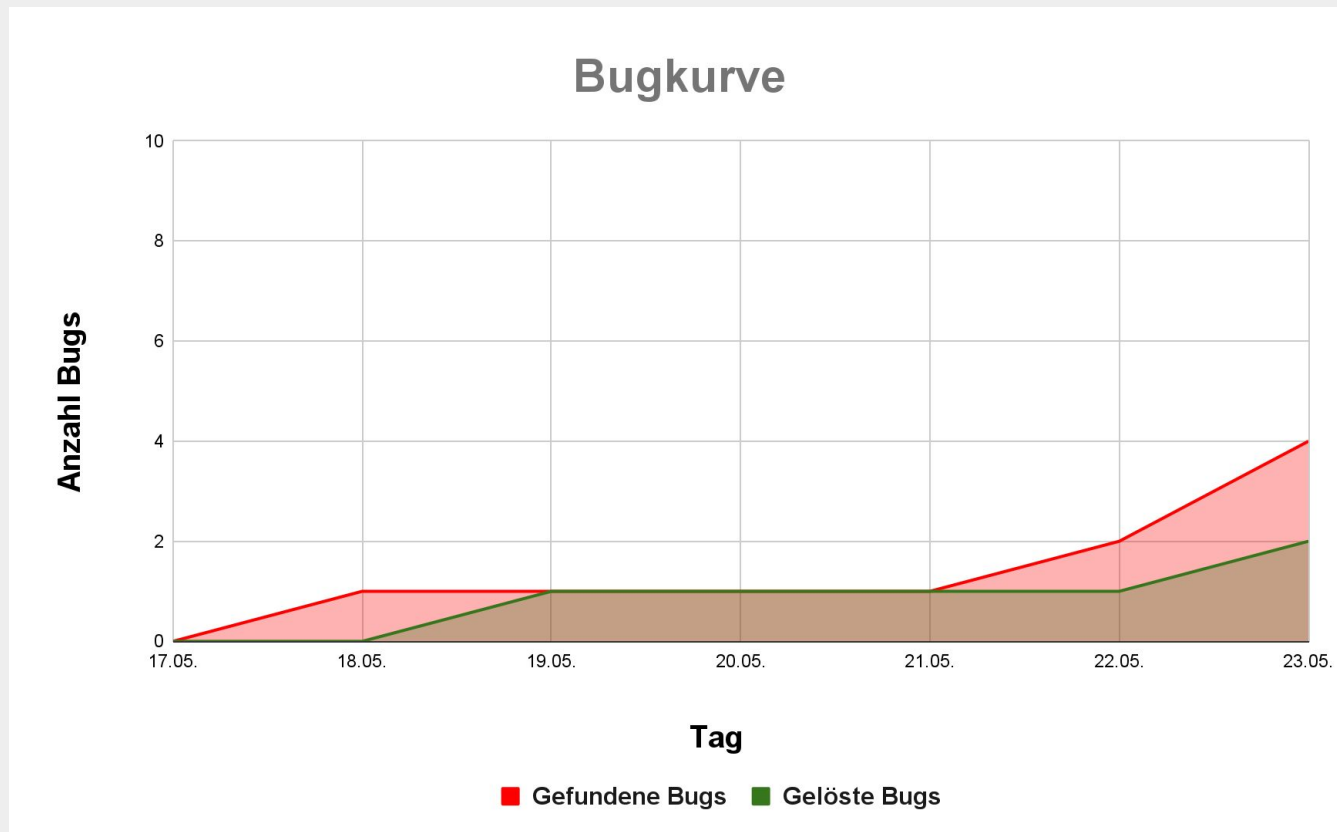
Manuelle Tests:

- 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!