

# Sepia - Review 2

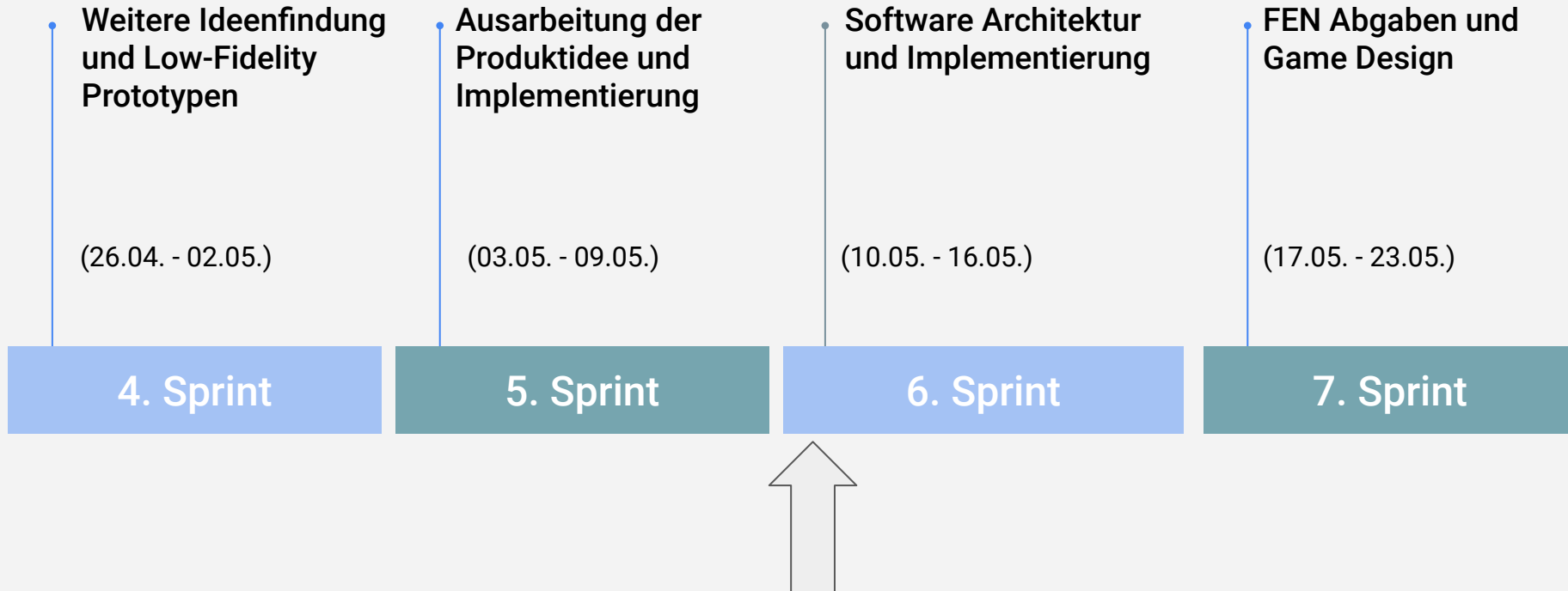


10.05.2023

Verantwortlich: Eren Saglam und Andreas Roth



# Übersicht





# Highlights und Probleme aus dem 5. Sprint

## Highlights

- Bestätigung des Kunden für unsere Spielidee und Technologien erhalten
- Datenbank wurde erstellt und Verbindung zum Backend funktioniert

## Probleme

- Abgabe des Architekturdokuments konnte nicht rechtzeitig realisiert werden
  - Schriftliche Absprache mit unseren Professoren, um die Deadline zu verschieben

# Rückblick 5. Sprint (03.05. - 09.05.)

Alle Angaben in  
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Anforderungsspezifikation und Projekthandbuch überarbeiten Risikomanagement	13 2	0 2	-13	→ ✓	16
Präsentationen	Jour fixe 3 halten und Review 2 fertigstellen Kundenreview fertigstellen	33 5	30 5	-3	✓ ✓	
Kunde	Kundenreview und Kundensprechstunde	7	7		✓	
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	19	19		✓	
Prototyping	Anlegen von Low-Fidelity-Prototyp Feedback Kunden-Review übernehmen (neu)	2 0	1 3	-1 3	✓ ✓	
Architektur	Architekturdokument erstellen	21	11	-10	→	21
Einarbeitung	Auswahl Game Libraries/ Game Engines (neu) Einarbeitung in ausgewählte Game Engine (neu)	0 0	7 24	7 24	✓ ✓	
Implementierung	Level mit grundlegender Logik erstellen Unit Tests für bestehende Logik Backend und Datenbank erstellen (neu) React Frontend für Highscores (neu)	31 5 0 0	15 0 11 2	-16 -5 11 2	✓ → ✓ ✓	13
Blockveranstaltungen	FEN, TEW	18	16	-2	✓	
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7h - 14ph (Arbeit) - 4ph (Abwesenheit) = 157ph	156	153	-3		50

# Rückblick zum 1. Review (26.04. - 09.05.)

Alle Angaben in  
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Anforderungsspezifikation überarbeiten, Projekthandbuch überarbeiten Risikomanagement Checkliste für das Review und Gruppenbericht über andere Teams	13 4 4	0 4 3	-13  -1	  	16
Präsentationen	Jour fixe 3 und Review 2 fertigstellen, Jour fixe 3 und Review 1 halten Kundenreview fertigstellen und Fragenkatalog für das Kundengespräch erstellen	66 19	62 14	-4 -5	 	
Kunde	Kundenreview und Kundensprechstunde	8	8			
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	35	36	1		
Prototyping	Anlegen von Low-Fidelity-Prototyp, weitere Ideenfindung Datenbank erstellen Feedback Kunden-Review übernehmen (neu)	20 3 0	11 0 3	-9 -3 3	  	
Qualitätsmanagement	Konzept für Code-Testing	8	7	-1		
Architektur	Architekturdokument erstellen	21	11	-10		21
Einarbeitung	Java Spring Boot und React Bootstrap Quarkus (neu) Auswahl Game Libraries/ Game Engines (neu) Einarbeitung in ausgewählte Game Engine (neu)	16 0 0 0	10 3 7 24	-6 3 7 24	   	
Implementierung	Level mit grundlegender Logik erstellen Unit Tests für bestehende Logik Backend und Datenbank erstellen (neu) React Frontend für Highscores (neu)	31 5 0 0	15 0 11 2	-16 -5 11 2	   	13
Blockveranstaltungen	FEN, TEW	24	21	-3		
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 9 Tage * 7h - 14ph (Arbeit) - 25ph (Abwesenheit) = 276ph	277	252	-25		50

10.05.2023

Review 2 | Sepia | Eren Saglam und Andreas Roth

= Verschieben auf den nächsten Sprint  
 = In diesem Sprint abgeschlossen  
 = Arbeitspaket gestrichen

# 6. Sprint (10.05. - 16.05.)

Alle Angaben in  
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	<p>Projekthandbuch überarbeiten</p> <p>Anforderungsspezifikation überarbeiten</p> <p>Architekturdokument erstellen</p> <p>Gruppenbericht über andere Teams</p> <p>Risikomanagement</p>	<p>8</p> <p>8</p> <p>21</p> <p>5</p> <p>2</p>
Präsentation	<p>Review 2 halten, Review Checkliste überarbeiten</p> <p>Jour fixe 4 fertigstellen</p>	<p>26</p> <p>8</p>
Kunde	Kundensprechstunde, Fragenkatalog überarbeiten	2
Interne Meetings	<p>Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive</p> <p>Meeting mit Designerinnen</p>	<p>19</p> <p>8</p>
Einarbeitung	Umgang mit Merge-Konflikten in Unity	5
Implementierung	<p>Funktionalitäten für Level 1 erstellen</p> <p>Highscore Frontend überarbeiten</p> <p>Code Testing</p>	<p>13</p> <p>5</p> <p>13</p>
Blockveranstaltungen	FEN	18
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7h - 14ph (Arbeit) - 2ph (Abwesenheit) = 159ph	161

# Vorausblick zum 3. Review (10.05. - 23.05.)

Alle Angaben in  
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	Projekthandbuch überarbeiten	8
	Anforderungsspezifikation überarbeiten	8
	Architekturdokument erstellen	21
	Gruppenbericht über andere Teams	5
	Risikomanagement	4
	Quality Assurance Document	13
Präsentationen	Jour fixe 4 und Review 2 halten, Jour fixe und Review Checklisten überarbeiten	47
	Jour fixe 4 und Review 3 fertigstellen	16
	FEN Präsentation fertigstellen	13
Kunde	Kundensprechstunden , erstes Level vorstellen und den Fragenkatalog überarbeiten	6
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive	36
	Meeting mit Designerinnen	16
Einarbeitung	Umgang mit Merge-Konflikten in Unity	5
Implementierung	Funktionalitäten für Level 1 erstellen	13
	Highscore Frontend überarbeiten	5
	Level 1 an Kundenwünsche anpassen	13
	Grafiken/Animationen im Spiel einfügen	8
	Code Testing	21
Blockveranstaltungen	FEN	31
Summe	Verfügbare ph: 9 Tage * 5 Personen * 7ph - 28ph (Arbeit) - 2ph (Abwesenheit) = 285ph	289



# Risikomanagement

## 1) Unerfahrenheit in Unity kann bei der Zusammenarbeit zu aufwendigen Merge-Konflikten führen.

**Indikator:** Ein Merge-Konflikt, welcher nicht innerhalb einer Personenstunde behoben werden kann, tritt ein.

**Präventiv:** Einarbeitung: Umgang mit Merge-Konflikten in Unity.

**Reaktiv:** Ein Rollback wird durchgeführt und die beteiligten Personen, die den Code geschrieben haben, führen gemeinsam eine Problemlösung durch.

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

1)





# Risikomanagement

## 2) Fehlende Erfahrung im Erstellen von automatisierten Tests für Spiele kann zu mangelnder Qualitätssicherung führen.

**Indikator:** Ein schwerwiegender Fehler wird übersehen und frühestens 2 Wochen nach der Implementierung erkannt.

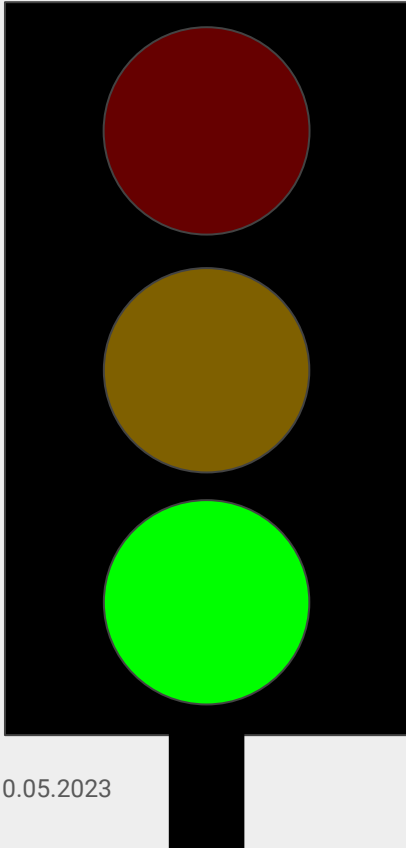
**Präventiv:** 21 Personenstunden im Code-Testen zum Erstellen von automatisierten Tests.

**Reaktiv:** Priorität auf die Fehlerbehebung und auf die Anpassung der automatisierten Testfälle.

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



# Statusampel



Grün, da:

- Produktidee und Technologien vom Kunden bestätigt wurden
- Klares Ziel erkennbar ist
- Datenbankverbindung erstellt wurde

# Produktvorstellung



# Definierte Anforderungen



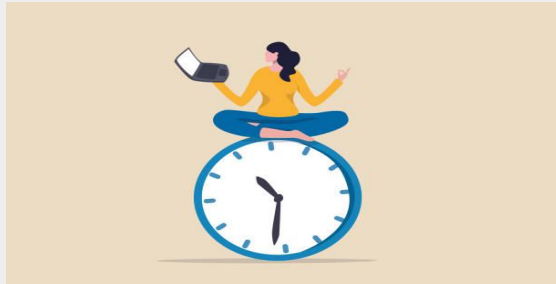
## Spielerisch umsetzen



## Aufmerksamkeit wecken



Auf verschiedenen Geräten



## Schneller Durchlauf



## Interesse wecken



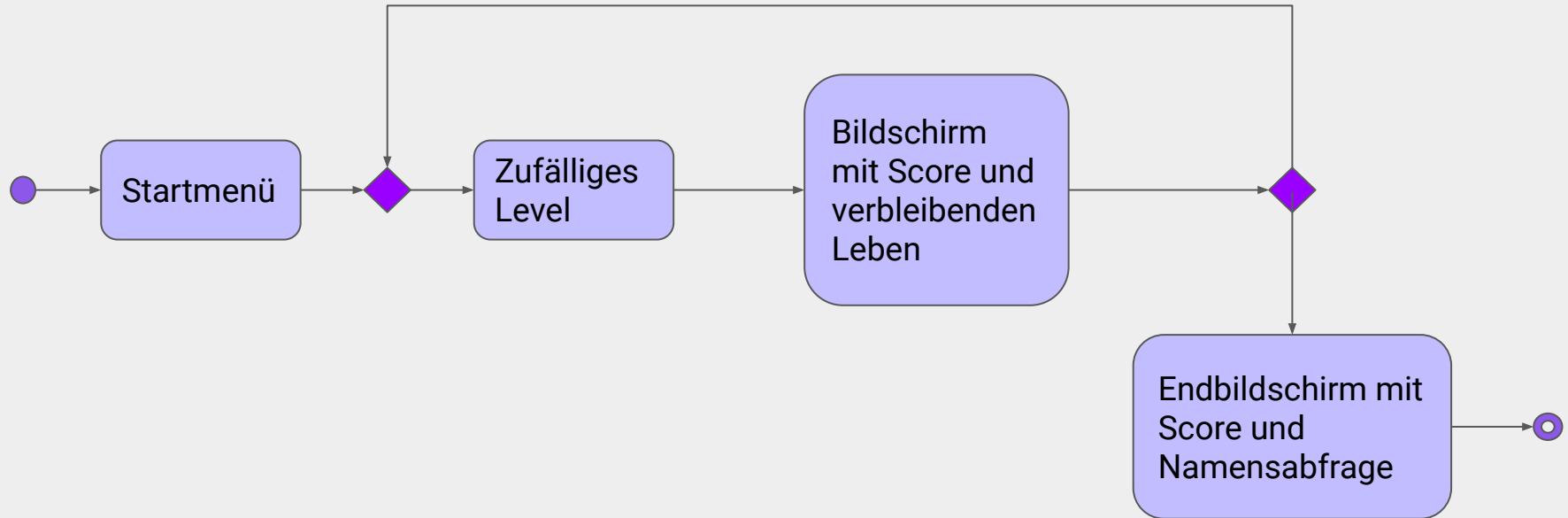
# Produktidee

- Basiert auf *Dumb Ways to Die*
- Einfache Spiellogik
- 6 Level entsprechend Innovation Factory
- Highscore

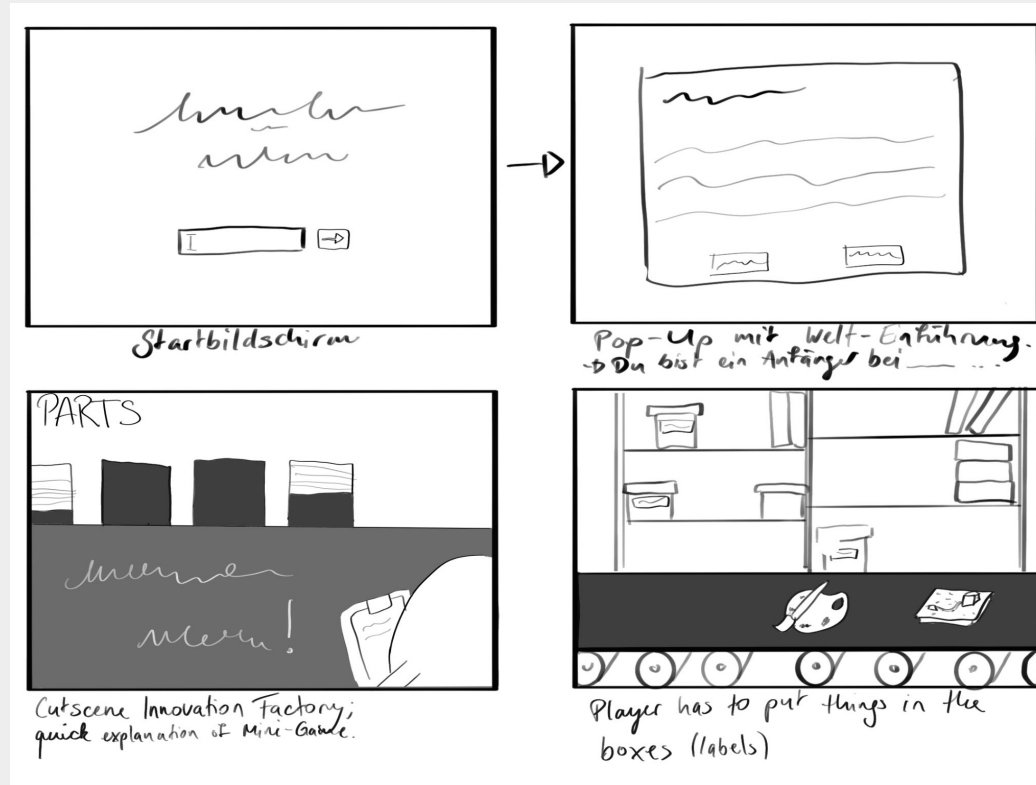




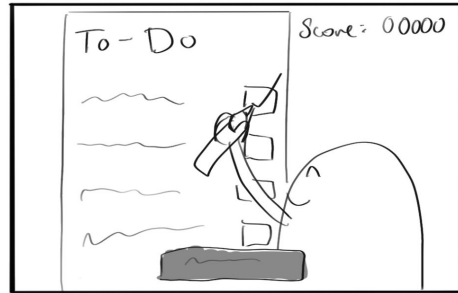
# Funktionsweise des Produktes



# Low-fidelity Prototyp



# Low-fidelity Prototyp



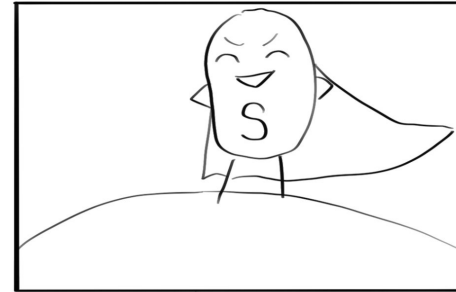
Win Cutscene + continue button + score



Fail Cutscene + continue button + score



Männchen rennt überfordert aus der Factory

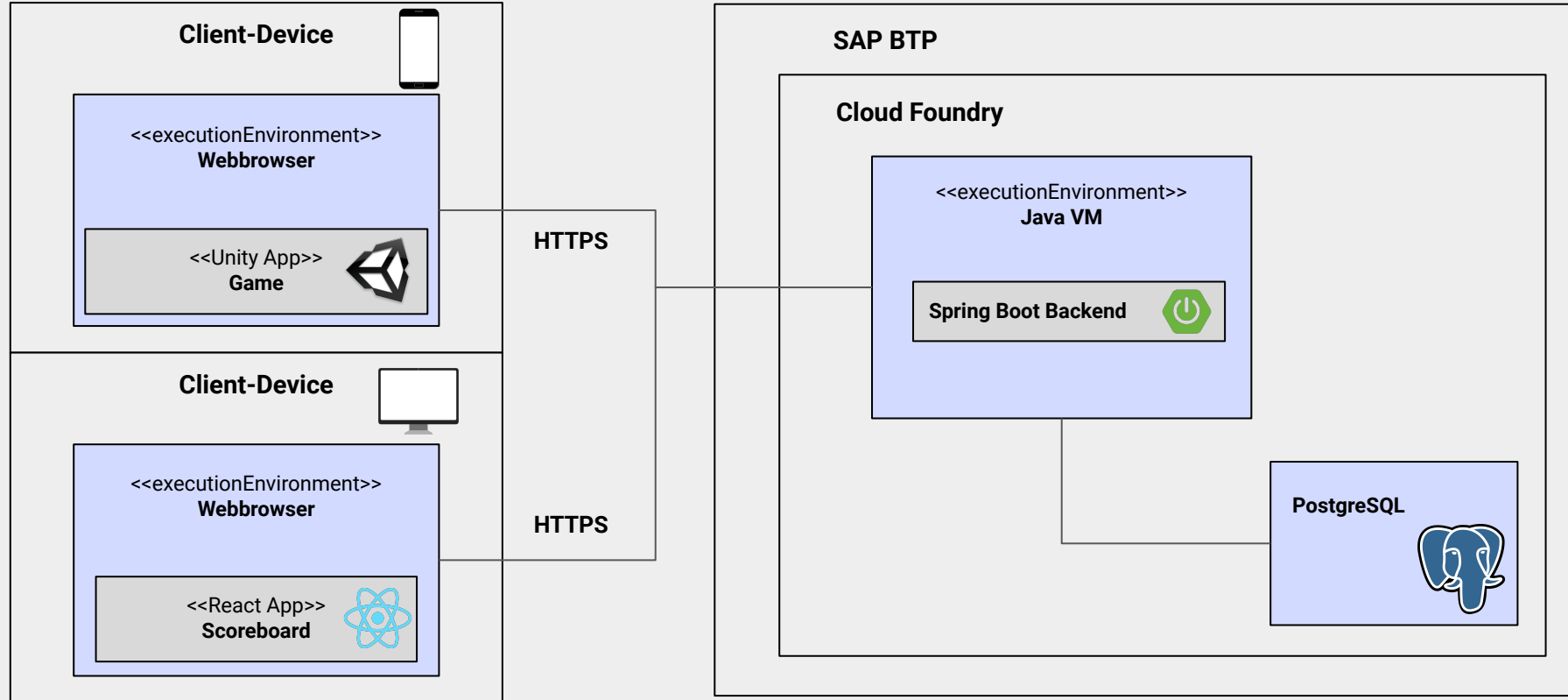


Sovanta-Held kommt zur Rettung





# Top-Level Architektur





# Produktvorstellung



Vielen Dank für Eure  
Aufmerksamkeit!