

Sepia - Jour fixe 4

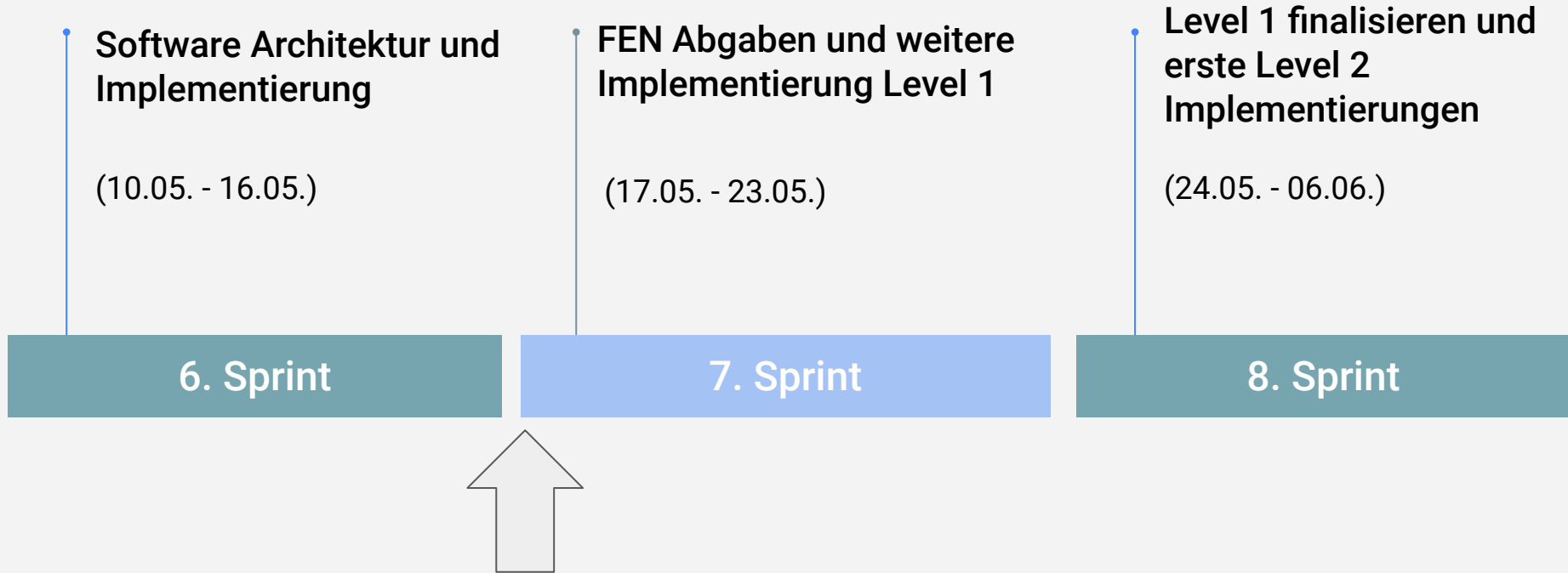


17.05.2023

Verantwortlich: Stephan Halder



Übersicht





Highlights und Herausforderungen des letzten Sprints

Highlights

- Positives Feedback vom Kunden zum Teilprodukt des 2. Reviews
 - Produkt entspricht in den Funktionalitäten den Kundenvorstellungen

Herausforderungen

- Wenig Zeit für die Implementierung
 - Fokus lag auf Fertigstellung der Dokumente
 - zusätzlich Verlust von 14 ph durch Krankheitsfall

Rückblick 6. Sprint (10.05. - 16.05.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Projekthandbuch überarbeiten	8	10	2	→	3
	Anforderungsspezifikation überarbeiten	8	6	-2	→	8
	Architekturdokument erstellen	21	25	4	✓	
	Gruppenbericht über andere Teams	5	4	-1	✓	
	Risikomanagement	2	2		✓	
Präsentationen	Review 2 halten, Review Checkliste überarbeiten	26	26		✓	
	Jour fixe 4 fertigstellen	8	9	1	✓	
Kunde	Kundensprechstunde, Fragenkatalog überarbeiten	2	1	-1	✓	
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	19	17	-2	✓	
	Meeting mit Designerinnen	8	5	-3	✓	
Einarbeitung	Umgang mit Merge-Konflikten in Unity	5	4	-1	✓	
	Einrichtung von Git LFS (neu)	0	1	1	✓	
Implementierung	Funktionalitäten für Level 1 erstellen	13	13		→	5
	Highscore Frontend überarbeiten	5	5		✓	
	Code Testing	13	10	-3	✓	
Blockveranstaltungen	FEN	18	12	-6	✓	
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7h - 14ph (Arbeit) - 2ph (Abwesenheit) = 159ph	161	150	-11		16

Verlust durch Krankheit: 14ph

- = Verschoben auf den nächsten Sprint
- ✓ = In diesem Sprint abgeschlossen
- ✗ = Arbeitspaket gestrichen
- grüne Schrift = neues Arbeitspaket

7. Sprint (17.05. - 23.05.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



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

Arbeitspakete aus dem letzten
Sprint übernommen



Risiko

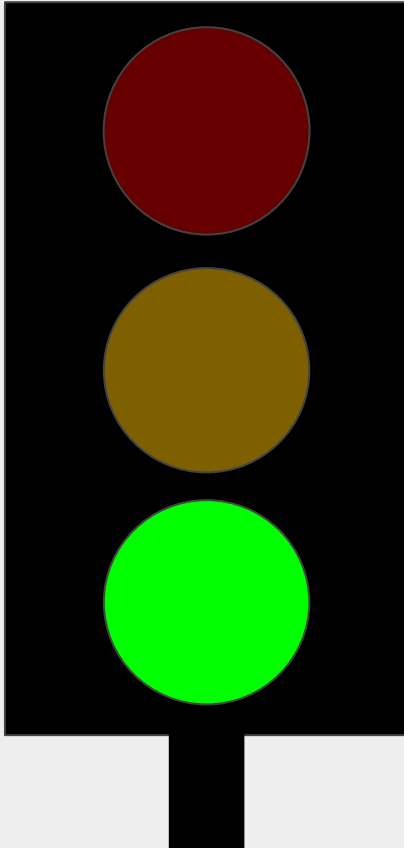
1) Unity Projekt wird zu groß und Updates können nicht auf das Github-Repository gepusht werden.

Indikator: Eine Funktionalität soll auf das Repository gepusht werden, aber GitHub verweigert den Push aufgrund der GitHub Speicherobergrenze für einzelne Dateien.

Präventiv: Konfigurieren und Anwenden von Git LFS. Zusätzlich Repository auf Gitty übertragen

Reaktiv: Projekt als Backup auf Hochschulcloud (clausi) hochladen, Alternativensuche zu Git LFS.

Schaden	gering	mittel	hoch	sehr hoch
			1)	
Eintrittswahrscheinlichkeit				



Grün, da:

- Positives Feedback vom Kunden für Teilprodukt
- Teamstimmung weiterhin positiv
- Architekturdokument abgegeben



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!