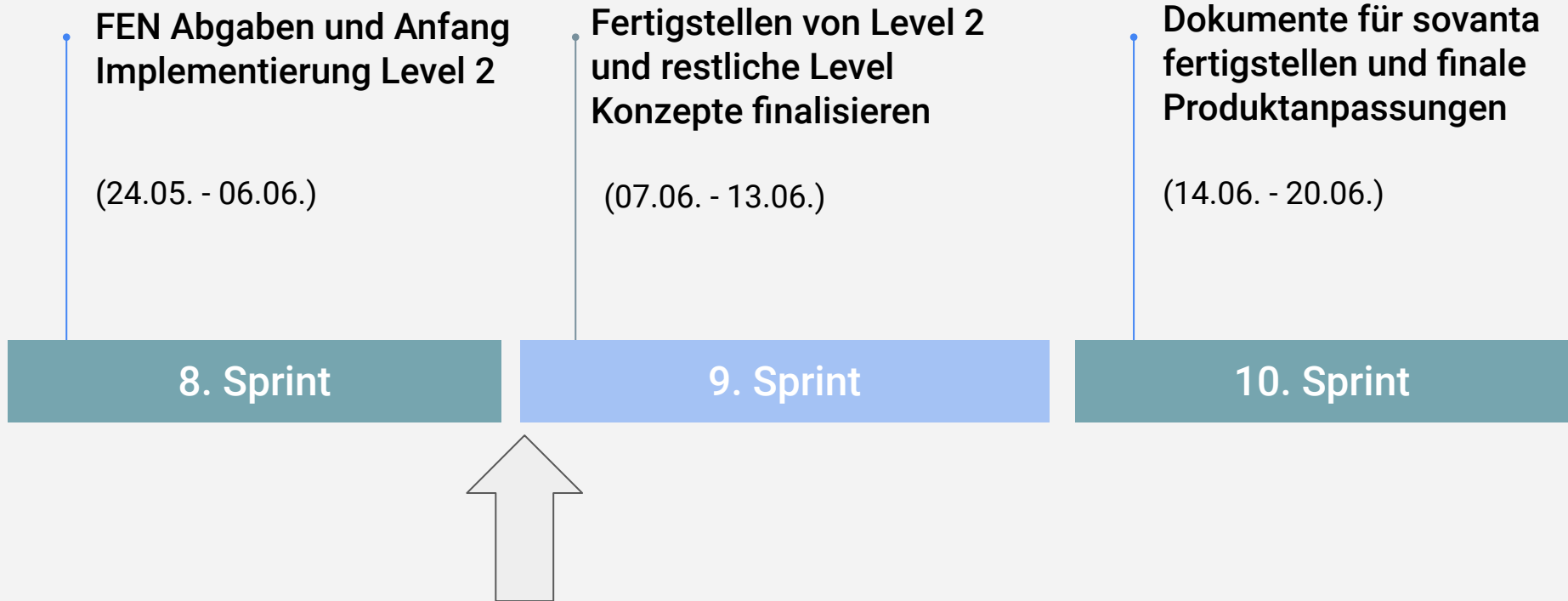


# Sepia - Jour fixe 5



# Übersicht



# Highlights und Herausforderungen des letzten Sprints



## Highlights

- Gemeinsames Treffen an den Rheinterrassen mit den anderen Teams
- Deployment von Unity Spiel auf der Cloud Foundry funktioniert

## Herausforderungen

- Virtuelle Tastatur 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)



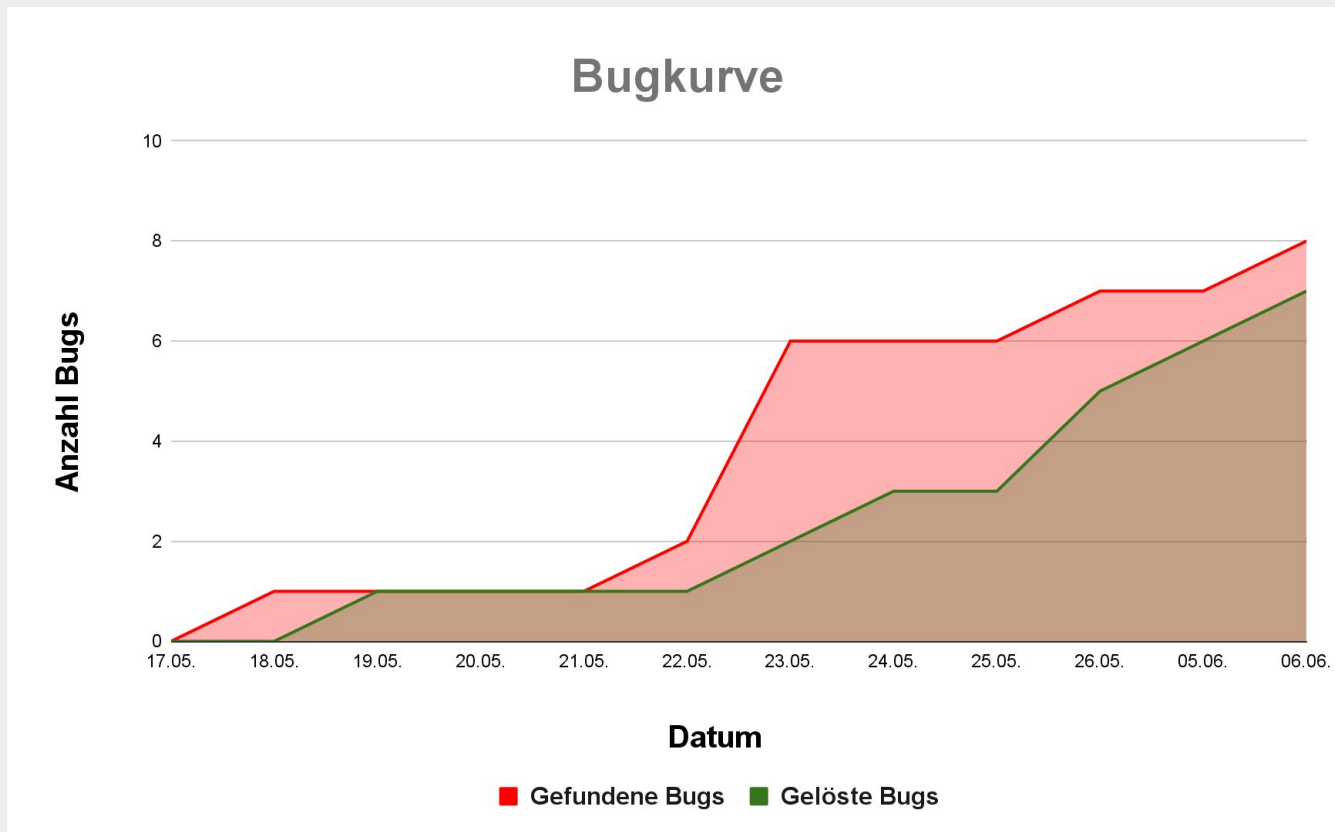
Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan	Ist	Differenz	Fertig	Geschätzter Rest
Dokumente	Risikomanagement	2	2		✓	5
	Gruppenberichte Review 3, Checkliste für Review überarbeiten	6	6		✓	
	Quality Assurance Dokument	5	7	2	✓	
	Konzepte für restliche Level	13	6	-7	→	
Präsentationen	Review 3 halten, FEN Präsentation halten	45	34	-11	✓	3
	Jour fixe 5 fertigstellen, FEN Präsentation fertigstellen	16	16		✓	
	Kundenreview 2 vorbereiten	8	5	-3	→	
Kunde	Kundensprechstunde, Erstes Level vorstellen	2	1	-1	✓	
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	17	19	2	✓	
	Meeting mit Designerinnen	5	3	-2	✓	
Implementierung	Drag und Drop für Level 2	8	2	-6	✓	0
	Bewegliches Fließband für Level 2	5	2	-3	✓	
	Designs für Scoreboard übernehmen	3	3		→	
	Level 1 an Kundenwünsche anpassen	3	0	-3	→	
	Deployment, Lizenzfreie Grafiken heraussuchen, Funktionalität Level 2	0	8	8	✓	
	Bugfixing	0	3	3	✓	
Testing	Konzept für Usability Tests	5	4	-1	✓	
	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) = 158 ph	161	141	-20		

→ = 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	2
	Architekturdokument überarbeiten	8
	Technische Dokumentation für den Kunden	8
	UX Konzept dokumentieren für den Kunden	5
Präsentation	Jour fixe 5 halten, Jour fixe Checkliste überarbeiten	21
	Review 4 fertigstellen	13
	Abschlusspräsentation Struktur und Konzept erarbeiten	8
Kunde	Kundensprechstund, Kundenreview 2 halten	6
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive	17
	Meeting mit Designerinnen	5
Implementierung	Designs für Spiele Menüs übernehmen	3
	Level 2 Funktionalitäten fertigstellen	8
	Anpassungen anhand Feedback der Usability Tests	5
	Grafiken und Animationen für Level 2 einfügen	5
Testing	Unit Tests für Level 2	5
	Usability Tests durchführen und auswerten	5
Blockveranstaltungen	TEW 3	5
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 7 Stunden * 4 Tage - 14ph (Abwesenheit) = 126ph	129

# Risiko



**Unerfahrenheit wird dazu führen, dass das Spiel nach dem Entfernen von Git LFS unfunktional ist.**

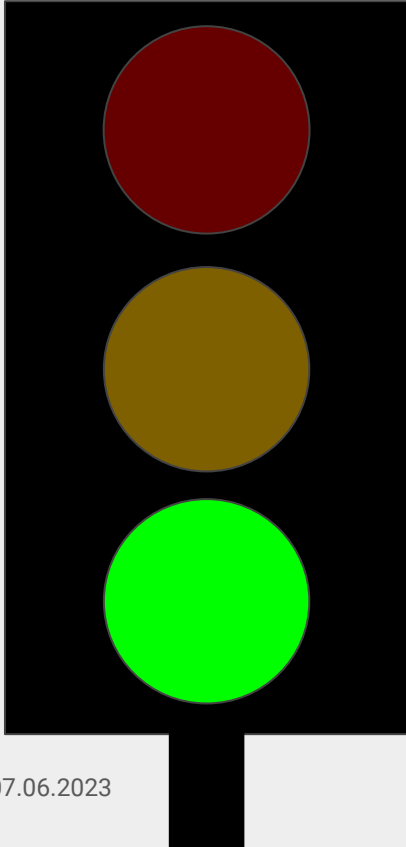
**Indikator:** Git LFS ist für das Projekt nicht notwendig und erschwert das Beheben von Merge-Konflikten. Durch das Entfernen von Git LFS gehen wichtige Daten verloren.

**Präventiv:** Backups erstellen und Einarbeitung in Git LFS Dokumentationen, um Git LFS ohne Datenverluste aus dem Repository zu entfernen.

**Reaktiv:** Letzte Backup Version laden, Projekt auf einem neuen Repository ohne Git LFS anlegen und Mergetool erneut konfigurieren.

Schaden	gering	mittel	hoch	sehr hoch
				X
Eintrittswahrscheinlichkeit				

# Statusampel



Grün, da:

- Erste Funktionalitäten für Level 2 implementiert wurden
- die Bewertung zu unseren Abgabedokumenten gut ausgefallen ist
- Teambuilding am Mittwoch zu sehr hoher Motivation im Team geführt hat





Vielen Dank für Eure  
Aufmerksamkeit!