

Sepia - Review 2

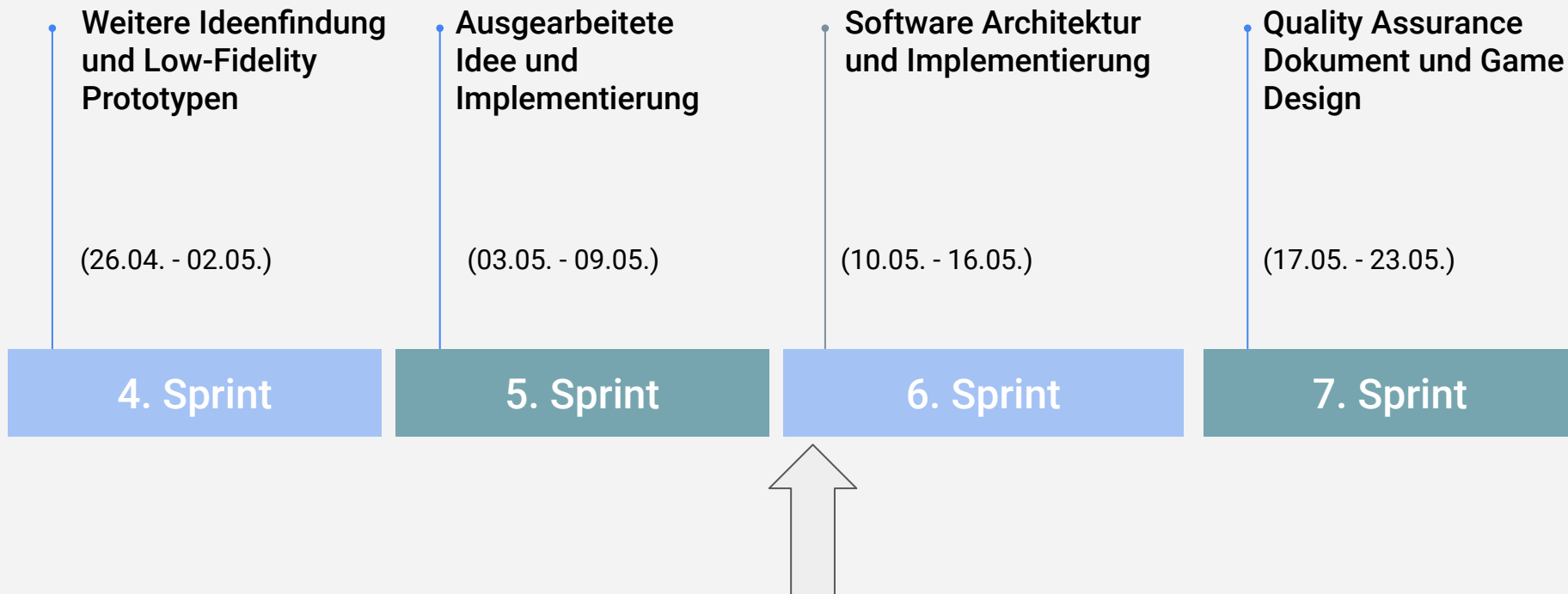


10.05.2023

Verantwortlich: Eren Saglam und Andreas Roth



Übersicht





Highlights und Probleme aus dem 4. Sprint

Highlights

- Unterschriebene Bestätigung unseres Kunden erhalten für unsere Spielidee und für das Arbeiten mit Unity
- Datenbank wurde erstellt und Verbindung zum Backend funktioniert

Probleme

- Krankheitsausfälle an zwei Arbeitstagen
→ Remote Arbeit mit gegenseitiger Absprache über Discord
- 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	28 5	-5	✓ ✓	
Kunde	Kundenreview und Kundensprechstunde halten	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	9	-12	→	21
Einarbeitung	Einarbeitung und 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 (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 * 7ph - 14ph (Arbeit) - 4ph (Abwesenheit) = 157	156	149	-7		50

→ = Verschieben auf den nächsten Sprint

✓ = In diesem Sprint abgeschlossen

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	60 14	-6 -5	✓ ✓	
Kunde	Kundenreview und Kundensprechstunde halten	8	8		✓	
Interne Meetings	Daily Meeting, Sprint Planning Meeting, Retrospektive	35	36	1	✓	
Prototyping	Anlegen von Low-Fidelity-Prototyp, weitere Ideenfindung und Datenbank erstellen Feedback Kunden-Review übernehmen (neu)	23 0	11 3	-12 3	✓ ✓	
Qualitätsmanagement	Konzept für Code-Testing	8	7	-1	✓	
Architektur	Architekturdokument erstellen, Grobentwurf und Feinentwurf	21	9	-12	→	21
Einarbeitung	Java Spring Boot, Quarkus und React Bootstrap Einarbeitung und Auswahl Game Libraries/ Game Engines (neu) Einarbeitung in ausgewählte Game Engine (neu)	16 0 0	13 7 24	-3 7 24	✓ ✓ ✓	
Implementierung	Level mit grundlegender Logik erstellen Unit Tests für bestehende Logik Backend und Datenbank (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 (Feiertag) * 7ph - 14ph (Arbeit) - 25ph (Abwesenheit) = 276	277	248	-29		50

→ = Verschoben auf den nächsten Sprint

✓ = In diesem Sprint abgeschlossen

6. Sprint (10.05. - 16.05.)

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	Projekthandbuch überarbeiten Anforderungsspezifikation überarbeiten Architekturdokument erstellen Checkliste für das Review erstellen Gruppenbericht über andere Teams Risikomanagement	8 8 21 1 5 2
Präsentation	Review 2 halten Jour fixe 4 fertigstellen	25 8
Kunde	Kundensprechstunde, Fragenkatalog überarbeiten	2
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive Meeting mit Designerinnen	19 8
Implementierung	Funktionalitäten für Level 1 erstellen Highscore Frontend überarbeiten Code Testing	13 8 13
Blockveranstaltungen	FEN	18
Summe	Verfügbare ph: 5 Personen * 5 Tage * 7 ph - 14ph (Arbeit) - 2ph (Abwesenheit) = 159	159

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

Alle Angaben in
Personenstunden (ph)



Arbeitsbereich	Arbeitspakete	Plan
Dokumente	Projekthandbuch überarbeiten Anforderungsspezifikation überarbeiten Architekturdokument erstellen Gruppenbericht über andere Teams Checkliste für das Jour fixe und Review, Risikomanagement Quality Assurance Document	8 8 21 5 6 13
Präsentationen	Jour fixe 4 und Review 2 halten Jour fixe 4 und Review 3 fertigstellen FEN Präsentation fertigstellen	45 16 13
Kunde	Kundensprechstunden , erstes Level vorstellen und Fragenkatalog überarbeiten	6
Interne Meetings	Sprint Planning, Daily Meeting, Retrospektive Meeting mit Designerinnen	36 16
Implementierung	Funktionalitäten für Level 1 erstellen Highscore Frontend überarbeiten Level 1 an Kundenwünsche anpassen Grafiken/Animationen im Spiel einfügen Code Testing	13 8 13 8 21
Blockveranstaltungen	FEN	31
Summe	Verfügbare ph: 9 Tage (Feiertag) * 5 Personen * 7ph - 28ph (Arbeit) - 2ph (Abwesenheit) = 285 ph	287



Risikomanagement

1) Verzögerungen bei der Entwicklung beeinflussen die Abarbeitung der anderen Arbeitspakete

Indikator: Zeitverlust von mehr als 10 ph bei der Implementierung.

Präventiv: Investierte Zeit in die Implementierung jeden Tag prüfen, Probleme bei der Implementierung werden frühzeitig kommuniziert.

Reaktiv: Weniger relevante Arbeitspakete auf den nächsten Sprint verschieben.

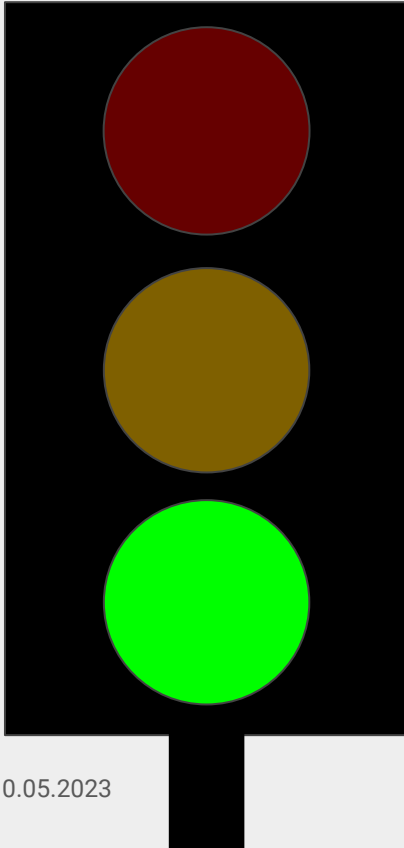
2) React erzeugt Probleme bei der Spieleentwicklung

Indikator: Ziele der Arbeitspakete für die Implementierung können mit React nur mit deutlich mehr Aufwand (mehr als 20 ph zusätzlich) erfüllt werden.

Präventiv: Kontinuierlich prüfen, ob unsere Ziele mit React umsetzbar sind.

Reaktiv: Sofortiger Umschwung der Arbeitsart, Schnelle Einarbeitung in das neue Framework.

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



Grün, da:

- Produktidee und Entwicklungsumgebungen vom Kunden schriftlich akzeptiert wurden
- Krankheitsfälle zu keinen Zeitverzügen geführt hat
- Datenbankverbindung erstellt wurde

Produktvorstellung





Was müssen wir bedenken?

Definierte Anforderungen



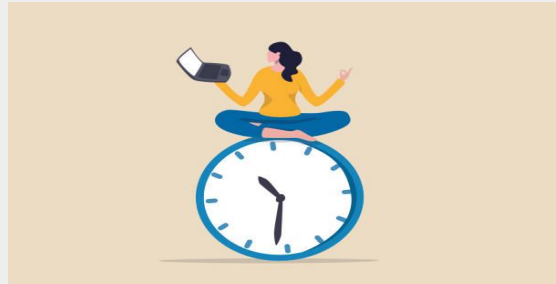
Spielerisch umsetzen



Aufmerksamkeit wecken



Auf verschiedenen Geräten



Schneller Durchlauf



Interesse wecken

Unser Produkt



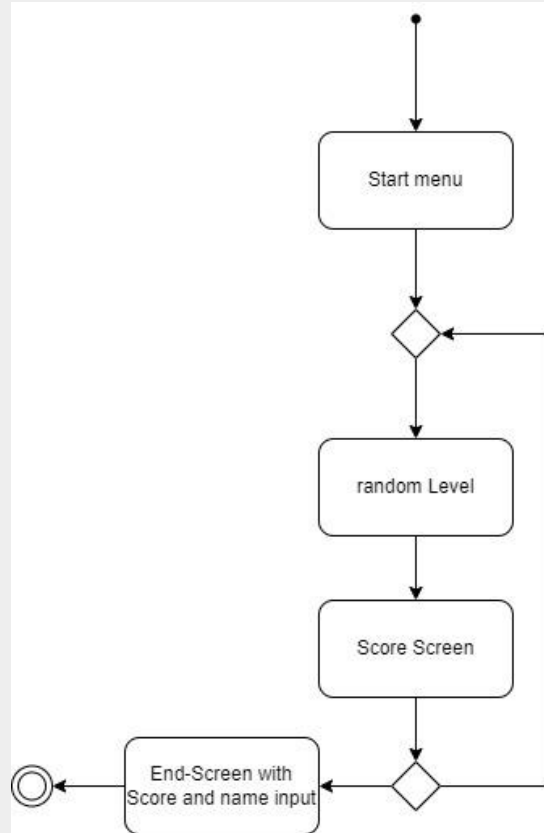
Produktidee

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



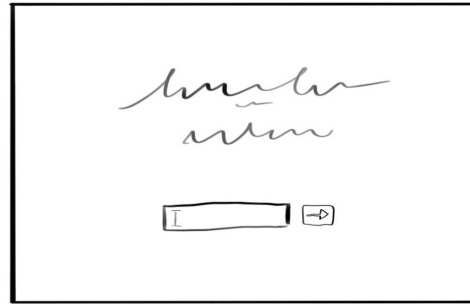


So funktioniert es

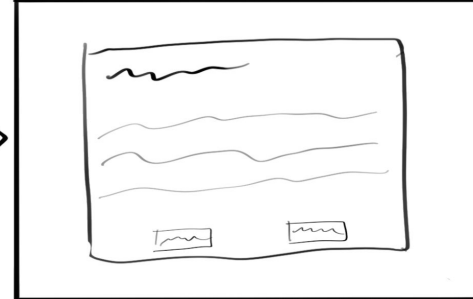


So soll es aussehen

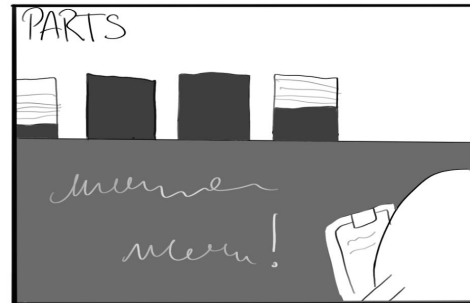
Low-fidelity Prototyp



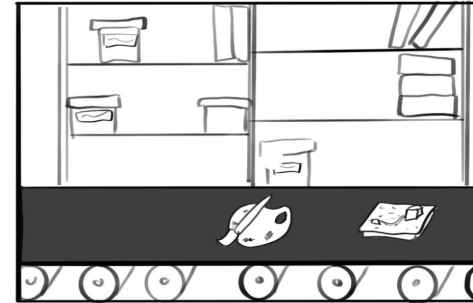
Startbildschirm



Pop-Up mit Welt-Einführung.
→ Du bist ein Anfänger bei ...



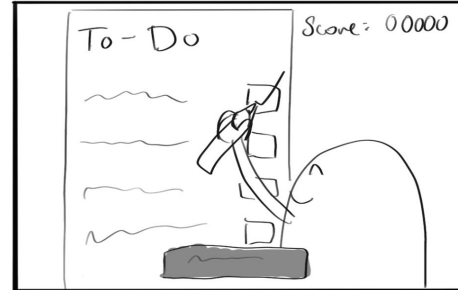
Cutscene Innovation Factory;
quick explanation of Mini-Game.



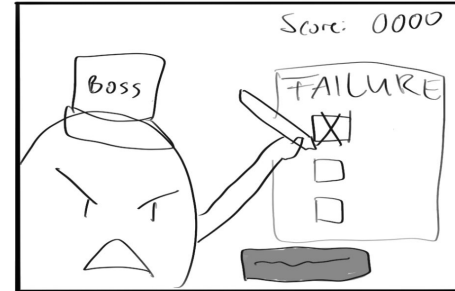
Player has to put things in the
boxes (labels)

So soll es aussehen

Low-fidelity Prototyp



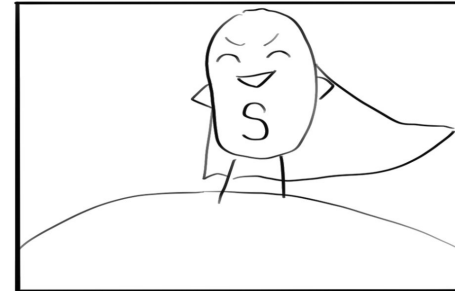
Win Cutscene + continue button + score



Fail Cutscene + continue button + score



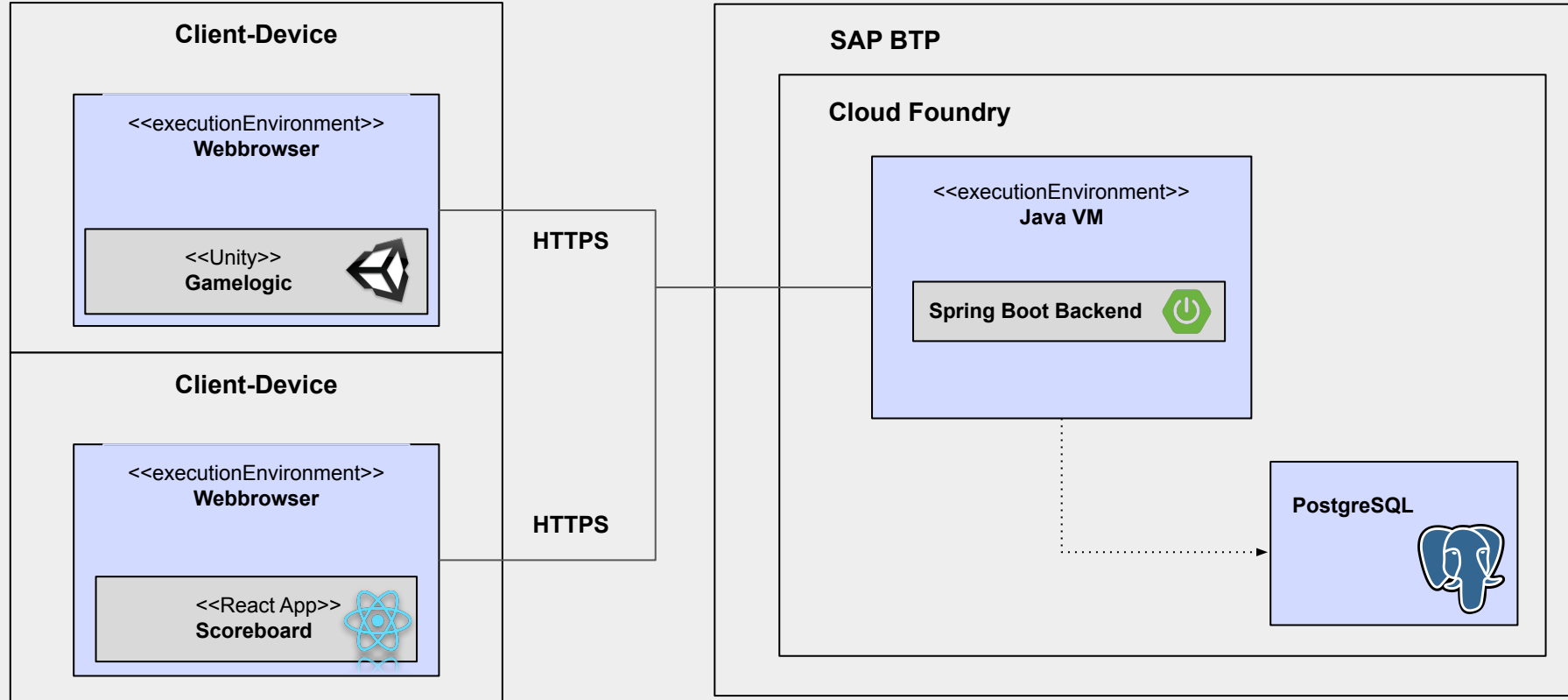
Männchen rennt überfordert aus der Factory



Sovanta-Hedel kommt zur Rettung



Top-Level Architektur





Vorstellung des vertikalen Prototypen



Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit!