

# HANGMAN



# Wer sind wir?

## Alexander Girin, Scrum Master

- 29 Jahre
- Künzell
- 1. Semester
- Vorkenntnisse:
  - Scrum, Trello
  - Programmieren (Prog1)
  - FiSi-Ausbildung

# Wer sind wir?

■ Dawid Voronov, Product Owner

- 19 Jahre
- Petersberg
- 1. Semester
- Vorkenntnisse:
  - Programmieren(Prog1)

# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
8. Fazit
9. Spielepräsentation

# SNAKE



Renzo Galarza, Alexander Girin, Dawid Voronov

# Agenda – 1. Snake

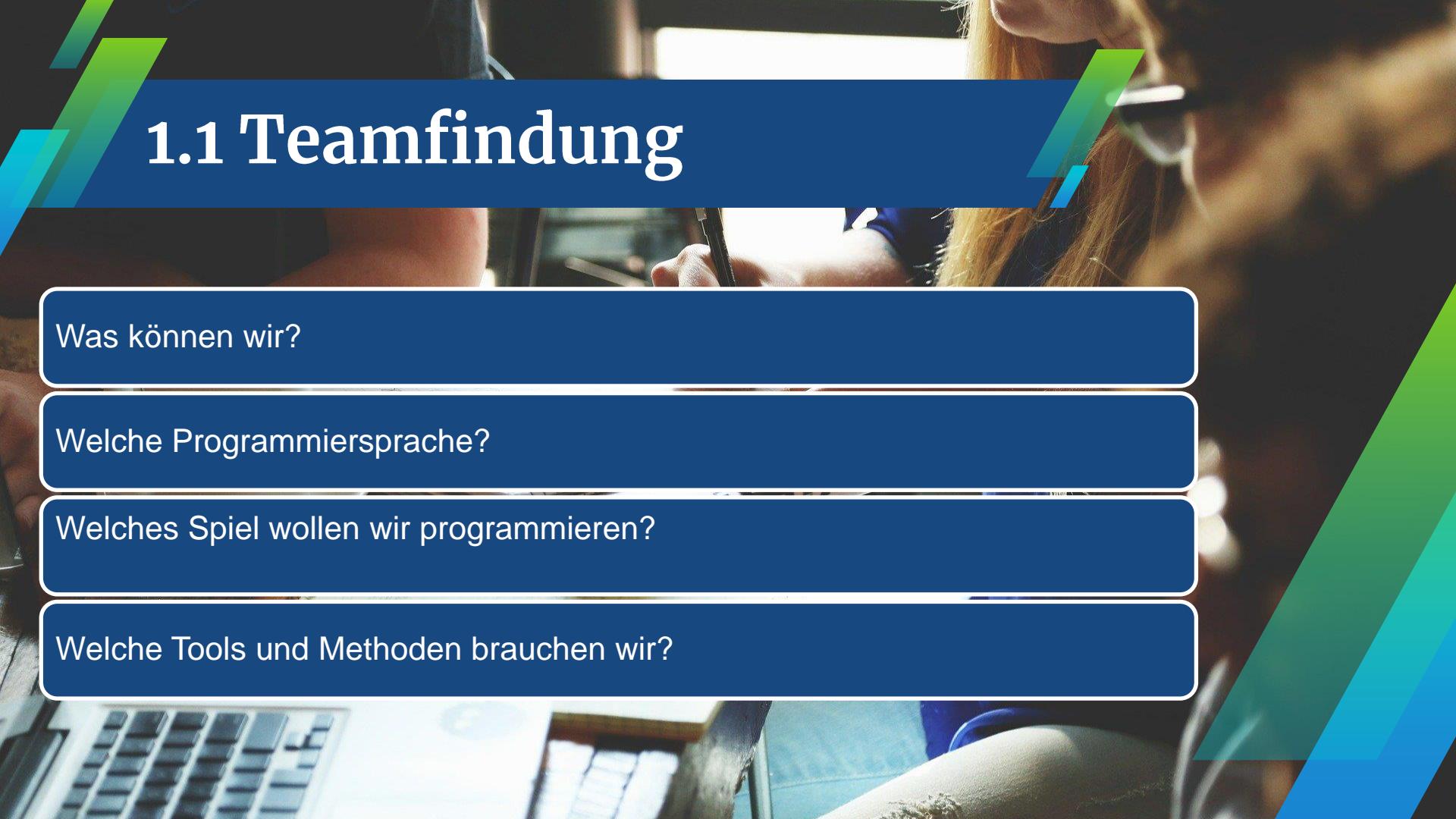
1.1 Teamfindung

1.2 Spielidee

1.3 Scrum

1.4 Scheitern des Projektes

# 1.1 Teamfindung



Was können wir?

Welche Programmiersprache?

Welches Spiel wollen wir programmieren?

Welche Tools und Methoden brauchen wir?

# 1.1 Teamfindung

## Kenntnisse:

Programmierkenntnisse  
(Java) sind nur wenig bis  
mäßig vorhanden

Ein wenig Scrum-Erfahrung

## Tools und Methoden:

GitHub

Scrum

Trello

PowerPoint

Eclipse

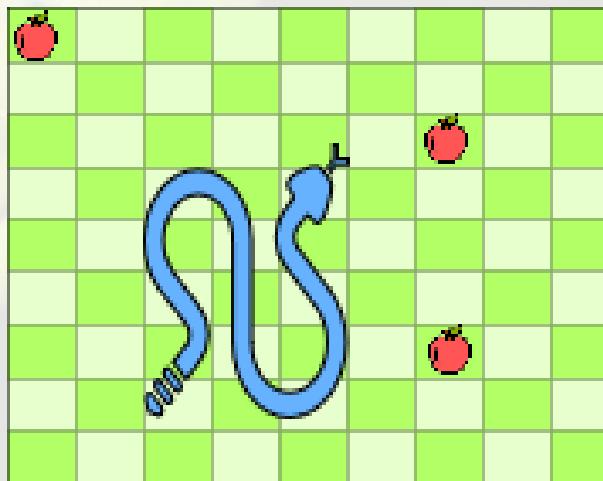
Draw.io

## 1.2 Spielidee

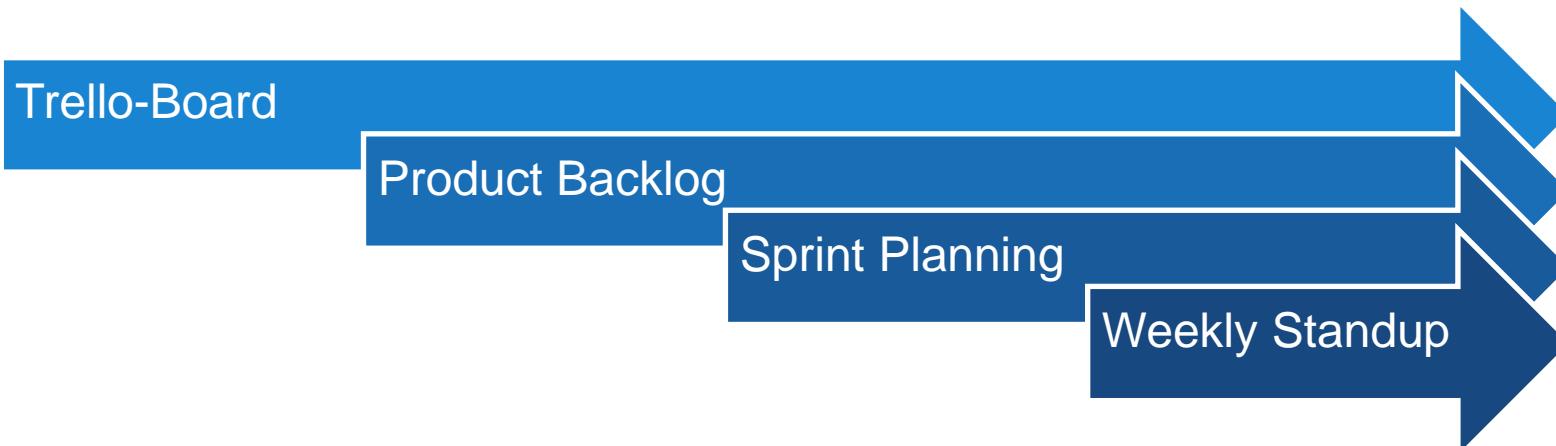
Programmiersprache: **Java**

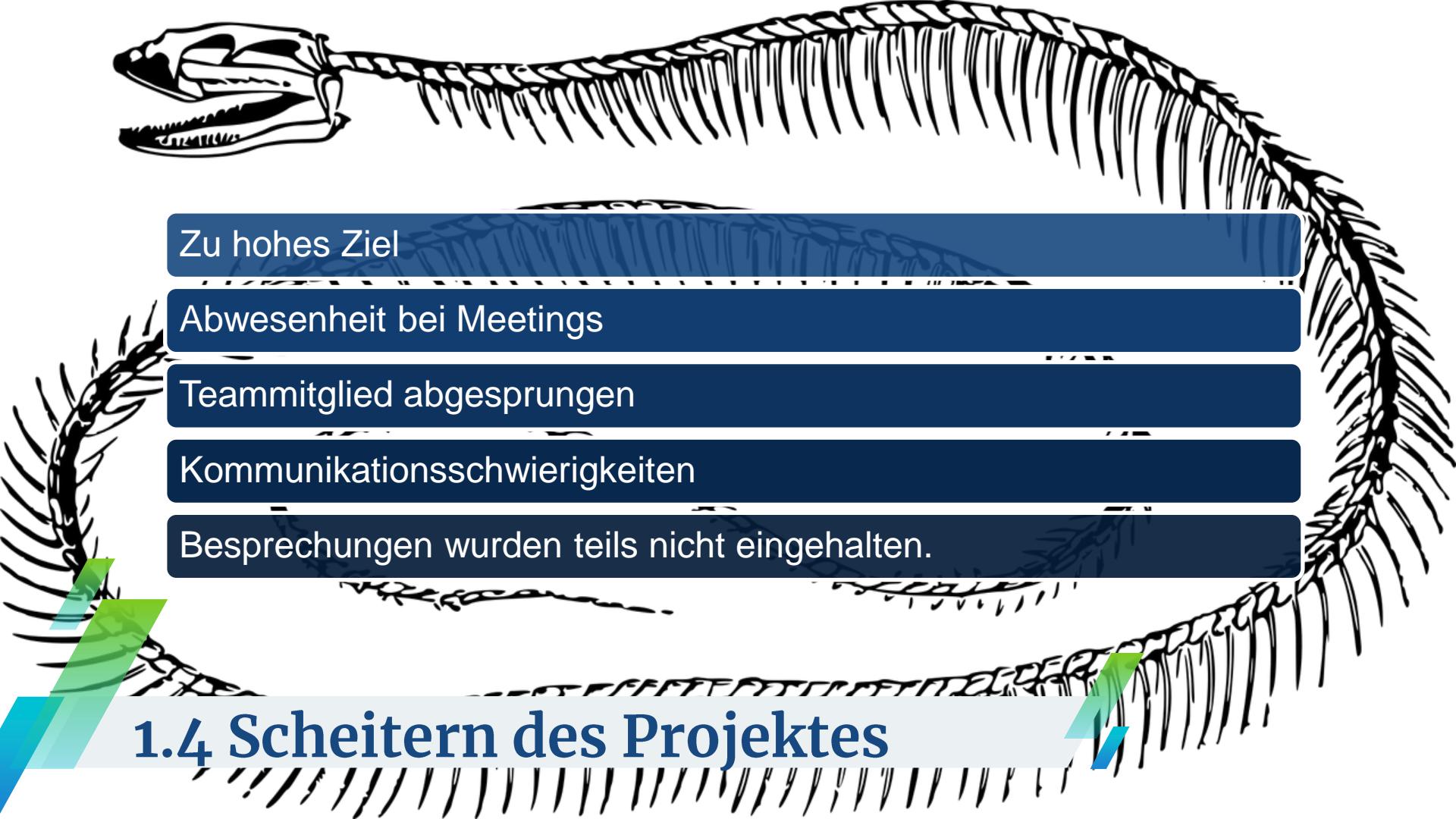
Spiel: **Snake**

- Schlange steuern innerhalb eines Fensters
- Äpfel einsammeln, um Schlange wachsen zu lassen
- Punkte sammeln



## 1.3 Scrum





Zu hohes Ziel

Abwesenheit bei Meetings

Teammitglied abgesprungen

Kommunikationsschwierigkeiten

Besprechungen wurden teils nicht eingehalten.

## 1.4 Scheitern des Projektes

# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
8. Fazit
9. Spielepräsentation

# 2 Hangman - Neustart

## Problem:

- Das Projekt kann nicht so weitergehen.
- Zu zweit fehlen uns die Kenntnisse, um Snake erfolgreich fertigzustellen.

## Lösung:

- Nach Hilfe suchen bei Herr Kreis/ Herr Auerbach  
→ Neues/einfacheres Spiel -> Hangman

# 2 Hangman - Vorbereitung

A blurred background image showing several people in an office environment, some looking at laptops and others writing on paper. The colors are muted, with a focus on blues and greys.

Tools und  
Methoden  
werden  
beibehalten

Neues Trello-  
Board

Neues  
Repository

Wissen aus  
dem 1. Spiel  
wird  
mitgenommen

# 2 Hangman

## Hangman starten

- Verdecktes Ratewort muss erraten werden.

## Raten

- Buchstabe oder Wort wird eingegeben.

## Erfolgreiches Raten

- Eingegebener Buchstabe wird im verdeckten Wort aufgedeckt.
- Wurden alle Buchstaben erraten oder Wort direkt erraten = Spielgewinn

## Fehlversuch:

- Hangman-Figur wird nach jedem Fehlversuch ausgegeben.
- Dabei erweitert sich die Figur bis zum Game Over.

# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
8. Fazit
9. Spielepräsentation

# 3. Scrum – Trello Board

The image shows a Trello board with the following structure:

- User Stories Backlog** (Left Column):
  - Story Name: Spiel spielen (Status: AG, DV)
  - Story Name: Console (Status: AG)
  - Story Name: Game Over (Status: DV)
  - Story Name: Figur (Status: DV)
  - Story Name: Hinweis (Status: AG)
  - Story Name: Auswahl an Wörtern (Status: AG)
- To Do** (Second Column):
  - Präsentation (Status: AG, DV, Due: 0/10)
  - Sprint Planning (Status: AG, DV)
  - Sprint Retrospektive (Status: AG, DV)
  - Sprint Review (Status: AG, DV)
- In Progress** (Third Column):
  - Erstellung der UserStories (Status: DV)
  - Erstellung der Branches (Status: AG)
  - Linter (Status: DV)
- Done** (Right Column):
  - Trello Board aufbauen (Status: AG)
  - Neue Repo an Herr Kreis mitteilen (Status: DV)
  - Bestimmung des Scrum Master und Product Owner (Status: AG, DV)
  - Repo für Hangman auf Github erstellen (Status: AG, DV)
  - + Eine weitere Karte hinzufügen (Modal Overlay)

A modal window in the center of the board says "+ Eine weitere Karte hinzufügen".

# 3. Scrum – Product Backlog

User Stories Backlog

Story Name	Members	Labels
Story Name: Spiel spielen	AG DV	
Story Name: Console	AG	
Story Name: Game Over	DV	
Story Name: Figur	DV	
Story Name: Hinweis	AG	
Story Name: Auswahl an Wörtern	AG	

+ Eine weitere Karte hinzufügen

## Story Name: Hinweis

in Liste Done ⏪

MITGLIEDER    LABELS



### Beschreibung    Bearbeiten

Als Spieler

möchte ich beim nicht erraten des Wortes ein Hinweis in Form eines Buchstabens angezeigt bekommen, sodass es mir beim nächsten versuch leichter fällt es zu erraten.

```
$ cat docs/sprint-planning.md
# Sprint Planning

## 1. Welche Aufgaben machen wir in dem Sprint?
Wir werden alle User-Stories, die aktuell sich im Trello-Board befinden (siehe Screenshot) in diesem Sprint bearbeiten. Das Sprint Goal ist es nun erstmal überhaupt ein spielfähiges Spiel (Hangman) innerhalb des Sprint zu entwickeln.

## 2. Taskerstellung aus den User Stories erstellen.
Die User-Stories sind in unserem Fall alle klein genug, dass sie nicht noch weiter heruntergebrochen werden müssen.

## 3. Wie lange geht der Sprint?
Der Sprintdauer ist auf zwei Wochen festgelegt. 13.01.2021 - 27.01.2021

## 4. Definition of Done:
- Alle Aufgaben sind erledigt (im Trello-Board sind alle Aufgaben auf Done).
- Code ist geschrieben und ausführbar.
- Die Dokumentation, sowie Präsentation ist erstellt und steht auf Git-Hub/Trello zur Verfügung.
- Hangman kann gestartet und gespielt werden.
- Tests bezüglich den User-Stories durchführen.
```

## 3. Scrum – Sprint Planning

## ## Meeting Protokoll KW03

### ### Was haben wir die letzte Woche erreichen können?

Dawid hat als Product Owner die User-Stories geschrieben. Alexander hat als Scrum Master, das Sprint Planning anschließend gepflegt. Das Sprint Planning haben wir, dann als Team durchgeführt. Die Dokumentation befindet sich im docs-Ordner. Ansonsten haben wir den Linter integriert. Am Spiel selbst haben wir auch einiges schaffen können. Eine Wörterliste, Ausgabe der Hangman-Figur, zufälliges Wort wird ausgewählt, Unterstriche werden angezeigt je nach Länge des Random-Wortes.

### ### Was machen wir diese Woche?

Das Spiel muss fertig geschrieben werden, dazu zählt vor allem die Funktion Buchstaben-Raten. Bei erfolgreichem Raten des Buchstabens, soll der Unterstrich durch den Buchstaben ersetzt werden und bei falschem Raten, erscheint die Hangman-Figur. Nach dem Coding und dem Testen, erfolgt der Sprint-Review und die Sprint-Retrospektive. Danach werden wir an der Präsentation arbeiten.

### ### Was für Probleme sind aufgetreten?

Der Linter hatte sehr viele Fehlermeldungen angezeigt. Die meisten Probleme konnten durch Anpassung des Codes behoben werden. Ansonsten hatten wir diese Woche keine Schwierigkeiten.

\* \* \*

## ## Meeting Protokoll KW02

### ### Was haben wir die letzte Woche erreichen können?

wir haben uns (Dawid und Alexander) dazu entschlossen einen Übungstermin wahrzunehmen, um abzuklären wie wir das Projekt weiter fortführen sollen, da Renzo nicht mehr am Projekt teilnimmt. Das Ergebnis ist nun, dass wir ein neues Spiel und zwar \*\*Hangman\*\* programmieren werden. Dazu haben wir ein neues Repository erstellt, sowie ein neues Trello-Board.

### ### Was machen wir diese Woche?

Nun muss das Product Backlog erstellt werden, das Sprint-Planning durchgeführt werden. Außerdem werden wir den Linter wieder integrieren.

### ### Was für Probleme sind aufgetreten?

Das erste Projekt Snake ist leider gescheitert, dadurch dass die Person mit den meisten Programmierkenntnissen, sich kaum am Projekt beteiligt hat bzw. nicht mehr weiter studiert.

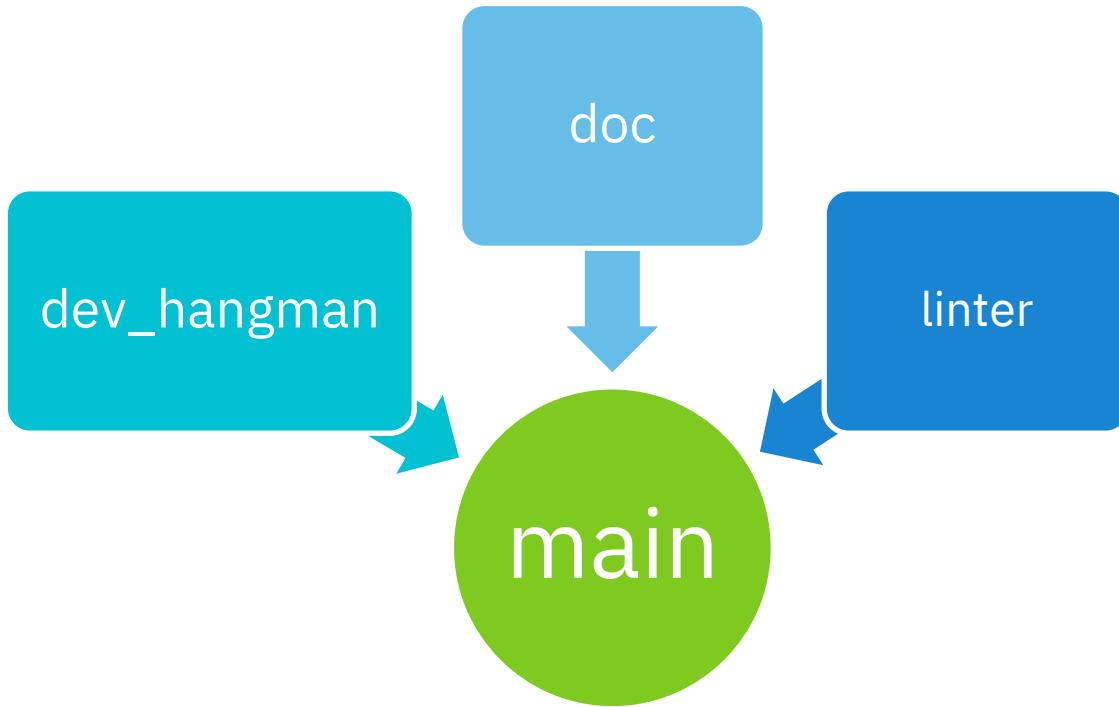
~  
~  
~  
~  
~  
~

# 3. Scrum – Weekly Standup

# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
8. Fazit
9. Spielepräsentation

## 4. GitHub – Feature Workflow



## 4. GitHub – Commits

```
397 git checkout doc
398 cd docs/
399 ls
400 vim sprint-planning.md
401 git status
402 git add sprint-planning.md
403 git add Trello-Board_sprint_planning.jpg
404 git commit -m "Add Sprint-Planning"
405 git push
```

# Dev hangman #11

Edit Open with ▾

Merged

Alex-GI merged 2 commits into [main](#) from [dev\\_hangman](#) 23 hours ago

Conversation 0

Commits 2

Checks 2

Files changed 1

+50 -34



Sera4930 commented 23 hours ago

Owner



...

Reviewers



Javadoc Hinzugefügt

Alex-GI and others added 2 commits yesterday

Code cleanup

2e68308

Labels

Javadoc added

a9e3fe0

No one—assign yourself

Sera4930 requested a review from Alex-GI 23 hours ago

Projects

None yet

Alex-GI merged commit [2fa2610](#) into [main](#) 23 hours ago  
2 of 6 checks passed

[View details](#)

[Revert](#)

Milestone

No milestone

## 4. GitHub – Pull Request

# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
8. Fazit
9. Spielepräsentation

# 5. Linter

Workflows [New workflow](#)

All workflows

Lint Code Base

All workflows

All workflows

Filter workflows

34 results

		Event ▾	Status ▾	Branch ▾	Actor ▾
✖	Linter update Lint Code Base #34: Pull request #13 opened by Sera4930	Linter	16 minutes ago	2m 56s	...
✖	Linter update Lint Code Base #33: Commit f1a2502 pushed by Sera4930	Linter	16 minutes ago	4m 58s	...

# 5. Linter - Code cleanup

The screenshot shows a terminal window with the title "Jobs" at the top. Under the "Jobs" section, there is a single entry: "Lint Code Base". This entry has a red error icon next to it. When expanded, it reveals a list of 110 errors found in the file "/github/workspace/freiloos/src/game/Hangman.java". The errors are categorized by rule violations:

- FileTabCharacter: 1 error (line 15:1)
- LineLength: 10 errors (lines 18, 19, 20, 22, 30, 39, 49, 51, 58, 153)
- Javadoc: 5 errors (lines 19, 20, 22, 30, 167)
- FinalParameters: 4 errors (lines 30, 39, 49, 167)
- MissingJavadocMethod: 1 error (line 20)
- MissingJavadocComment: 1 error (line 19)
- MissingJavadocVariable: 1 error (line 20)
- MissingJavadocMethod: 1 error (line 22)
- MissingJavadocComment: 1 error (line 22)
- RegexpSingleline: 2 errors (lines 58, 69)
- MagicNumber: 10 errors (lines 31, 51, 58, 79, 89, 99, 109, 119, 134, 141)
- NoWhitespaceAfter: 1 error (line 171)
- MagicNumber: 1 error (line 175)
- LineLength: 1 error (line 182)
- ParenPad: 1 error (line 182)
- MagicNumber: 1 error (line 189)
- LineLength: 1 error (line 196)
- MagicNumber: 1 error (line 196)

# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
8. Fazit
9. Spielepräsentation

# 6. Sprint Retrospektive

## Snake

### Was lief gut?

- Schnelle Spieleentscheidung
- Trello-Board wurde neugierig angenommen und auch verwendet
- Aufgaben-Verteilung

### Was lief gar nicht gut?

- Umsetzung der besprochenen Meetings
- Nichtteilnahme an Meetings
- Sprachliche Barriere
- Anwendungsfehler bei GitHub
- Teammitglied hat einen Code ohne Eigenleistung kopiert
- zu wenig Selbstbewusstsein zu Coden (zu wenig Kenntnisse, keine Ideen wie man bestimmte Funktionen programmieren könnte, ...)

# 6. Sprint Retrospektive

## Hangman

### Was lief gut?

- Organisatorisches
- Wissen aus dem Snake-Projekt konnte beim Hangman-Projekt verwendet werden
- Anwesenheit bei Team-Meetings
- Kommunikation/Absprache bei den Team-Meetings
- Fehler in GitHub nicht wiederholt (Branches nicht mehr nach Namen benannt, mehr Commits, Pull Requests immer andere Teammitglieder überprüfen lassen)

### Was lief gar nicht gut?

- etwas zurückhaltend beim Coden

# 6. Sprint Retrospektive



## Was haben wir gelernt?

- Linter-Integration hat Vorteile, wenn mehrere Personen an einem Projekt arbeiten
- Trello-Board kennengelernt
- Arbeiten mit GitHub (commits, merge, pull requests)
- Teammitglieder können aufgrund von höherer Gewalt aus dem Team ausscheiden
- Projekt sollte man nach dem schwächsten Glied richten
- Das der Code beim programmieren sich stetig verändert und man einfach direkt mit starten sollte. Verschönern geht auch hinterher.
- Beim Coden haben wir uns im Laufe der Zeit an die Richtlinien des Linters angepasst

## Was wollen wir zukünftig besser machen?

- Realistisches Ziel setzen, wo selbst das schwächste Glied mithalten kann
- Bessere Umsetzung der Aufgabenverteilung
- Früher die Notbremse betätigen, wenn das Projekt zu lange im Winterschlaf ist
- Simpel anfangen beim Programmieren und Kenntnisse einsetzen. Im Laufe des Codes kriegt man viele Ideen, wie man Problemstellungen lösen kann.

# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
8. Fazit
9. Spielepräsentation

## 7. Aha-Momente

Abhängigkeiten im Team

Einfach anfangen (Coden)

# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
- 8. Fazit**
9. Spielepräsentation

## 8. Fazit



# Agenda

1. Snake
2. Hangman
3. Scrum
4. GitHub
5. Linter
6. Scrum Rektrospektive
7. Aha-Momente
8. Fazit
9. Spielepräsentation

## 9. Spielepräsentation

# Quellangaben:



Creative  
Commons  
Zero

