Durchführungsbeschreibung

Rel. Userstory ID: US000

Version: V000

Inhaltsverzeichnis

[1 Versionsgeschichte 1](#_Toc442352714)

[2 Ausarbeitungsteil 2](#_Toc442352715)

# Versionsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Änderungsbeschreibung** | **Bearbeiter** |
| 001 | 25.04.16 | Dokumenterstellung | Jolitz |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Durchführung

## Planänderungen

Größtenteils konnte die von uns geplante Durchführung fast genauso durchgeführt werden, wie in den vorherigen Kapiteln beschrieben. Änderungen betreffen zwei Bereiche. Zunächst den Einsatz externer Technologien, um den Upload von Bildern für die Profile und Projekte zu ermöglichen. Hierzu wurden zusätzliche Bibliotheken von Apache benötigt, welche während des laufenden Projektes eingebunden und benutzt werden mussten (weitere Beschreibungen siehe Architekturänderungen).

Der zweite Bereich betrifft die Planung des Projektes, was aber für ein Scrum Projekt normal ist. So mussten User Stories neu Priorisiert werden und Sprint Längen angepasst werden. Vor allem der Zeitgewinn gegen Ende des Projektes ermöglichte die Verlängerung unserer Polishing Phase.

Diese Anpassungen waren relativ leicht durch die Unterstützung mit unserer Planungs-Plattform Scrumdesk, welches von uns effizient und insgesamt Projektunterstützend verwendet wurde. Die Verschreibung der Zeiten war manchmal etwas verzögert, aber wurde insgesamt sorgfältig gepflegt.

Der Zeitrahmen und die von uns geschätze Dauer und Aufteilung der einzelnen User Stories war insgesamt zu gering. Durch Probleme mit unseren gewählten GitHub Client und die mangelnde Erfahrung mit Hibernate führte zu Verzögerungen und letztlich zum Streichen von Features, welche in der Architekturbeschreibung näher beschrieben werden.

## Architekturänderungen

Im Laufe der Arbeit hat sich herauskristalliert, dass unsere initial Architektur an vielen Stellen noch zu Grob und Ungenau war. Viele Schnittstellen im Datenmodell mussten neu definiert / dynamisch ermittelt werden. Vor allem durch die Arbeit mit Hibernate mussten manche Beziehungen zwischen den Datenmodell Klassen überarbeitet werden. Hierbei seien vor allem die komplexen Beziehungen zwischen einer Rolle, Projekt und Benutzer zu erwähnen, welche sehr schwer in Hibernate umzusetzen waren. Letztendlich führten wir eine neue Klasse ein, ProjectUser. Diese Klasse war die Verbindung zwischen Benutzer und Rolle, welche in Projekt dann verwaltet wurde. Damit konnte die vorhandene Dreiecksbeziehung aufgelöst werden und daraus eine einfache 1 zu n Beziehung zwischen Projekt und der neuen Entität gemacht werden, welche durch Hibernate besser persistiert werden konnte.

Ebenso ergaben sich durch die Anforderungen des Rechtemanagements Änderungen bei den Controllern. Da jede Funktion des Controllers im Grunde die Rechte prüfen musste, nämlich auf den aktuellen Benutzer und/oder Projekt in der Session, wurde ein MetaController eingeführt von dem die anderen Controller erben. Dieser lieferte die Benötigten Getter und Prüfungen, ohne doppelten Code in den einzelnen Controllern. Natürlich brachten diese Änderungen durchaus einige Risiken mit, welche die Gruppe aber sehr gut durch ausgebiegige Gespräche umschifft hat.

Der von uns ausgearbeitete Papierprototyp und damit die Vision des Tools (siehe Papierprototyp) erwies sich als äußerst nützlich und konnte zu vielen Teilen fast so umgesetzt werden. Änderungen betrafen den Stil, welcher leicht angepasst werden musste und das Zusammenlegen von manchen Seiten, was vor allem die Projekteinstellungen betraf und die Benutzerfreundlichkeit dieser erhöhte.

Leider mussten dennoch einige Funktion gestrichen werden, unter anderem die Möglichkeit von Touch Interaktionen mit der Oberfläche.

Gravierender war das Streichen von zwei wichtigen Kernfunktionen. Es war geplant die Registrierung und Notifications über ein E-Mail System laufen zu lassen, was sich aber als zu Umfangreich im Rahmen der Projektzeit herausstelte. Ebenso wie das Filtern von einzelnen Planungselementen und ein weiterer Chart, welcher erledigte UserStories nach verschiedenen Kategorien aufzeigen sollte. Was aber stattdessen im Rahmen der Zeit umgesetzt werden konnte, war der Upload von Benutzer- und Projektbildern, zur besseren Unterscheidung von Benutzern und Projekten.

## Gruppendynamik

Das Arbeitsklima und die Stimmung innerhalb der Gruppe waren recht positiv während der gesamten Projektdauer. Dennoch war es

Krankheitsfälle haben zu Verzögerungen geführt, vor allem in der Initial Phase der Implementierung kam es dadurch zu Problemen beim Projekt aufsetzen

Gruppendynamik, Konzentration teilweise schnell weg / andere Themen. In Größeren Meetings, wie UserStory ermittlung kritisch

Priorisierung teilweise eigenmächtig umgestellt. Gespräche, neue Priorisierung, neue Absprachen

Ego der Leute