

Projekttagebuch

(TODO) Teamname

Battleship

(TODO)

Teammitglieder:

(TODO) Teammitglied 1

(TODO) Teammitglied 2

(TODO) Teammitglied 3

(TODO) Teammitglied 4

(TODO) Teammitglied 5 (optional)

Ansprechperson:

(TODO) Teammitglied 1

12. Oktober 2024

FH Campus Wien

Studiengang Computer Science and Digital Communications

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Teammitglieder und Aufgabenverteilung	1
3	Aufgabenbereiche	1
4	Anforderungsbeschreibung	1
4.1	Must Haves	2
4.2	Nice to Haves	2
4.3	Abgrenzung	2
5	Prozesse	2
5.1	Kommunikation	2
5.2	Designentscheidungen	2
5.3	Entwicklungsprozesse	3
5.4	Entwicklung Tooling	3
5.5	Anforderungsänderungen	3
5.6	Dokumentation	3
5.7	Qualitätsmanagement	4
6	Tagesberichte	5
6.1	9. Oktober 2024: Beispiel	5
7	Zusammenfassung	6

1 Einleitung

(TODO)

2 Teammitglieder und Aufgabenverteilung

Name	Aufgabenbereich
(TODO) Teammitglied 1	(TODO) Teammitglied 1 Rolle
(TODO) Teammitglied 2	(TODO) Teammitglied 2 Rolle
(TODO) Teammitglied 3	(TODO) Teammitglied 3 Rolle
(TODO) Teammitglied 4	(TODO) Teammitglied 4 Rolle
(TODO) Teammitglied 5 (optional)	(TODO) Teammitglied 5 Rolle (optional)

3 Aufgabenbereiche

Potentially remove non-applicable entries!

- Projektleitung und -management
Die Projektleitung ist dafür zuständig, dass die Projektplanung durchgeführt wird. Zudem macht die Projektleitung Reviews von Code, um die Codequalität hoch zu halten.
Die Projektleitung ist außerdem Mediator für Team-interne Probleme, sowie Ansprechperson für fachliche, technische und architekturelle Fragen.
- Entwicklung
Die Entwicklung ist für die Produktion von Code verantwortlich. Dies passiert aber in einem kollaborativem Setting mit QA und Design/UI/UX.
Die Entwicklung kümmert sich primär um die Architektur sowie die Umsetzung der von Design/UI/UX bereitgestellten Anforderungen.
- Quality Assurance
Die QA ist dafür verantwortlich, die Software zu testen und zu verifizieren, dass die Rahmenbedingungen (wie beschrieben in Abschnitt 4) eingehalten werden und Anforderungen nicht übersehen werden.
Außerdem führt die QA ein Logbuch mit aufgetretenen Problemen, die dann später in dieses Dokument übernommen werden können.
- Design/UI/UX
Die Design/UI/UX ist dafür verantwortlich, das Design, Grafiken und UX Entscheidungen zu definieren.

4 Anforderungsbeschreibung

Die Anforderungen für die Software wurden in einem Brainstorming festgelegt.

4.1 Must Haves

TODO

4.2 Nice to Haves

TODO

4.3 Abgrenzung

TODO

5 Prozesse

Die Festlegung von Prozessen ist ein wichtiger Teil des Projektmanagements. Deswegen werden hier die folgenden Prozesse festgelegt:

- Kommunikation
- Designentscheidungen
- Entwicklungsprozesse
- Entwicklung Tooling
- Anforderungsänderungen
- Dokumentation
- Qualitätsmanagement

5.1 Kommunikation

Es gibt folgende Kommunikationswege:

- (TODO)
- (TODO)

Jegliche Projektbezogene Kommunikation sollte wenn möglich über diese Applikationen erfolgen.

Für Besprechungen in Person ist **kein** Protokoll zu führen, aber wenn wichtige Entscheidungen getroffen wurden, sollten diese in dem jeweiligen (TODO) gepostet werden.

5.2 Designentscheidungen

Für Designentscheidungen ist primär Design/UI/UX verantwortlich. Jedoch können und sollten diese in einem Plänium zumindest nachbesprochen werden.

Für Design soll primär (TODO) verwendet werden, um das Design allen beteiligten zur Verfügung zu stellen.

5.3 Entwicklungsprozesse

Die Entwicklung folgt agile Taktiken. Die Entwicklung verläuft wie folgt:

- Eine User Story wird in mehrere Slices unterteilt, die sich zunächst im Backlog befinden.
- Das Projektteam oder ein Teil des Projektteams erledigt das Backlog grooming.
- Slices werden der jeweilig zuständigen Person zugewiesen. Diese Person ist dann für Konzeption verantwortlich, kann dabei aber Unterstützung in Anspruch nehmen.
- Nach der Konzeption wird der Slice umgesetzt. Es werden keine Unit Tests benötigt, aber Unit Tests sind nie schlecht.
- Nach der Umsetzung gibt es von einer anderen Person ein Review, in der das Ergebnis noch einmal geprüft wird.
- Nach dem Review wird der Slice von QA getestet.
- Nachdem der slice getestet wurde, ist er für die Demo bereit. Wenn genug Slices in Demo hängen, wird ein Meeting ausgemacht, in dem die Änderung allen fachlich vorgestellt wird.
- Dannach ist der Slice closed und man beginnt wieder von vorne.

5.4 Entwicklung Tooling

- Für die Versionsverwaltung wird (TODO) verwendet.
- Für die Entwicklung wird (TODO) verwendet.
- Für die Kompilierung und das Packaging wird (TODO) verwendet.
- Für CI wird (TODO) verwendet.

5.5 Anforderungsänderungen

Sollte es zu Anforderungsänderungen kommen, bzw. sollten diese benötigt sein, muss das Projektmanagement einen Vorschlag an das Plänium stellen. Dieser wird besprochen und hinterlegt.

5.6 Dokumentation

Der Code soll mit JavaDocs dokumentiert sein.

5.7 Qualitätsmanagement

Das Qualitätsmanagement wird nach dem Review und vor der Demo durchgeführt. Dabei sollte gleich nach der Konzeption eine Liste an Testfällen erstellt werden, die nacheinander abgearbeitet werden. Wenn alle diese Testfälle durchgehen ist der Slice bereit für die Demo. Wenn es einen Fehler gab, wird dieser mit der/dem Entwickler*in besprochen und behoben.

6 Tagesberichte

6.1 9. Oktober 2024: Beispiel

Beispiel Tagesbericht (z.B. Kickoff, ...)

7 Zusammenfassung

TODO this at the end