Iteration I

**Sprint-Planning**

Prioritäten/Aufwandsschätzung nach Folge(1,3,5,8,10, BIG\_INT)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Definition der Stories** | **Aufwandsschätzung** | **Tasks** | **Verantwortliche** |
| Implementierung Abspielen Ton | 8 |  |  |
|  |  | Methode playSound | Team I |
|  |  | Black-Box Test | Team II |

Sprint-Ziel

Abspielen des Sounds.

DoD

Erfolgreiches Testen und Abnahme des Product-Owners.

Daily-Scrum

Team I: Probleme bei Konstrukt, Aufbau der Klassen. PlaySound Methode noch nicht implementiert. CallMethod Parameter nicht korrekt.

Team II: Ausführbare Klasse. Objekt inkl. Zugriff und playDemo Aufruf erstellt. Probleme: wrapperID als Übergabeparameter nicht korrekt.

Sprint-Review

Team I: playSound erfolgreich implementiert. Lösungsansatz: mit callMethod. Grundverständnis für Firmware Implementierung bekommen, Firmware Zugriff mit play Methode und in playSound umgesetzt.

Team II: Ausführbare Demo Klasse erfolgreich implementiert. Test durchgeführt. InternetButton spielt sound.

Product-Owner: Abnahme, bei Test anwesend. Aufgabe erfüllt.

Sprint-Retroperspektive

Verbesserungs-Maßnahmen: Struktur/Aufbau 🡪 Firmware Methoden-Wissen und Zugriffe.