Sprint I

**Sprintplanning (08.12.2021)**

1. Inwieweit verbessert dieser Sprint unser Projekt?

Wir haben noch nichts, also verbessert er es indem überhaupt etwas passiert. Zudem ist es die erste Gelegenheit der Developer zusammen zu arbeiten und sich als Arbeitsgruppe zusammenzufinden.

1. Was ist das Ziel unseres Sprints? (Sprint Goal)

Grobe Funktionalität des Projekts (es soll existieren/ Grundstruktur)

* Festgelegte Frage und dazu passende Antwort, mit falschen Antworten
* Frage- und Antwortmöglichkeiten

1. Was kann aus dem Product Backlog in den Sprint Backlog?

* User Story #2 and #3 (die obersten 2) beziehungsweise je zwei Tasks dazu

Was Trauen die Developer sich zu/ Wie viel können sie in 2 Wochen programmieren?

Wie und wann findet „Daily“ statt?

Alle paar Tage gibt es ein Treffen der Developer auf Discord. Immer wenn nötig und zusätzlich kann in der WhatsApp Gruppe jederzeit nachgehakt werden.

1. Wie wird alles umgesetzt?

Erweiterung der Tasks um genauere Beschreibung durch die Developer.

Nachtrag:

Feature Request (Easter Egg) wurde als Issue schon aufgenommen und wird im 2. Sprint bearbeitet werden, da wir schon mit dem Sprint begonnen haben.

**Review/ Retro (22.12.2021)**

Review-Part:

1. Developer präsentieren das Ergebnis dieses Sprints (also alles was es bis dato gibt)
2. Anmerkung durch den Product Owner

* Wünscht sich direktes Feedback auf die Beantwortung der Quizfragen

Wird direkt als Issue festgehalten, um im nächsten Sprint bearbeitet zu werden

1. Grobe Priorisierung der User Stories durch den Product Owner (mit Rücksprache der anderen Teammitglieder) für den nächsten Sprint
2. War das Pensum gut/ zu viel/ zu wenig?

* Developer sehr zufrieden. Nicht zu viel, nicht zu wenig. Insgesamt gut eingeschätzt.

Retro-Part:

1. Wie lief die Arbeit der Developer untereinander?

Feedback der Developer: Lief insgesamt sehr harmonisch. Zu den besprochenen Terminen waren alle da und alle haben konzentriert und ihrem Niveau angemessen einen guten Beitrag zum Ganzen geleistet. Vor Allem im ersten Sprint musste man sich auch erstmal auf die anderen einstellen und zum Teil sogar sich noch mit der genutzten Programmiersprache auseinandersetzen.

1. Was lief gut/ Was lief schlecht? Persönliche Erfahrungen.

Alles weitgehend prima, nicht wirklich Auseinandersetzungen untereinander.

1. Verbesserungsvorschläge/ Ansätze für den nächsten Sprint

Kleine Umstellung wieder zurück, da im nächsten Sprint auch wieder viel individueller programmiert werden kann, da nun eine Basis existiert in die andere Features eingearbeitet werden können.

Sprint II

**Sprintplanning (13.01.2022)**

1. Warum brauchen wir diesen Sprint?

Wir haben eine Feature Request die wir allein schon der Prüfungsleistung wegen einbauen müssen. Zudem haben wir jetzt zwar ein Grundgerüst für unser Spiel, aber es fehlt noch an zusätzlichen Funktionalitäten, die das Spielerlebnis verbessern.

1. Was ist das Ziel unseres Sprints? (Sprint Goal)

Verbesserung der Spielbarkeit und Easter Egg

* Fragenkatalog erweitern
* zusätzliche Funktionalitäten (Leaderboard, etc.)

1. Was können wir umsetzen?

* User Stories #20, #21, #23, #6, #16 und #4 (die obersten 6)

Developer verteilen die Aufgaben bereits unter sich und erstellen selbstständig dazu verfeinerte Tasks, in denen beschrieben wird, wie alles umgesetzt wird, an denen sie dann arbeiten können.

**Review/ Retro (27.01.2022)**

Review-Part:

1. Developer präsentieren das Ergebnis dieses Sprints (also alles was es bis dato gibt), Sprint Goal wurde umgesetzt
2. Anmerkung durch den Product Owner

* Allgemein zufrieden, gefällt das Easter Egg

1. War das Pensum gut/ zu viel/ zu wenig?

* Developer zufrieden. Nicht zu viel, nicht zu wenig. Aufwand gut verteilt mit Rücksicht auf andere Module und anstehende Klausuren

Retro-Part:

1. Wie lief die Arbeit der Developer untereinander?

Keine Probleme untereinander, harmonische Arbeitsweise, gute Kommunikation, Team kennt sich nun besser und ist eingespielter

1. Was lief gut/ Was lief schlecht? Persönliche Erfahrungen.

Die Aufgaben wurden gut verteilt und die Arbeit wurde nach Programmiererfahrung angemessen eingeteilt, keine Überlastung oder Überforderung der Devs. Kommentare für pull-Requests wurden auch umgesetzt. Auftretende Probleme waren ausschließlich technischer Natur, z.B. mergen, Linter (meme)

1. Verbesserungsvorschläge/ Ansätze für den nächsten Sprint

Mehr gemeinsames Programmieren gewünscht, da während dieses Sprints parallel programmiert wurde und jeder eher für sich war