

3. Prozess: 1. Sprint

Freyschmidt, Henry Lewis (HLF)
Hama, Zana Salih (ZSH)
Krasnovska, Paula (PK)
Krüger, Lucas (LK)
Prüger, Marvin Oliver (MOP)
Seep, Tom-Malte (TMS)
Zabel, Steven (SZ)

18. Februar 2024

	Verantwortung	Inhalt	Grafik	Korrektur
Bewertung des alten Prozessplans	SZ	Alle	-	
Erstellung des neuen Prozessplans	SZ	Alle	SZ	

Inhaltsverzeichnis

1	Bewertung des Prozessplans des 2. Lego-Workshop-Dokuments	2
1.1	Praktiken	2
1.2	Rollen	3
1.3	Zeiteinteilung	3
2	Prozessplan	3
2.1	Praktiken	3
2.2	Rollen	3
2.3	Zeiteinteilung	4

1 Bewertung des Prozessplans des 2. Lego-Workshop-Dokuments

1.1 Praktiken

Test-Driven Development

- Anwendung: nicht eingesetzt
- Verbesserung: Entwicklung der Tests bei der Planung des Sprints

Pair Programming: Falls es für die gegebene Anforderung sinnvoll ist, soll Pair Programming eingesetzt werden.

- Anwendung: im Frontend und in der Daten-Ebene angewendet und eingehalten
- Verbesserung: Prüfung, ob Pair Programming sinnvoll ist

Coding Standards - Kommentare: verwendete Abkürzungen aufklären, Funktionen kurz umschreiben, Namenskürzel an Code-Abschnitt anbringen, klare Kennzeichnung einer Revision

- Anwendung: im Frontend angewendet und eingehalten, sonst nur teilweise eingesetzt
- Verbesserung: Umsetzung im Backend und in der Daten-Ebene

Coding Standards - Parameterbezeichnung: selbsterklärend, eindeutig

- Anwendung: eingesetzt und eingehalten

Coding Standards - Code-Formatierung: kurze if-else-Konstrukte einzeilig schreiben, komplexe Funktionen in einfachere Funktionen unterteilen, Funktionen kompakt halten

- Anwendung: eingesetzt und eingehalten

Backlog: User-Stories und Tasks anlegen

- Anwendung: eingesetzt und eingehalten
- Verbesserung: Task-Abfolge für Sprints planen

Planning Poker

- Anwendung: Aufwand von Tasks eingeschätzt
- Verbesserung: Aufwandseinschätzung bei der Planung des Sprints

Weekly Meetings

- Anwendung: eingesetzt und eingehalten, aber Termine abweichend
- Verbesserung: sobald Semesterplan vorhanden, konkrete Termine festlegen

vertikaler Prototyp

- Anwendung: existiert und ist einsatzfähig

Retrospektive:

- Anwendung: eingesetzt und eingehalten

Review Meeting

- Anwendung: nicht angewendet
- Verbesserung: nicht als geplante Praktik beibehalten, da nur ein Product Owner, welcher an den Weekly Meetings teilnimmt und keine einbezieharen Stakeholder

1.2 Rollen

Product Owner: Steven Zabel

Scrum Master: Zana Salih Hama

- Änderung: Wechsel zu Steven Zabel

weiteres Team: Henry Lewis Freyschmidt, Paula Krasnovska, Lucas Krüger, Marvin Oliver Prüger, Tom-Malte Seep

- Änderung: Unterteilung in Frontend (Paula Krasnovska, Zana Salih Hama), Backend (Henry Lewis Freyschmidt, Lucas Krüger) und Daten-Ebene (Marvin Oliver Prüger, Tom-Malte Seep)

1.3 Zeiteinteilung

Termin zum Weekly Meeting: nicht festgelegt

- Verbesserung: Termine festlegen

Zeitplan zum nächsten Sprint: nicht festgelegt

- Verbesserung: Zeitplan festlegen

2 Prozessplan

2.1 Praktiken

Test-Driven Development: Es werden, sobald eine Task zum Sprint festgelegt ist, Tests zu der Task geschrieben und anschließend, entsprechend der Tests, die Task umgesetzt.

Pair Programming: Es wird geprüft, ob zur Umsetzung einer Task die gemeinsame Entwicklung am Programm sinnvoll ist, und, falls es sinnvoll ist, wird die Task dann gemeinsam, sonst allein, umgesetzt.

Coding Standards - Kommentare: Es werden Kommentare im Programm geschrieben, um verwendete Abkürzungen aufzuklären, Funktionen kurz zu umschreiben, die Namen der Entwickler an Code-Abschnitte anzubringen und eine klare Kennzeichnung von Revisionen zu gewährleisten.

Coding Standards - Bezeichner: Es werden alle Variablen im Programm mit selbsterklärenden und entsprechend eindeutigen Namen angelegt.

Coding Standards - Code-Formatierung: Es werden kurze if-else-Konstrukte in einer Zeile geschrieben und komplexe Funktionen in einfachere Funktionen unterteilt.

Backlog: Es werden User-Stories und Tasks übersichtlich aufbereitet und priorisiert.

Planning Poker: Es wird der Aufwand zu einer Task mittels Planning Poker eingeschätzt.

Weekly Meetings: Es wird je Woche im Sprint ein Meeting stattfinden, um über den Stand und Ablauf des Sprints zu sprechen.

Retrospektive: Es wird am Ende des Sprints ein abschließendes Meeting stattfinden, welches das Prozess-Dokument hervorbringt.

Dokumentation: Es wird die letzte Woche eines Sprints für die Dokumentation des Fortschritts reserviert.

flexible Rollen: Es wird den Mitgliedern einer Rolle die Verantwortung gegeben, dass die Tasks zu ihrer Rolle vollständig und sinnvoll erledigt werden. Darüber hinaus ist es einem Mitglied möglich, Tasks einer anderen Rolle zu erledigen, sofern dies nicht im Konflikt zu ihrer Verantwortung steht.

2.2 Rollen

Product Owner: Steven Zabel

Scrum Master: Steven Zabel

Frontend: Paula Krasnovska, Zana Salih Hama

Backend: Henry Lewis Freyschmidt, Lucas Krüger

Daten-Ebene: Marvin Oliver Prüger, Tom-Malte Seep

2.3 Zeiteinteilung

Termin zum Weekly Meeting: Ein Termin wird festgelegt, sobald der Zeitplan für das nächste Semester der Teammitglieder feststeht.

Zeitplan zum nächsten Sprint:

	Woche 1	Woche 2	Woche 3	Woche 4
Backlogs und Planung				
Änderungen am Backlog				
Planung des Sprints				
Feinentwurf				
Implementation und Tests				
Entwicklung von Tests				
Implementation				
Durchführung von Tests				
Dokumentation				
Installations-/Kompilieranweisung				
Dokumentation der Implementation				
Dokumentation der Tests				
Prozess-Dokument				