Vertraulich

IPA2018

autor(en) : Cassandra Corrodi

dokumentennummer : CCT-FFF-XXXX

version : 1.0

status : Draft

quelle : Atos

dokumentendatum : 24 Oktober 2018­

­

­

anzahl der seiten : 1

owner : Cassandra Corrodi

© Copyright 2018, Atos AG Alle Rechte vorbehalten. Reproduktion von Teilen oder dem Gesamten ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Urhebers untersagt. Für Fragen oder Anmerkungen zu diesem Dokument wenden Sie sich bitte an Atos, 0795893817.

Inhaltsverzeichnis

[1 Teil 1: Umfeld und Ablauf 4](#_Toc528163134)

[1.1 Einleitung 4](#_Toc528163135)

[1.2 Beteiligte Personen 5](#_Toc528163136)

[1.2.1 Durchführung der IPA 5](#_Toc528163137)

[1.2.2 Kandidat 5](#_Toc528163138)

[1.2.3 Fachvorgesetzter 5](#_Toc528163139)

[1.2.4 Ausbildungsverantwortlicher 5](#_Toc528163140)

[1.2.5 Experte 5](#_Toc528163141)

[1.2.6 Zweit Experte 5](#_Toc528163142)

[1.3 Aufgabenstellung 6](#_Toc528163143)

[1.4 Projektorganisation 6](#_Toc528163144)

[1.5 Vorkenntnisse 6](#_Toc528163145)

[1.6 Vorarbeiten 6](#_Toc528163146)

[1.7 Firmenstandards 6](#_Toc528163147)

[1.8 Zeitplan 7](#_Toc528163148)

[1.9 Arbeitsprotokoll 8](#_Toc528163149)

[2 Teil 2: Projekt-Dokumentation 18](#_Toc528163150)

[2.1 Informieren 18](#_Toc528163151)

[2.2 Planen 18](#_Toc528163152)

[2.3 Entscheiden 18](#_Toc528163153)

[2.4 Realisieren 18](#_Toc528163154)

[2.5 Kontrollieren 18](#_Toc528163155)

[2.6 Auswerten 18](#_Toc528163156)

[3 Teil 3: Anhang 19](#_Toc528163157)

[3.1 Quellenverzeichnis 19](#_Toc528163158)

[3.2 Abbildungsverzeichnis 19](#_Toc528163159)

[3.3 Tabellenverzeichnis 19](#_Toc528163160)

[3.4 Glossar 19](#_Toc528163161)

[3.5 Programmcode 19](#_Toc528163162)

Änderungshistorie

| Version | Datum | Beschreibung | Autor(en) |
| --- | --- | --- | --- |
| 0.1 |  |  | Cassandra Corrodi |
| 0.2 |  |  | Cassandra Corrodi |
| 0.3 |  |  | Cassandra Corrodi |

# Teil 1: Umfeld und Ablauf

## Einleitung

Im Rahmen der Probe IPA, welche bei Atos stattfindet wird das Spiel Yahtzy realisiert. Dieses Projekt ist eine Aufgabenstellung von der vergangenen Swiss Skills Meisterschaft. Die Aufgabe ist es nun, diesen Auftrag mit den technologien zu realisieren, mit denen auch die eche IPA geschrieben wird. Zudem muss die Applikation sauber getestet werden und es muss eine gute Dokumentation vorgewiesen werden.

## Kandidatin

Im Sommer 2015 habe ich meine Lehre zur Informatikerin Fachrichtung Applikationsentwicklung bei Siemens Schweiz gestartet. Im ersten Lehrjahr habe ich dort die Basisausbildung absolviert. Alle Informatiklehrlinge vom gleichen Lehrgang waren während dieses Jahres zusammen, und mussten theoretische wie auch praktische Arbeiten lösen.

Im zweiten Lehrjahr wurden alle in die Abteilungen verteilt. Ab dann habe ich bei Atos gearbeitet und konnte in den Abteilungen praktische Erfahrungen im Bereich C# und Angular sammeln. Zudem durfte ich auch eine Woche im First-Level-Support arbeiten, bei dem ich auch nützliche Erfahrungen mit Kunden sammeln und verschiedene Probleme lösen konnte.

Im Moment arbeite ich im SWP Team, und implementiere mit ASP.NET MVC.

## Beteiligte Personen

### Durchführung der Probe IPA

Lehrbetrieb: Atos AG  
Adresse: Freilagerstrasse 28  
PLZ/Ort: 8047 Zürich

### Kandidatin

Name: Cassandra Corrodi  
Adresse: Alte Bergstrasse 7  
PLZ/Ort: 8707 Uetikon am See  
Telefon: 079 517 38 89

### Fachvorgesetzter

Name: Patrick Maurer  
Adresse: Freilagerstrasse 28  
PLZ/Ort: 8047 Zürich  
E-Mail: patrick.maurer@atos.net

### Ausbildungsverantwortlicher

Name: Jonas Knoll  
Adresse: Freilagerstrasse 40  
PLZ/Ort: 8047 Zürich  
Telefon: 058 558 38 58  
E-Mail: jonas.knoll@siemens.com

### Experte

Name: Torben Dziuk  
Adresse: Freilagerstrasse 28  
PLZ/Ort: 8047 Zürich  
E-Mail: torben.dziuk@atos.net

## Aufgabenstellung

Die Aufgabenstellung ist von den Swiss Skills.

Ziel dieses Projektes ist es, das Spiel Yahtzy zu realisieren. Das ist ein Würfelspiel, bei dem zwei Spieler mitmachen können. Ziel ist es, eine möglichst hohe Zahl zu würfeln.

### Scoring

Das Scoring ist schon genau auf der Aufgabenstellung von den Swiss Skills definiert. Man sieht auf den folgenden beiden Screenshots das genaue Scoring.

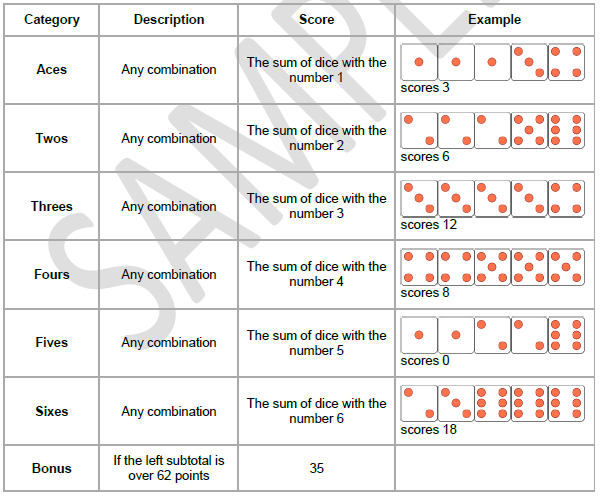


Abbildung 1: Scoring Zahlen einzeln

Auf der Abbildung sieht man das Scoring für die verschiedenen Würfelzahlen. Wie man sieht, werden diese, unabhängig davon, wie die Kombination ist, zusammengezählt.

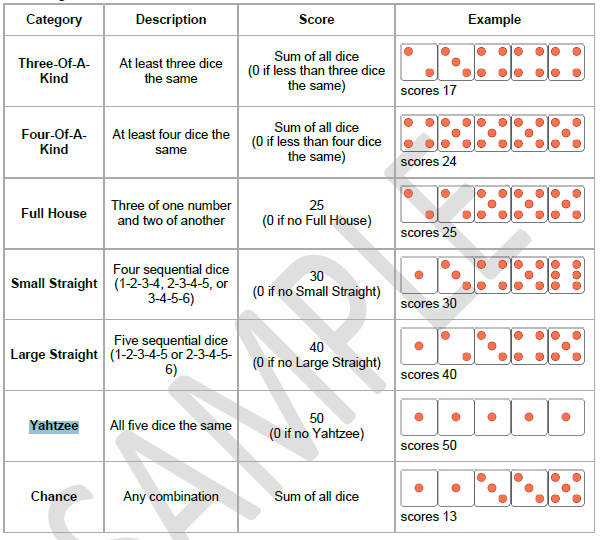


Abbildung 2: Scoring Zahlen Spezialfälle

## Projektorganisation

### Projektmanagement Methode

Man muss den Auftrag verstehen und sich ein Bild des zu ereichenden Ziels machen. Dazu muss man sich ausführlich informieren.

Ziel der Planung ist es, einen Lösungsweg für das Endprodukt zu erstellen. Hier muss man die Arbeitsmittel und Arbeitsschritte einschätzen können.

Wenn man geplant hat, muss man sich entscheiden wie das Projekt genau realisiert werden muss.

Das ist der Zeitauswändigste Schritt von allen, denn die geplanten Arbeitsschritte werden einzeln ausgeführt. Wichtig ist, dass man die Planung wenn möglich einhält.

Wenn die Arbeit erledigt hat, muss man diese kontrollieren. Man muss schauen ob alles erledigt wurde, und die Qualität des Programmes gewährleistet ist.

Zum Schluss wertet man aus, wie die Arbeit gegangen ist. Welche Schritte sind mir gelungen? Welche eher nicht?

## Vorkenntnisse

## Vorarbeiten

## Firmenstandards

## Zeitplan

## Arbeitsprotokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Tag 1 21.11.2018 | |  |
| Soll | | Ist | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
| Positives (Was lief gut?) | | | |
|  | | | |
| Negatives (Wo gab es Probleme?) | | | |
|  | | | |
| Zeitplanung | | | |
|  | | | |
| Beanspruchte Hilfestellung | | | |
|  | | | |
| Nächste Schritte | | | |
|  | | | |

Tabelle 1: Arbeitsjournal Tag 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Tag 2 22.11.2018 | |  |
| Soll | | Ist | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
| Positives (Was lief gut?) | | | |
|  | | | |
| Negatives (Wo gab es Probleme?) | | | |
|  | | | |
| Zeitplanung | | | |
|  | | | |
| Beanspruchte Hilfestellung | | | |
|  | | | |
| Nächste Schritte | | | |
|  | | | |

Tabelle 2: Arbeitsjournal Tag 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Tag 3 23.11.2018 | |  |
| Soll | | Ist | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
| Positives (Was lief gut?) | | | |
|  | | | |
| Negatives (Wo gab es Probleme?) | | | |
|  | | | |
| Zeitplanung | | | |
|  | | | |
| Beanspruchte Hilfestellung | | | |
|  | | | |
| Nächste Schritte | | | |
|  | | | |

Tabelle 3: Arbeitsjournal Tag 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Tag 4 27.11.2018 | |  |
| Soll | | Ist | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
| Positives (Was lief gut?) | | | |
|  | | | |
| Negatives (Wo gab es Probleme?) | | | |
|  | | | |
| Zeitplanung | | | |
|  | | | |
| Beanspruchte Hilfestellung | | | |
|  | | | |
| Nächste Schritte | | | |
|  | | | |

Tabelle 4: Arbeitsjournal Tag 4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Tag 5 28.11.2018 | |  |
| Soll | | Ist | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | |  | |
| Positives (Was lief gut?) | | | |
|  | | | |
| Negatives (Wo gab es Probleme?) | | | |
|  | | | |
| Zeitplanung | | | |
|  | | | |
| Beanspruchte Hilfestellung | | | |
|  | | | |
| Nächste Schritte | | | |
|  | | | |

Tabelle 4: Arbeitsjournal Tag 4

# Teil 2: Projekt-Dokumentation

## Informieren

## Planen

## Entscheiden

## Realisieren

## Kontrollieren

## Auswerten

# Teil 3: Anhang

## Quellenverzeichnis

## Abbildungsverzeichnis

## Tabellenverzeichnis

## Glossar

## Programmcode