

1. Technisches Review

Im Vergleich zu den ersten beiden Sprints hat sich an den eingesetzten Tools, Sprachen, Frameworks etc. nichts geändert.

2. Zusammenarbeit im Team

Es hat sich herausgestellt, dass die Aufteilung der Entwickler in Model-Team, View-Team und Controller-Team nicht immer sinnvoll ist, weshalb diese klare Abgrenzung im dritten Sprint aufgebrochen wurde. Dies hat auf der einen Seite den Vorteil, dass man weniger abhängig ist von anderen, was den eigenen Workflow verbessert. Allerdings ist es ein Nachteil, wenn man sich in Code einarbeiten muss, an dem man nicht von Beginn an mitgearbeitet hat. Es wurden aus diesem Grund wieder Gruppen gebildet. Hierbei wurde aber darauf geachtet, dass sich in den einzelnen Gruppen nach Möglichkeit je ein Entwickler aus den oben genannten Teams befindet.

3. Wie klar waren die Vorgaben?

Die Vorgaben waren im Großen und Ganzen klar. Im Detail kam es häufiger zu Unstimmigkeiten und Rückfragen. Es wurde versucht, einen stärkeren Fokus auf User-Stories zu legen, jedoch besteht hier weiter Luft nach oben.

4. Wie klappen die Tools?

Die Arbeit mit den Tools klappt gut, wenngleich es immer mal wieder Probleme vor allem mit GitHub gibt. Diese sind jedoch eher Plattform- bzw. Rechnerbedingt.