Zu Beginn des Projekts, wurde die Funktionsweise von Github.com zusammen mit Alexander Diring erarbeitet und so aufbereitet, dass es im Team vorgetragen werden konnte. Aufgrund zahlreicher verschiedener Erklärungen und hauptsächlich in Englisch verfasste Webseiten half uns auch noch Daniel Schniepp.

Es gab anfänglich große Probleme aufgrund der fehlenden Kenntnisse im Bereich der Web-Programmierung. Die Strukturierung des Codes mithilfe des MVC-Models und die Benutzung des Frameworks CodeIgniter war anfangs schwer einzuordnen, da es sich als schwierig herausstellte ein großes PHP-Framework zu verstehen, solange die PHP-Kenntnisse rudimentär sind.

Da viele von uns noch nie an einem größeren Projekt mitgearbeitet hatten, wurde zunächst für den ersten Sprint eine wiederverwendbare Plattform erstellt. Die anfänglich große Verwirrung durch PHP, SQL, HTML, CSS und das Framework konnte damit bei mir etwas abgebaut werden.

Nach wenigen Wochen konnten einfache Aufgaben übernommen werden. Es wurde HTML programmiert und Code ausgelagert, um einen sauberen modularen Aufbau zu gewährleisten. Es wurde zwar in den Meetings besprochen, wer für welchen Teil einer User-Story zuständig ist (Model, Controller, View), jedoch fehlte während des ersten Sprints noch die genaue Definition der Schnittstellen. Arbeiten eines Teammitglieds konnten nicht fortgesetzt werden, da z.B. die Namensgebung von Formularfeldern nicht ausgehandelt wurde.

Die Stärken und Schwächen der Teammitglieder hatten sich herauskristallisiert und es wurden mir hauptsächlich einfache Aufgaben zugeteilt. Die User-Seiten wurden von anderen View-Mitgliedern, die bereits Erfahrung in Sachen Online-Auftritten hatten, designt und wurden danach von mir eingebaut. Außerdem wurde ein Date- und Errorhelper, die bereits Teil des Frameworks waren, auf unsere Bedürfnisse angepasst.

Die anfänglich erstellte Plattform wurde nun von mir in das neue Design implementiert und entsprechend angepasst.

Am Ende des Projekts wurde noch die Flag-Fuktion für die Posts von mir erstellt.

Während des ganzen Projekts kam es immer wieder zu Bugfixes, da eine bereits erstellte Funktion nicht mehr, oder nicht wie gewollt, funktionierte.

Das Projekt war für mich persönlich eine sehr gute Erfahrung. Aufgrund der Praxisnähe und Eigenverantwortung, denke ich, dass es deutlich lehrreicher war, als ein normales Projekt, oder z.B. die Programmieraufgaben in den jeweiligen Vorlesungen.

Abgesehen von dem höheren Lernerfolg, war es zumindest anfangs viel spannender und interessanter an dem Projekt zu arbeiten, aufgrund der meiner Meinung nach guten Idee, die hinter dem ganzen steckt. Wird die Website noch weitergeführt und überarbeitet, könnte sie erfolgreich werden, was ein persönlicher Ansporn war. Mit zunehmendem Stress am Ende des Projekt wurde es immer uninteressanter. Das lange hinauszögern in den Semesterferien, war wohl im Nachhinein gesehen nicht sinnvoll, da keine Lust mehr vorhanden war.

Sobald andere Faktoren immer wichtiger werden, wie Prüfungen, Arbeit oder eben auch Freizeit rückt das Projekt, aufgrund der Eigenverantwortung, immer weiter in den Hintergrund. Aufgaben, die noch erledigt werden sollten, wurden oft immer weiter nach hinten verschoben, ohne wöchentliche Meetings wäre das wohl noch extremer gewesen.

Ich denke, das war für mich ein deutlicher Hinweis, dass ich in diesem Bereich noch stark an meinem Charakter arbeiten sollte.

Es war oftmals deprimierend, zu merken, dass man immer wieder bei kleinen Problemen auf der Stelle tritt und viel Zeit sinnlos kaputt gemacht hat. Außerdem war es oft deprimierend, immer wieder festzustellen, dass man immer noch nicht den vollen Durchblick hat.

Das Scrum-Modell war meiner Meinung nach bei diesem Projekt angebracht, da es öfters von Meeting zu Meeting Änderungen gab, wenn noch Uneinigkeit herrschte oder es zu Umsetzungsproblemen kam.