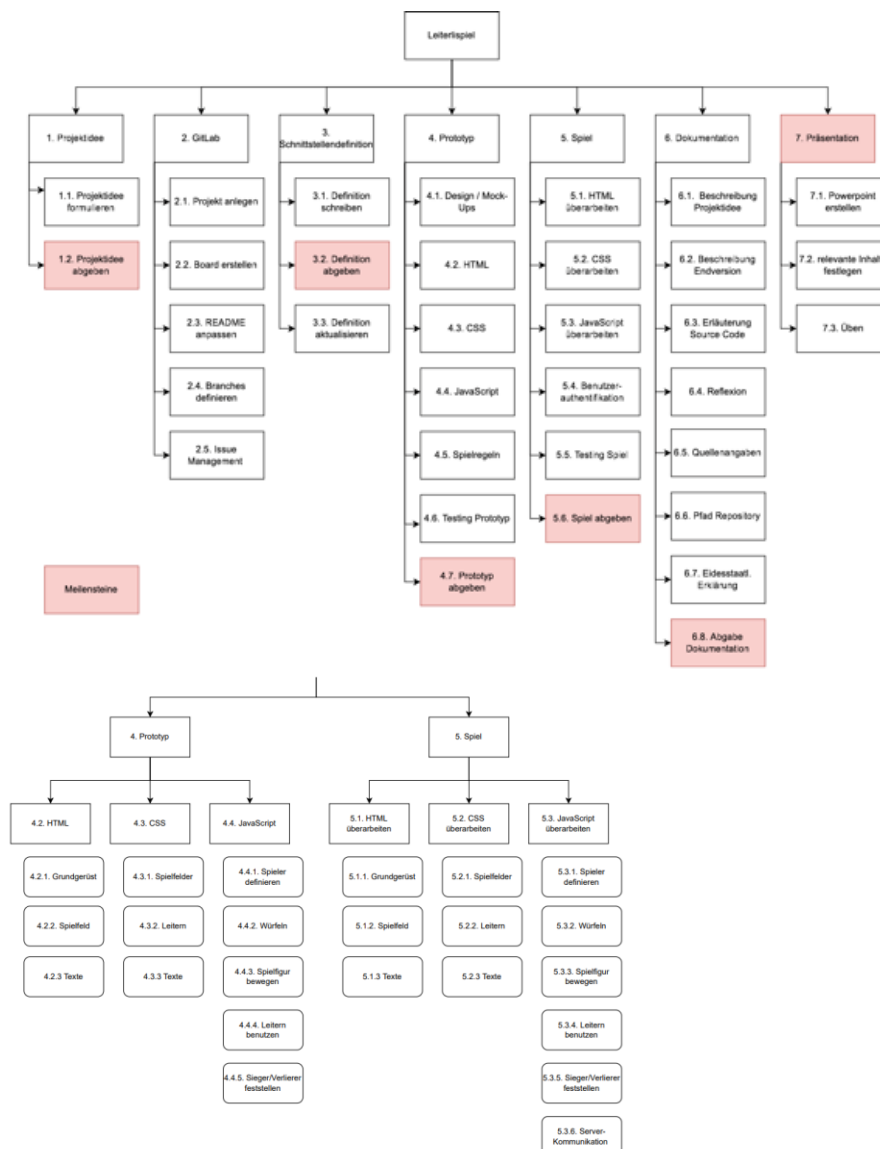


Projektmanagement

Projektstrukturplan

Um uns eine Übersicht über das Projekt und all die dazugehörigen Aufgaben und Tätigkeiten zu verschaffen, haben wir einen groben PSP mit einzelnen Arbeitspaketen und hervorgehobenen Meilensteinen erstellt. Die Arbeitspakete sind (noch) nicht im Detail beschrieben, da wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht ganz genau wissen, was uns alles erwartet. Dennoch gibt uns der PSP - welcher im Laufe des Projekts natürlich auch noch angepasst und erweitert wird - einen guten Überblick über die anstehende Arbeit.

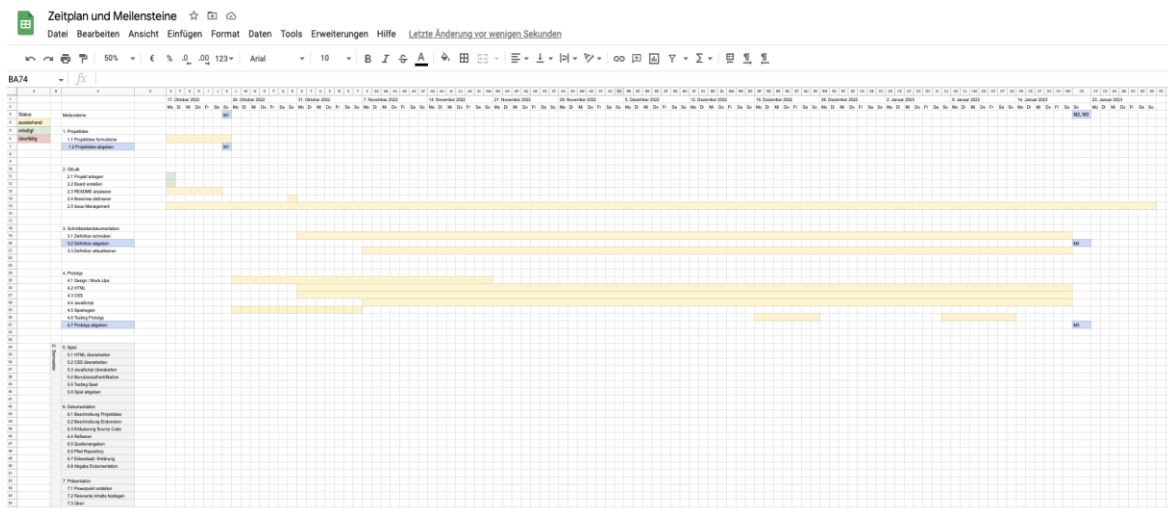


Der PSP und seine Erweiterung sind auf dem branch 'main' im Ordner 'documents' abgelegt.

Zeitplan und Meilensteine

Der Zeitplan sowie die Meilensteinplanung sind zusammen in einem Google Tabellensheet festgehalten. Als Zeitplan dient ein Gantt-Diagramm, bei dem die Arbeitspakete aus dem PSP aufgeführt und die Meilensteine hervorgehoben sind. Die Zeitbalken der jeweiligen Arbeitspakete sind entsprechend dem Status (ausstehend, erledigt, überfällig) eingefärbt und zeigen an, über welchen Zeitraum hinweg jedes Arbeitspaket bearbeitet wird. Dabei sind diese Zeiträume grob geschätzt, die Meilensteine ergeben sich aus den Abgabeterminen des Kurses.

Das zweite Semester ist auf dem zweiten Tabellenblatt aufgeführt. Die Meilensteine fehlen dort noch gänzlich, werden aber ergänzt, sobald die Abgabetermine bekannt sind.



Die Zeit- und Meilensteinplanung ist auf dem branch 'main' im Ordner 'documents' abgelegt.

Versionsverwaltung

Wir arbeiten mit den vier Branches "main", "develop", "abgabe-prototyp" und "abgabe-projekt". Auf dem Branch "develop" wird entwickelt, er enthält das work-in-progress. Funktionierende Zustände und Zwischenergebnisse werden auf den "main" Branch gepusht. Der "main" enthält ausserdem einen Ordner "documents", welcher zugehörige Dokumentationen beinhaltet. Die beiden anderen Branches dienen den entsprechenden Abgaben.

Budget

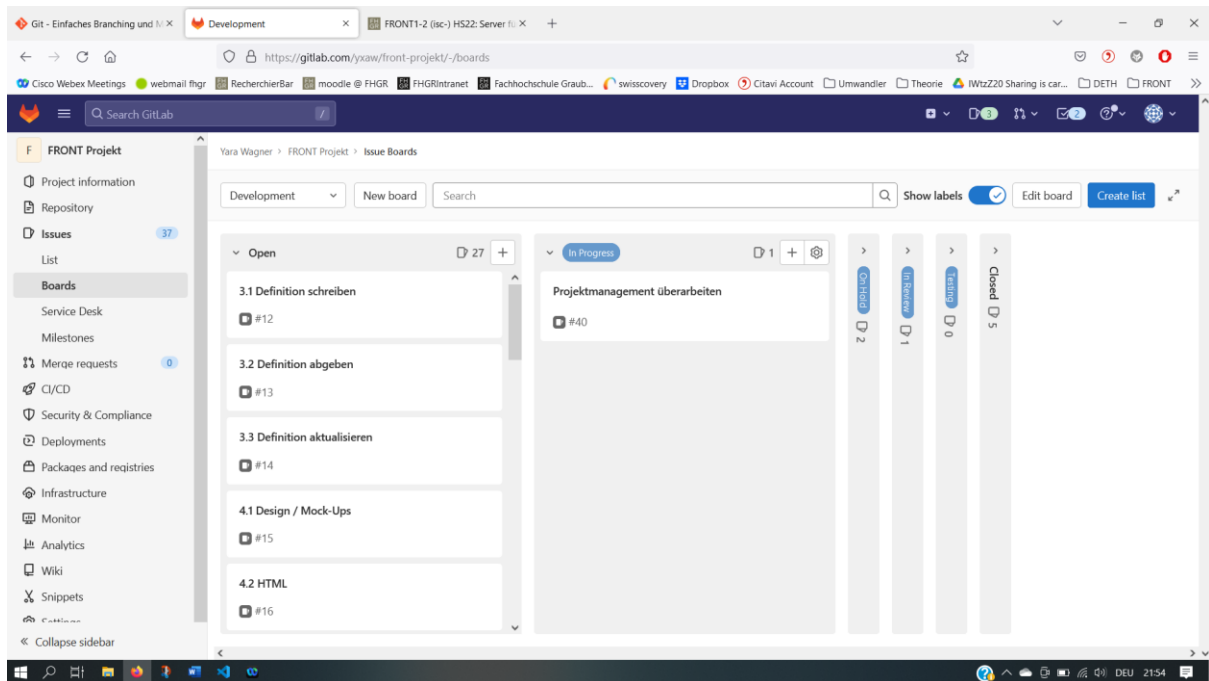
Das Zeitbudget wird durch die ECTS-Punkte des Moduls vorgegeben und besteht aus 120 Stunden pro Person über beide Semester hinweg. Es ist anhand der Arbeitspakete aufgeteilt und in einem Google Tabellensheet festgehalten. Auf der linken Seite ist das Soll aufgeführt, auf der rechten Seite wird die tatsächlich investierte Zeit laufend festgehalten. An technischen Ressourcen steht für das Projekt ein Server der FHGR mit Apache 2.4.25, auf dem PHP 7.4 läuft, zur Verfügung.

Zeitbudget	SOLL				IST			
		Yara	Anna	Morena		Yara	Anna	Morena
	Budget	120	120	120	Budget	120	120	120
	Soll	117.5	117	118	Ist	5	1.75	2.5
	Reserve	2.5	3	2	Reserve	115	118.25	117.5
AP Bezeichnung	AP#	AP die weniger als 0.25h benötigen sind mit 0 eingeplant						
Projektidee und -management formulieren	1.1.	1	1	1	1.1.	1.5	1	1.5
Projektidee abgeben	1.2.	0	0	0	1.2.	0	0	0
Projekt anlegen	2.1.	0.25	0	0	2.1.	0.25	0	0
Board erstellen	2.2.	0.25	0	0	2.2.	0.25	0	0
README anpassen	2.3.	0.5	0	0	2.3.	0.25	0.25	0.5
Branches definieren	2.4.	0.25	0	0	2.4.	0.25	0.25	0.25
Issue Management	2.5.	3	3	3	2.5.	2.5	0.25	0.25
Definition schreiben	3.1.	1	1	1	3.1.			
Definition abgeben	3.2.	0	0	0	3.2.			
Definition aktualisieren	3.3.	1	1	1	3.3.			
Design / Mock-Ups	4.1.	1	2	0	4.1.			
HTML	4.2.				4.2.			
Grundgerüst	4.2.1.	3	3	3	4.2.1.			
Spielfeld	4.2.2.	3	3	3	4.2.2.			
Texte	4.2.3.	3	3	3	4.2.3.			
CSS	4.3.				4.3.			
Spielfelder	4.3.1.	3	3	3	4.3.1.			
Leitern	4.3.2.	3	3	3	4.3.2.			
Texte	4.3.3.	3	3	3	4.3.3.			
JavaScript	4.4.				4.4.			
Spieler definieren	4.4.1.	5	5	5	4.4.1.			
Würfeln	4.4.2.	5	5	5	4.4.2.			
Spielfigur bewegen	4.4.3.	5	5	5	4.4.3.			
Leitern benutzen	4.4.4.	5	5	5	4.4.4.			
Sieger/Verlierer feststellen	4.4.5.	5	5	5	4.4.5.			
Spielregeln	4.5.	0	0	1	4.5.			
Testing Prototyp	4.6.	2	2	2	4.6.			
Prototyp abgeben	4.7.	0	0	0	4.7.			
HTML überarbeiten	5.1.				5.1.			
Grundgerüst	5.1.1.	3	3	3	5.1.1.			
Spielfeld	5.1.2.	3	3	3	5.1.2.			
Texte	5.1.3.	3	3	3	5.1.3.			
CSS überarbeiten	5.2.				5.2.			
Spielfelder	5.2.1.	3	3	3	5.2.1.			
Leitern	5.2.2.	3	3	3	5.2.2.			
Texte	5.2.3.	3	3	3	5.2.3.			
JavaScript überarbeiten	5.3.				5.3.			
Spieler definieren	5.3.1.	5	5	5	5.3.1.			
Würfeln	5.3.2.	5	5	5	5.3.2.			
Spielfigur bewegen	5.3.3.	5	5	5	5.3.3.			
Leitern benutzen	5.3.4.	5	5	5	5.3.4.			
Sieger/Verlierer feststellen	5.3.5.	5	5	5	5.3.5.			
Server-Kommunikation	5.3.6.	5	5	5	5.3.6.			
Benutzerauthentifikation	5.4.	2	2	2	5.4.			
Testing Spiel	5.5.	2	2	2	5.5.			
Spiel abgeben	5.6.	0	0	0	5.6.			
Beschreibung Projektidee	6.1.	1	1	1	6.1.			
Beschreibung Endversion	6.2.	2	2	2	6.2.			
Erläuterung Source Code	6.3.	2	2	2	6.3.			
Reflexion	6.4.	3	3	3	6.4.			
Quellenangaben	6.5.	2	2	2	6.5.			
Pfad Repository	6.6.	0	0	0	6.6.			
Eidesstattliche Erklärung	6.7.	0.25	0	0	6.7.			
Abgabe Projekt	6.8.	0	0	0	6.8.			
Powerpoint erstellen	7.1.	0	0	2	7.1.			
relevante Inhalte festlegen	7.2.	1	1	1	7.2.			
üben	7.3.	1	1	1	7.3.			

Das Zeitbudget ist auf dem branch 'main' im Ordner 'documents' abgelegt.

Aufgabenverteilung und Issue-Tracking

Für die Aufgabenverteilung und das Tracking der Issues wird ein Kanban-Board auf GitLab verwendet. Für jedes Arbeitspaket wurde ein Issue erstellt, jedes Issue ist oder wird einer Person zugeordnet. Diese Zuordnung geschieht laufend, während Meetings oder im Unterricht. Die Issues werden entsprechend dem aktuellen Status zwischen den Lanes "Open", "In Progress", "In Review", "On Hold", "Testing" und "Closed" verschoben.



Link zum GitLab-Board: <https://gitlab.com/yxaw/front-projekt/-/boards>