

# **PR SOFTWARE ENGINEERING**

**Gruppe 3**  
259035 (2018S)

**Erfahrungsbericht**



## 1. Ziel dieses Projekts

Als erstes Ziel dieses Projekts gilt die Erstellung einer Software („TimeTrackerApp“), mit welcher Zeiterfassung betrieben werden kann. Sie soll das Management von Projekten, Aufgabenbereichen, Aufgaben, mitarbeitende Personen und das effektive Zeiterfassen ermöglichen. Zusätzlich stehen Reports zur Übersicht über den Fortschritt zur Verfügung.

## 2. Schwierigkeiten und deren (mögliche) Lösungswege

### 2.1. Längerfristige Planung

Aufgrund dessen, dass alle Teammitglieder nebst diesem Projekt auch noch andere Lehrveranstaltungen in diesem Semester besuchten, gestaltete sich die längerfristige Planung der angestrebten Releases oft als schwierig. Termine konnten aufgrund von Zeitmangel teilweise nicht eingehalten werden, was der zu Beginn nicht ganz durchgedachten Planung geschuldet war.

Ein Lösungsweg wäre gewesen, dass Projekt von Anfang an mehr oder minder konkret bis zum Schluss zu planen, und die Planung dessen im Planungstool „Trello“ konkreter zu gestalten. Generell wurde „Trello“ während des Projekts eher zögerlich verwendet, das Projekt selbst wurde zu „ungenau“ geplant. In einem zukünftigen Projekt sollte der Umgang mit „Trello“ offener gestaltet werden, die Teammitglieder sollten zu Benutzung dieses mehr angeregt werden.

### 2.2. Rollenverteilung

Anfangs wurden die Rollen zwar eingeteilt und festgehalten, jedoch wurden diese während des Projekts oft missverständlich interpretiert. Bestimmte Aufgabenbereiche wurden während des Projekts getauscht, oder schlichtweg wenig bis gar nicht wahrgenommen. Generell lag der Fokus teilweise zu sehr auf der Programmierung, andere Aufgabenbereiche wurden daher etwas vernachlässigt.

Eine Lösung für ein zukünftiges Projekt wäre die deutliche Abgrenzung der Verantwortungsbereiche innerhalb des Teams, sowie das Schaffen eines besseren Bewusstseins für die einzelnen Rollen. Auch die anderen Aufgabenbereiche, nebst der Programmierung, sollten zu Beginn sauber geplant und verteilt werden.

### 2.3. Zeiterfassung und Projekttagebuch

Die Zeiterfassung wurde während des Projekts teilweise etwas vernachlässigt, nicht vollständig befüllt oder vergessen. Dadurch, dass ein nachträgliches Eintragen über einen Zeitraum von einer Woche hinaus nicht zielführend war, weist die Zeiterfassung eventuell Lücken auf. Gleiches gilt für das Projekttagebuch, welches am wenigsten Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Dieser Punkt ist eventuell auch der nicht so durchdachten, längerfristigen Planung geschuldet.

Hierbei gilt der gleiche Lösungsweg wie bei 2.1., eine längerfristige, vorrausschauende Planung kann hier Abhilfe schaffen.

### **3. Gesammelte Erfahrungen**

#### **3.1. Arbeit (an einer Software) im Team**

Vorrangig, neben der eigentlichen Aufgabenstellung, handelte dieses Projekt vom Management einer Teamarbeit. Jeder Projektmitarbeiter hatte einen eigens, zuvor definierten, Verantwortungsbereich zu übernehmen, und anfällige Aufgaben dieses Bereichs zu erledigen. Natürlich waren auch die anderen Teammitglieder angehalten, in den anderen Bereich mitzuarbeiten. Generell wurden sehr viele Erfahrungen rund um das Zusammenarbeiten an einem Softwareprojekt gesammelt.

#### **3.2. Umgang mit Java und (my)SQL**

Die in den Lehrveranstaltungen „Einführung in die Softwareentwicklung“, „Softwareentwicklung 2“, „Datenmodellierung“ und „Softwareengineering“ erlangten, Großteils theoretischen, aber auch praktischen Fähigkeiten konnten in diesem Projekt konkret und realitätsnahe angewendet werden. Durch die Programmierung mit Java, und dem konkreten Umgang mit einer MySQL-Datenbank und den dazu benötigten SQL-Statements, konnte das bisherige Wissen praktisch angewendet und gefestigt werden. Zusätzlich konnten auch diverse neue Erfahrungen im Umgang damit gesammelt werden.

#### **3.3. Umgang mit Entwicklungsumgebungen und -tools**

Für dieses Projekt wurde Großteils die Entwicklungsumgebung „Eclipse“ verwendet. Dieses war bereits aus den vorher genannten Lehrveranstaltungen bekannt. Durch dieses Projekt konnte die Entwicklungsumgebung noch besser kennen gelernt werden. Das gleiche gilt für das Repositorymanagementtool „GitHub“, mithilfe welches sowohl alle benötigten Dokumente und Unterlagen für das Projekt einfach verwaltet, als auch der Source Code zielführend bearbeitet und verwendet werden konnte.