**Projektteam 1:**

Anna Wipfler (Scrum Master)

Harald Bauer (Product Owner)

Julian Neumeister, Markus Milhalm, Bianca Sulzbacher, Michael Hödl (Entwicklerteam)

**ITERATION 3**

# Sprint 3 (1h)

**Daily Scrum:** Offene Story aus Sprint 2 wird in diesem Sprint mitaufgenommen. Teamzusammenarbeit passt.

**Sprint Planning:**

Story 2.4. aus Sprint zwei muss fertiggestellt werden (offener Restaufwand mit 5 Punkten abgeschätzt).

Verfügbare Punkte in diesen Sprint 25 (die weiteren 5 Punkte im Vergleich zum vorigen Sprint entfallen auf die Dokumentation.)

Weiters wird beschlossen, dass die einzelnen Unterpunkte (Stories aus den Angaben der EPICs) mit mehr Aufwand zu bewerten. (Lesson Learned aus Sprint 1 & 2)

Zusammengefasst: Verfügbare Punkte 25

2.4. Abfragen/Zurücksetzen: 5 Punkte (Restaufwand nach Sprint 2)

3.1. Count and Show LED: 10 Punkte

3.2. Erhöhung Rotanteil: 10 Punkte

**Sprint Stories**

* *2.4. Implementierung Methode Abfragen/Zurücksetzen der Button Zähler*

Applikation, die Zähler ausliest und zurücksetzt (ButtonCounterDemo) / Nutzung von verfügbaren Ansätzen aus Sprint 2

* 3.1. Klasse CountAndShowLed – Klickzähler

Die Klasse CountAndShowLed zählt die Klicks von einem Button und nimmt die Anzahl als Position der Led die leuchten soll. Erweitern Sie das Verhalten so, dass es auch mit mehr als 12 Klicks umgehen kann und dann wieder von vorne beginnt.

(Test-First Implementierung)

* 3.2. Rotanteil je Klick erhöhen

Erstellen Sie eine neue Klasse und ändern Sie das Verhalten so ab, dass bei jedem Klick die Farbe einen immer stärkeren Rotanteil bekommt (10er Schritte im Farbwert). Beim Erreichen des vollen Rotanteils (255) soll der Zähler zurückgesetzt werden. (inkl. Test)

**Sprint Retrospective**

Technische Probleme mit Push / Pull in Eclipse. Für Planung des nächsten Sprints zu berücksichtigen, dass die Stories fertiggestellt und geprüft werden müssen.

Restaufwandschätzung für begonnene Releases in nächstem Sprint-Planning