

Message Logger

Protokoll Sprintreview 3

13.11.2017 – 26.11.2017

Liste der SprintBacklog-Items:

Nr./ID	Titel / Kurzbezeichnung	Aufwand in Stunden		Status *)
		Geschätzt	Tatsächlich	
VA-18	Exception Handling bei Verbindungsunterbruch	6:00	0:30	erledigt
VA-26	Ausserhalb der IDE lauffähige Programme	1:30	2:00	erledigt
VA-27	Mehrere PC loggen auf einen Server	2:00	1:30	erledigt
VA-29	Interface für Adapter	0:30	0:10	erledigt
VA-30	geforderte Klassendiagramme erstellen	2:00	7:00	erledigt
VA-31	Sys-Spec-Doku ergänzen mit Feedback	3:00	1:00	erledigt
VA-32	Log-File Format beschreiben	1:00	1:00	erledigt
VA-33	TCP-Verbindung beschreiben	1:00	0:30	erledigt
VA-34	Konfigurationsfile im Game richtig einbinden	3:00	2:00	erledigt
VA-35	Testprotokoll erstellen	3:00	3:00	erledigt
VA-36	PMP anpassen	2:00	3:00	erledigt
VA-37	Konzept Doku überlegen	1:00	0:45	erledigt
VA-38	StringPersistor in LoggerComponent einbinden	6:00	3:00	erledigt
VA-39	Logger View erstellen	4:00	2:00	erledigt
VA-40	Logger Viewer Verbindung erstellen	3:00	3:00	erledigt
VA-42	Baseline anpassen für Aufgabenstellung V2	1:00	0:40	erledigt
VA-43	Kapitel zum Adapter Pattern in SysSpec nachbessern	1:00	2:00	erledigt
VA-45	austauschbares Speicherformat	3:00	4:00	erledigt
VA-46	Grobbeschreibung anpassen und ergänzen	1:00	-	offen
VA-47	Systemübersicht aktualisieren	2:00	-	offen
VA-48	1.3 Ablauf auf dem Client	1:00	0:30	erledigt
VA-49	1.4 Ablauf auf dem Server	1:00	0:20	erledigt
VA-51	2.2 Entwurfsentscheide – Singleton Pattern	1:00	0:10	erledigt
VA-52	2.2 Entwurfsentscheide – GoF	2:00	0:30	erledigt
VA-53	3.1 Externe Schnittstellen – StringPersistor	1:00	1:00	erledigt
VA-54	3.2 Interne Schnittstellen – WriterAdapter	1:00	1:30	erledigt
VA-55	4. LoggerComponent (Client)	1:00	0:30	erledigt
VA-56	4. LoggerServer	1:00	0:20	erledigt
VA-57	4. StringPersistor	2:00	1:30	erledigt
VA-58	6. Testing	4:00	-	offen

*) **erledigt** (= alle Akzeptanzkriterien erfüllt) **offen** (= nicht (ganz) beendet oder nicht alle Akzeptanzkriterien erfüllt)

Was tun, wenn eine Story nicht beendet wurde? Die ganze Story zurück in den Backlog und (ev. später) einer neuen Iteration zuweisen (diese Story mit Ihren Story-Points wird dann natürlich nicht dieser Iteration „gutgerechnet“). Sollte bereits Aufwand in die Story gesteckt worden sein, muss diese neu geschätzt werden.

Ausnahmen: Falls nur ein **klar definierter** Teil der Story fehlt (was eher selten ist) -> eine neue Story für den Rest formulieren (für Backlog oder nächste Iteration), die alte Story belassen und via Bemerkung festhalten, um was der Umfang der Story reduziert wurde.

Freigabe durch Product-Owner:

Datum: 27.11.2017 Unterschrift: Christopher Christensen

Sprintziele:

- Implementation des Viewers
- PMP und SysSpec gemäss Feedback der Zwischenabgabe verbessern

Notizen:

- VA-46, VA-47, VA-58 wurden nach Sprint 4 verschoben

Datum: 27.11.2017 Autor/in: Valentin Bürgler

Testprotokoll

Datum: 27.11.2017

Tester/in: Alle

Unterschrift: Alle

Getestete Software-Konfiguration (Configuration Items)

Bezeichnung	Version
LoggerComponent	2.0
LoggerServer	2.0
StringPersistor	1.0
LoggerViewer	2.0
LoggerCommon	2.0
GameOfLive	1.0
LoggerInterface	1.0
StringPersistorAPI	4.0

Testfälle und Ergebnisse

Minimal sind hier alle Testfälle gemäss Akzeptanzkriterien der Backlog-Items im aktuellen Sprint aufzuführen.
Zusätzlich – falls vorhanden – die Testfälle gemäss PMP Kap. 5

#	Version	Titel / Kurzbezeichnung	Ergebnis	Bemerkungen
1	1.0	Logger startet	Erfolg	
3	1.0	Logger loggt remote	Erfolg	
4	1.0	Server unterstützt mehrere Clients gleichzeitig	Erfolg	
5	1.0	Viewer kann Messages von Server anzeigen	Erfolg	
6	1.1	Logger kann mit Verbindungsunterbruch umgehen	Erfolg	
7	1.0	Mehrere Viewer können Messages von Server anzeigen	Erfolg	

Wurden Regressionstests gemacht?

Nein, die Testfälle wurden zum ersten Mal überhaupt getestet.