**Message Logger**

**Protokoll Sprintreview 2**

23.10.2017 – 05.11.2017

**Liste der SprintBacklog-Items**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr./ID | Titel / Kurzbezeichnung | Status \*) |
| VA-8 | TCP/IP definieren | erledigt |
| VA-9 | Dokumentation | erledigt |
| VA-10 | String Persistor erstellen | erledigt |
| VA-11 | FileWriter erstellen | erledigt |
| VA-12 | LoggerServer erstellen | erledigt |
| VA-13 | LogMessage | erledigt |
| VA-14 | LoggerSocket | erledigt |
| VA-15 | Verbindung Application zu Logger & Loggersetup herstellen | erledigt |
| VA-16 | BaseLogger implementieren | erledigt |
| VA-17 | Die markierten Stellen im Game loggen | erledigt |
| VA-18 | Exception Handling bei Verbindungsunterbruch | offen |
| VA-19 | DemoLogger implementieren | erledigt |
| VA-20 | Dokumentation | erledigt |

**Details:**

* VA-9: Wurde gelöscht und durch Item VA-20 ersetzt, welches aus Versehen neu erstellt wurde statt VA-9 aus dem Backlog zu holen.
* VA-18: Wurde auf den Backlog verschoben.
* VA-20: Soweit ist die Dokumentation bereit für die Zwischenabgabe. Für den nächsten Meilenstein wird ein neues Item erstellt.

Datum: 04.11.2017 Autor/in: Valentin Bürgler

**\*) 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

**Reporting:**