**Message Logger**

**Protokoll Sprintreview 1**

09.10.2017 – 22.10.2017

**Liste der SprintBacklog-Items**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr./ID | Titel / Kurzbezeichnung | Status \*) |
| VA-1 | Loggertypes festlegen | erledigt |
| VA-2 | ProductBacklog vorbereiten | erledigt |
| VA-3 | Notwendige Klassen | erledigt |
| VA-4 | Sprint 1 planen | erledigt |
| VA-5 | LogLevels im Game festlegen | erledigt |
| VA-6 | Interface definieren | erledigt |
| VA-7 | DailyScrum-Konzept ausdenken | erledigt |
| VA-8 | TCP/IP definieren | offen |
| VA-9 | Dokumentation | offen |
| VA-10 | String Persistor erstellen | offen |
| VA-11 | FileWriter erstellen | offen |
| VA-12 | LoggerServer erstellen | offen |
| VA-13 | LogMessage | offen |
| VA-14 | LoggerSocket | offen |
| VA-15 | Verbindung Application zu Logger & Loggersetup herstellen | offen |
| VA-16 | BaseLogger implementieren | offen |
| VA-17 | Die markierten Stellen im Game loggen | offen |
| VA-18 | Exception Handling bei Verbindungsunterbruch | offen |
| VA-19 | DemoLogger implementieren | offen |

**Notizen:**

* VA-8: Noch nicht abgeschlossen. Wird in den Sprint 2 übernommen.
* VA-9: Wurde auf den Backlog verschoben, da es noch nicht genug zu dokumentieren gibt.
* VA-10 – VA-19: Fälschlicherweise im Sprint 1 erstellt worden, anstatt auf dem Backlog. Werden bei der Sprintplanung für Sprint 2 entsprechend verschoben.
* Bis jetzt noch keine Tests.

Datum: 17.10.2017 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