

Projekt: Rupert  
  
Reflexion

Daunicht Nils (ndaunich@hsr.ch)

Fröhlich Adrian (a1froehl@hsr.ch)

Hochreutener Joel(jhochreu@hsr.ch)

Peisker Dominic(dpeisk@hsr.ch)

# Inhalt

[Inhalt 2](#_Toc420651668)

[1. Individuelle Reflexionen 3](#_Toc420651669)

[1.1 Nils Daunicht 3](#_Toc420651670)

[1.2 Joel Hochreutener 4](#_Toc420651671)

[1.3 Dominic Peisker 5](#_Toc420651672)

[1.4 Adrian Fröhlich 6](#_Toc420651673)

# Individuelle Reflexionen

## Nils Daunicht

Nach kurzem Hin und Her hatten wir eine grundliegende Idee, wie unser Projekt aussehen sollte und waren bereit das Problem als Dreiergruppe anzugehen. Nun kam es jedoch, dass sich Joel unserer Gruppe anschloss und noch mehr gute Ideen einbrachte. Ich hatte sorgen, dass unsere Idee nicht umfangreich genug sein könnte und setzte mich dafür ein mehr zu machen. Dies sollte jedoch unser grösstes Problem werden. Oft haben wir aneinander vorbei geredet. Wir hatten dieselbe Idee, aber leicht unterschiedliche Meinungen, wie man diese am besten umsetzen könnte. Dadurch verfangen wir uns in der Planungsphase oft in Diskussion, welche uns viel Zeit kosteten und Schlussendlich zu einer schwammigen Planung führten.

Ich setzte mir selber die Challenge die Projektleitung zu übernehmen, aber verlor zwischenzeitlich die Kontrolle. Ich nahm an, dass jeder im Team dasselbe dachte nach unseren hitzigen Diskussionen. Dem war leider nicht so. Dadurch kam es des Öfteren zu Unstimmigkeiten zwischen der Planung und der Umsetzung. Wir hätten spezifischer Planen sollen. Ich erkannte die Probleme zu spät und hätte als Projektleiter darauf beharren sollen, dass man sich genau an die Dokumentation und Planung hält, um nicht noch mehr Zeit zu verlieren. Hier habe ich in meiner Aufgabe versagt. Es wäre vermutlich besser gewesen, wenn wir uns strikter an eine hierarchische Gliederung im Projekt gehalten hätten, zumal wir recht unerfahren in der Projektarbeit sind.

Abschliessend bin ich mit der Gesamtleistung eigentlich zufrieden. Unsere grösste Schwäche war die Dokumentation und das strukturierte Arbeiten. Am Anfang der Construction-Phase kam es zur Zeitnot. Nicht jeder im Team konnten die Zeit für das SE2-Projekt aufwenden, die sie hätten sollen, mich eingeschlossen.

Nach dem Projekt, würde ich sagen, dass ich gerne noch ein Projekt in dieser Konstellation probieren möchte. Jetzt wo ich weiss wie alle arbeiten, könnte man Vieles optimieren. Ich würde während der Planung alles genau aufschreiben, was irgendwann einmal besprochen wurde, um Verwirrung zu vermeiden. Ich würde darauf drängen, dass jeder seine Änderungen im Code in der Dokumentation sofort nachträgt.

Nicht alles war schlecht. Wir hatten Spass und das Ergebnis entspricht in etwa unserer Kernidee. Es war interessant in einem neuen Team zu arbeiten und die Erfahrungen werden direkt in die SA und BA einfliessen.

## Joel Hochreutener

Ich hatte am Anfang weder eine Idee, noch ein Team für dieses Projekt. Nach langer Suche wurde ich dann herzlich von diesem Team aufgenommen. Die Arbeit zu viert erwies sich als sehr kommunikationsintensiv. Ich habe viel zu viel an unwichtigen Details herum diskutiert und versucht Rom im Kopf zu erbauen.

Das Projekt war erfolgreich. Die Ideen und Fantasien waren auch bei uns durchaus reichlich vorhanden, trotzdem hatten wir die Disziplin, bei dem Grundgerüst zu beginnen. In meiner Rolle als Software-Verantwortlicher durfte ich mit einem Team arbeiten, dass sich sehr gut an meine Anweisungen hielt. Alle Stränge liefen bei mir zusammen.

Die Planung und Validierung von Softwareentwürfen war eine meiner grössten Herausforderungen. Die Abstraktion der Logik in Klassen, der Einsatz von Vererbung, die Optimierung auf Patterns. Es macht mir Spass die Tiefe einer perfekten Software zu erforschen. Ich habe viele neue Vorgehen gelernt.

Die starke Hand an der Spitze fehlte während dem Projekt, jedoch liess mir das die Möglichkeit den Code auf eine „neue Ebene“ zu heben. ☺

Ich habe viel gelernt in Bezug auf gute Softwareunterteilung. Wir hatte zuerst grosse Mühe, die Redmine-Tickets auf 4-Stunden Pakete herunter zu brechen. Doch mit Hilfe der Betreuer habe ich dann begriffen, dass man vom Abstrakten in die Perfektion gehen muss und nicht umgekehrt.

Es hat grossen Spass gemacht und ich durfte neue Leute kennen Lernen.

## Dominic Peisker

Das Software Engineering 2 Projekt war für mich eine sehr gute Erfahrung. Gerade weil ich vor dem Studium im KV-Bereich gearbeitet habe und zuvor noch nie an einem Informatikprojekt gearbeitet habe. Durch das SE2 Projekt konnte ich nun erstmals erfahren, was es überhaupt heisst, als Informatiker im Software Engineering Bereich tätig zu sein.

In unserem Projekt klappte einiges nicht so wie geplant. Dies hängt meiner Meinung nach damit zusammen, dass mit mir zwei Leute noch nie ein solches Projekt durchgeführt haben. Dadurch fehlte am Anfang das Wissen im Team, wie man ein solches Projekt angehen soll und wo Probleme auftauchen können. Auch das Erstellen der Dokumentation, besonders das Erkennen der wichtigen Stellen, fiel uns schwer. Durch das unterschiedliche Vorwissen kam es auch vor, das wir in Diskussionen dasselbe Meinten, die jeweils anderen jedoch nicht oder falsch verstanden. Dies führte dazu, dass wir viel Zeit mit Diskutieren verbrachten.

Im Hinblick auf die Studien- und Bachelorarbeit bin ich froh, dass ich diese Erfahrungen (und Fehler) vorgängig in einem kleineren Projekt machen konnte. Viele Fehlüberlegungen, welche mir in diesem Projekt unterlaufen sind, kann ich nun vermeiden. Ich fand es auch persönlich sehr lehrreich, mit Mitstudenten ein Projekt durchzuführen. Ich habe auch wieder einiges gelernt wie ich mich selbst in einer solchen Gruppe verhalte und wie man mit den verschiedenen Leuten am besten zusammenarbeitet und diskutiert.

Neben den Projekterfahrungen grundsätzlich half mir das Projekt auch dabei, mein Wissen im Programmieren grundsätzlich zu erweitern und bisher an der HSR gelerntes zu festigen. Gewisse Themenbereiche aus SE 1 und SE 2, als Beispiel den Sinn gewisser Patterns und die Wichtigkeit einer detaillierten Planung und Dokumentation, sind mir erst durch dieses Projekt wirklich klar geworden.

## Adrian Fröhlich

Das Ganze begann mit der Findung des Teams. Zuerst waren Nils, Dominic und ich. Bereits wussten, dass wir das Projekt zusammen erledigen wollten. Relativ schnell kristallisierte sich die Idee ein Spiel zu erstellen heraus, allerdings hatten wir bedenken ob das aufwandtechnisch zu machen sei (Ob das ganze genug hergeben würde für ein Projekt). Als dann allerdings noch Joel Dazu kam, mit konstruktiven Inputs und weiteren Ideen, war die Sache klar, und wir begannen mit der Planung des Projekts. Zur Planung ist primär eines zu sagen, dass wir möglicherweise ein wenig zu viel diskutiert und zu wenig dokumentiert haben. Wir fällten zwar alle wichtigen entscheide in Plenum, allerdings waren auch aufgrund der mangelnden Dokumentation oft der Fall, dass alle Mitglieder des Projekts, zwar mit einander Redeten, dann aber häufig leicht andere Ansichten hatten, wie man es umsetzten wollte was dann halt zu weiteren Diskussionen und somit Zeitverlusten führte auch wenn es oft länger dauerte, da vor allem zwei Mitglieder leidenschaftliche Diskutierer sind, waren schlussendlich mit der Lösungen und Entscheiden die herausschauten eigentlich alle zufrieden. Allerdings mangelte es danach ein wenig an der Dokumentation was sich dann auch in unserem Zeit Management widerspiegelte. Dieses Problem beim Zeit Management ist auch ein wenig auf mangelnde Erfahrung aber auch um ehrlich zu sein ein bisschen auf Faulheit zurück zu führen. Was auch zumindest bei mir ein Problem war, war das ich aufgrund privater umstände in der Mitte des Projekt ein ziemliches Motivationstief hatte. Im Nachhinein muss ich aber sagen war das se Projekt eine gute Übung war und auch durch die Freiheiten die wir bei der Projektwahl hatten sehr interessant war. Speziell auch im Hinblick auf die Studien-Arbeit war es eine gute Übung um auch das Arbeiten mit den Kommilitonen zu üben.