

Projektdokumentation

SOFTWAREARCHITEKT: PHILIPP RIMMELE – PHILIPP.RIMMELE@STUD.HTWK-LEIPZIG.DE

PRODUCT OWNER: ANNA HEINRICH – ANNA.HEINRICH@STUD.HTWK-LEIPZIG.DE

MARIAN GEISSLER – MARIAN.GEISSLER@STUD.HTWK-LEIPZIG.DE

PATRICK OTTE – PATRICK.OTTE@STUD.HTWK-LEIPZIG.DE

JOHANN GERHARDT – JOHANN.GERHARDT@STUD.HTWK-LEIPZIG.DE

MICHAEL LUX – MICHAEL.LUX@STUD.HTWK-LEIPZIG.DE

JAN SOLLMANN – JAN.SOLLMANN@STUD.HTWK-LEIPZIG.DE

JULIAN UEBE – JULIAN.UEBE@STUD.HTWK-LEIPZIG.DE

LEO RAUSCHKE

HTWK Leipzig

Inhaltsverzeichnis

I	Anforderungsspezifikation	2
I.1	Initiale Kundenvorgaben	2
I.2	Produktvision	2
I.3	Liste der funktionalen Anforderungen	3
I.4	Liste der nicht-funktionalen Anforderungen	4
I.5	Weitere Zuarbeiten zum Produktvisions-Workshop	4
I.6	Zuarbeit der Teammitglieder	4
I.7	Zuarbeit von Autor Y	7
I.8	Risikoanalyse	8
I.9	Liste der Kundengespräche mit Ergebnissen	8
II	Architektur und Entwurf	8
II.1	Zuarbeiten der Teammitglieder	8
II.2	Prozess- und Implementationsvorgaben	11
II.3	Sprint 1	12
II.4	Sprint 2	14
II.5	Dokumentation	14
II.6	Projektabschluss	14

I. ANFORDERUNGSSPEZIFIKATION

I.1 Initiale Kundenvorgaben

Maecenas sed ultricies felis. Sed imperdiet dictum arcu a egestas. In sapien ante, ultricies quis pellentesque ut, fringilla id sem. Proin justo libero, dapibus consequat auctor at, euismod et erat. Sed ut ipsum erat, iaculis vehicula lorem. Cras non dolor id libero blandit ornare. Pellentesque luctus fermentum eros ut posuere. Suspendisse rutrum suscipit massa sit amet molestie. Donec suscipit lacinia diam, eu posuere libero rutrum sed. Nam blandit lorem sit amet dolor vestibulum in lacinia purus varius. Ut tortor massa, rhoncus ut auctor eget, vestibulum ut justo.

I.2 Produktvision

Es ist ein Entwicklungswerkzeug gewünscht, welches es ermöglicht, für den Quellcode eines bestehenden Softwareprojekts beliebig viele Klassen- und Sequenzdiagramme mittels PlantUML zu erstellen und zu verwalten. Das Werkzeug soll plattformunabhängig und nach Möglichkeit als Plugin in Eclipse integrierbar sein. Das Programm soll sowohl über eine grafische Oberfläche als auch über die Konsole bedienbar sein. Angestrebt ist außerdem die Unterstützung von mehreren Programmiersprachen, wobei das Hinzufügen von neuen Programmiersprachen möglichst einfach ausfallen soll.

I.3 Liste der funktionalen Anforderungen

I.3.1 Userstories

Vorschau Als Benutzer wünsche ich mir eine Vorschau der Diagramme, damit ich einschätzen kann ob ich damit zufrieden bin.

Interfaces Als Benutzer wünsche ich mir, dass ich abhängig von Interfaces die zugehörigen Klassen anzeigen lassen kann, damit ich weiß, welche Methoden ich implementieren muss.

Kommandozeile Als Benutzer wünsche ich mir, dass das Programm von der Kommandozeile aus aufrufbar ist, um es automatisiert starten zu können.

Dateien einlesen

Art der eingelesenen Datei Als Benutzer wünsche ich mir, dass eine Auswahl zwischen Jar- und Java-Dateien möglich ist, damit Quellcode nicht doppelt eingelesen wird.

Java-Dateien Als Benutzer wünsche ich mir, dass Java-Dateien einlesbar sind, um den Quellcode von einer oder mehreren Klassen zu analysieren.

Jar-Dateien Als Benutzer wünsche ich mir, dass Jar-Dateien einlesbar sind, um den Quellcode zu analysieren.

Installation Als Benutzer wünsche ich mir, dass die Installation unkompliziert ist, damit ich das Programm schnell benutzen kann.

Klassendiagramme Als Benutzer wünsche ich mir, Klassendiagramme aus meinem bestehenden Quellcode erstellen zu können, damit ich das nicht manuell tun muss.

Sequenzdiagramme Als Benutzer wünsche ich mir, Sequenzdiagramme aus meinem bestehenden Quellcode erstellen zu können, damit ich das nicht manuell tun muss.

Klassenauswahl Als Benutzer wünsche ich mir die Möglichkeit, Klassen zu selektieren, damit die Diagramme nicht zu unübersichtlich werden.

Methoden- und Variablenauswahl Als Benutzer wünsche ich mir die Möglichkeit, Methoden und Variablen zu selektieren, damit die Diagramme nicht zu unübersichtlich werden.

Multiple Klassenauswahl Als Benutzer wünsche ich mir einen Button, mit dem ich alle Klassen an- oder abwählen kann, damit ich nicht alle Klassen einzeln auswählen muss.

Multiple Methodenauswahl Als Benutzer wünsche ich mir einen Button, mit dem ich alle Methoden an- oder abwählen kann, damit ich nicht alle Methoden einzeln auswählen muss.

Layout Als Benutzer wünsche ich mir, das Layout meiner Diagramme ändern zu können, um deren Aussehen zu verbessern.

Plugin Als Benutzer wünsche ich mir, PUML als Plugin direkt in Eclipse verwenden zu können, damit ich nicht außerhalb meiner Entwicklungsumgebung arbeiten muss.

Drag-and-Drop Als Benutzer wünsche ich mir, die ausgewählten Dateien oder Ordner per Drag-and-Drop in das Programm aufzunehmen, damit ich den Datei-öffnen-Dialog nicht nutzen muss.

Anzeigen und Speichern von PlantUML Als Benutzer wünsche ich mir, Diagramme als PlantUML-Code anzeigen und speichern zu können, um den Aufbau nachvollziehen zu können.

Speichern von Bilddateien Als Benutzer wünsche ich mir, die erstellten Diagramme als Bilddatei exportieren zu können, um sie in meine Projektdokumentation mit aufzunehmen.

Speichern von Konfigurationen Als Benutzer wünsche ich mir, meine Konfiguration speichern zu können, damit ich meine Präferenz nicht jedes Mal aufs Neue einstellen muss.

Benutzerhandbuch Als Benutzer wünsche ich mir, das Benutzerhandbuch über die GUI anzeigen lassen zu können, damit ich die gedruckte Version nicht benötige.

Übersicht aller Diagramme für ein Projekt Als Benutzer wünsche ich mir eine Übersicht aller Diagramme, die ich für mein Projekt erstellt habe, damit ich leichter auf diese zugreifen kann.

Drucken Als Benutzer wünsche ich mir, Diagramme über das GUI drucken zu können, damit ich die Bilddateien nicht separat öffnen muss.

Exceptions als Sequenzdiagramme Als Benutzer wünsche ich mir, dass der mögliche Pfad der Exceptions als Sequenzdiagramm angezeigt werden kann, um ungehandelte Exceptions zu vermeiden.

Plattformunabhängigkeit Als Project Owner wünsche ich mir, dass das Programm plattformunabhängig ist, damit es sich gut verbreiten lässt.

I.4 Liste der nicht-funktionalen Anforderungen

XXX

I.5 Weitere Zuarbeiten zum Produktvisions-Workshop

XXX

I.6 Zuarbeit der Teammitglieder

I.6.1 Kernfunktionalität

- Einlesen einer Jar-Datei oder mehrerer Java Dateien
- Analyse des Java-Source Codes und Identifikation seiner verbundenen Klassen sowie deren Verknüpfungen und Methoden
- Möglichkeit der Ausgabe eines Klassendiagramms oder eines Sequenzdiagramms
- Sequenzdiagramm:

- Möglichkeit der Ausgabe eines Sequenzdiagramms
- Möglichkeit Aufrufe von Methoden im Sequenzdiagramm zu blockieren
- Klassendiagramm:
 - Möglichkeiten des Nutzers der Auswahl der Bestandteile in einem Klassendiagramm
 - Möglichkeit der Voransicht des Klassendiagramms
- Überstützung für das Layout:
 - Layout muss automatisch konfigurierbar sein
 - Layout muss die Möglichkeit haben manuell konfiguriert werden zu können
- Beide Diagrammartentypen sollen als String oder als Textdatei ausgegeben werden können

Aufgaben für den 1. Sprint:

- Erstellen eines ersten GUI's
- Einlesen der Dateien sowie deren Analyse
- Ausgabe des Klassendiagramms

1.6.2 Anwenderprofil

Denkanstöße:

- Wer ist unsere Zielgruppe?
- Worauf legt unsere Zielgruppe besonderen Wert?
- Was für einen Mehrwert bietet unser Produkt der Zielgruppe?

Hier geht es einerseits um eine klare, wenn auch triviale Einordnung, wer unser Produkt später nutzen soll. Andererseits soll erörtert werden, wie das Produkt unserer Zielgruppe das Leben leichter machen kann.

1.6.3 PlantUML-Vorstellung

Denkanstöße:

- Wie beschreibt man Klassen allgemein mit PlantUML?
- Welche Arten von Beziehungen zwischen Klassen unterscheidet PlantUML (was für Arten von Pfeilen gibt es)?
- Gibt es Konstrukte, die mit PlantUML vielleicht nur unzureichend dargestellt werden könnten?
- Gibt es PlantUML-Erweiterungen, die von besonderem Interesse für unser Projekt sind?

Diese Recherche soll einen ersten Einblick in den Aufbau und die Möglichkeiten von PlantUML gewähren.

I.6.4 Konkurrenzprodukte

Denkanstöße:

- Gibt es schon ähnliche Ansätze?
- Wie unterscheiden / gleichen sich diese bezogen auf ihre Funktionalität?
- Welche Nischen gibt es?

Hier sollen sowohl Marktlücken als auch "Best Practices" identifiziert werden.

I.6.5 Mögliche Weiterentwicklung

Denkanstöße:

- Wie können wir unser Produkt verbessern, sobald es die definierten Kernfunktionalitäten enthält?
- (Am besten mit der Person erörtern, die zu Konkurrenzprodukten recherchiert) Welche Features bietet die Konkurrenz, die wir nicht für die Kernfunktionalität festgelegt haben?
- Grob geschätzt: Wie nützlich sind diese Features und wie aufwendig wäre deren Implementierung?

Hier wurde z.B. schon eine Implementierung als Eclipse-Plugin und Support für verschiedene Programmiersprachen angesprochen.

I.6.6 GUI-Anforderungen

Denkanstöße:

- Wie könnte das User Interface aussehen?
- Wie können wir für eine gute User Experience sorgen?

Auch, wenn die GUI im ersten Sprint nur in Grundzügen entwickelt wird, sollten wir uns früh Gedanken über deren Aussehen und Funktionalität machen. Dazu gehört, wie der Workflow abläuft und wie wir das GUI unserer Anwendung darauf zuschneiden können. Welche großen roten Knöpfe brauchen wir, welche Funktionen dürfen in dreifach verschachtelten Untermenüs versteckt werden?

I.6.7 Datenmodell

Denkanstöße:

- Was für Daten verarbeiten wir überhaupt?
- In welcher Form werden Daten ein- und ausgegeben?

Ein- und Ausgabeform der Daten lässt sich weitgehend aus der Projektbeschreibung ableiten. Ergänzend dazu sollte überlegt werden, welche Variablen / Parameter generell für das Produkt von Bedeutung sind und welche Klassen der Java-Standardbibliothek besonders hilfreich sein könnten.

I.6.8 Erste User-Story

Denkanstöße:

- Stell dir vor, das Produkt ist gerade fertig entwickelt worden und deine Teamleiter wollen ein Plant-UML von deinem Quellcode sehen (PUMLception). Welchen Workflow erwartest du? Was machst du in welcher Reihenfolge?
- Optional: Besprich dich mit dem / der Recherchierenden für die GUI-Anforderungen. Habt ihr unterschiedliche Vorstellungen vom Workflow und wenn ja, wie unterscheiden sie sich?
- Wie würde für dich rein intuitiv das Graphical User Interface aussehen? Wenn du das GUI mit nur drei Knöpfen bauen müsstest, welche Funktionen würdest du ihnen zuweisen?

I.6.9 Workshop-Bedarfsermittlung

Denkanstöße:

- Was für Kompetenzen könnten dem Team für die Entwicklung des Produkts fehlen?

Um die Recherche hier zu vereinfachen, wäre es nicht schlecht, wenn die anderen Recherchierenden den Bearbeitenden auf mögliche Wissenslücken aufmerksam machen. Ziel dieser Recherche ist ein allgemeiner Überblick, wo Defizite vorhanden sind. Es ist zu vermuten, dass die anfänglich identifizierten Probleme eher abstrakter Natur sind - konkrete "Baustellen" zeigen sich für gewöhnlich erst in der Entwicklung. Erwartet werden also keine haargenauen Angaben zu Kompetenzen bzw. Inkompetenzen.

I.6.10 Workshop-Recherche

Denkanstöße:

- Wie können wir die Teammitglieder effektiv und effizient auf einen Stand bringen?
- Welche Ressourcen könnten dafür nützlich sein (Scripting-APIs, gute Tutorials etc.)?
- Wie können wir die gefundenen Ressourcen so zur Verfügung stellen, dass jeder einfach darauf zugreifen kann?

Diese Recherche ist einerseits eng mit der Recherche "Workshop-Bedarfsermittlung" verbunden, es schadet also auf jeden Fall nicht, sich über deren Ergebnisse zu informieren. Aber auch unabhängig davon können schon erste Ideen entwickelt werden, wie das Team miteinander und voneinander lernen kann.

I.7 Zuarbeit von Autor Y

XXX

Warscheinlichkeit	Gefahr	Gesamt	Risiko	Maßnahmen
5	5	25	Entwickler fällt aus	Die Aufgaben werden umverteilt bzw.
3	7	21	Projektleiter fällt aus	Professor Weicker kontaktieren und we
7	4	28	Die Zeit in einem Sprint reicht nicht	Krisentreffen, Unterstützung der Veran

I.8 Risikoanalyse

I.9 Liste der Kundengespräche mit Ergebnissen

Datum	Anliegen oder Fragen	Ergebnisse
02.11.18	Wie genau soll das Layout des Diagramms anpassbar sein?	Das Layout soll sowohl manuell als auch automatisch optimiert werden können.
	Reicht es für den ersten Sprint, wenn PUML als Kommandozeilenprogramm umgesetzt wird?	Es soll möglichst früh eine grafische Oberfläche entwickelt werden. Deren Funktionsumfang darf zu Beginn ruhig minimal sein. Wichtig ist, dass das Team möglichst früh einen „optischen Erfolg“ zu verzeichnen hat.

II. ARCHITEKTUR UND ENTWURF

II.1 Zuarbeiten der Teammitglieder

II.1.1 Commandline Funktionalität

Eine der Anforderungen an die Software ist die Bedienung des Programms mittels Kommandozeile. Folgende zwei Möglichkeiten scheinen für die Verwendung im Projekt PUML als sinnvoll. Zum einen ist die Parameterabfrage über eine eigene Implementation auf Basis der Hauptklasse möglich mittels `public static void main(String [] args)`, zum Anderen ist die Nutzung der „Commons CLI“-Bibliothek von Apache eine Option.

Während der Recherche zeigte sich, dass die Nutzung der Commons CLI - Bibliothek sehr gut dokumentiert ist und in der Praxis oft Anwendung findet, auch das Umsetzen eines Tests schien weniger problematisch zu gelingen, als ein Abfragen der Parameter über `String [] args` im Hauptprogramm. Aus diesem Grund wird an dieser Stelle die Apache Bibliothek kurz vorgestellt. Ein Download der Bibliothek erfolgt über die Seite des Enticklers Apache¹ und muss anschließend in die Entwicklungsumgebung eingebunden, sowie in das Programm importiert werden.

Die Arbeit mit Commons CLI lässt sich grundsätzlich in drei Schritte unterteilen, Parameterdefinition, das Einrichten des Parsers und die Verkettung mit der jeweiligen Funktion.

Zuerst wird festgelegt, welche Parameter der Anwendung übergeben werden, hierzu wird ein neues Container Objekt vom Typ `Options` angelegt. Anschließend werden die gewünschten Befehle mit den entsprechenden Parametern dem Container hinzugefügt, so dass später ein Aufruf im Terminal möglich ist, wie beispielsweise `ls -al meinfile.txt` um die Zugriffsrechte einer Datei zu überprüfen.

```
//Erzeugt neuen Container fuer Programmparameter
```

¹<http://commons.apache.org/proper/commons-cli/>


```
Options options = new Options();
//Hinzufuegen einer neuen Option
options.addOption("l",false, "Alle Leerzeichen entfernen.");
```

Zunächst wird ein Parser initialisiert, während anschließend über eine logische Verknüpfung der Flags die entsprechende Funktion aufgerufen wird. Wichtig ist in diesem Zusammenhang noch die Verwendung von Exceptions zu erwähnen, die entweder durch den Ausdruck `ParseException` aus der Bibliothek oder `try / catch` Schlüsselwörter abgefangen werden müssen.

```
CommandLineParser parser = new DefaultParser();
CommandLine commandLine = parser.parse(options,args);

if(commandLine.hasOption("b"))
{
    System.out.println("String eingebe: ");
    String myString = keyboard.nextLine(); //String einlesen
    getWordBefore('.',myString); // liefere alle Woerter vor Punkt
}
if (commandLine.hasOption("l"))
{
    String myString = "g e s p e r r t g e s c h r i e b e n";
    System.out.println(noSpace(myString)); //entfernt alle Leerzeichen
}
```

Am Ende muss das Programm übersetzt werden und steht anschließend zur Nutzung mit den gesetzten Parametern zur Verfügung. So liefert in diesem Fall die Eingabe im Terminal: `java MeinProgrammName -l` die Ausgabe „gesperrtgeschrieben“ zurück.

II.1.2 GUI

Welche GUI-Frameworks gibt es für Java? Aktuell gibt es folgende Möglichkeiten zur Erstellung einer GUI Oberfläche in Java:

- Swing
- JavaFX
- Standard Widget Toolkit (SWT)
- Abstract Window Toolkit (AWT)
- Google Web Toolkit (GWT)
- Qt (Qt Jambi)
- GTK+

Welche können für das Projekt genutzt werden? Für unser Projekt kommen aktuell die Frameworks Swing und JavaFX in Frage. Zum Einen sind beide aktuell die beiden meist genutzten GUI Frameworks in Java, zum Anderen sind hierfür Eclipse Plugins verfügbar.

Vor- und Nachteile der Frameworks Swing Vorteile

- Bestandteil des Java Development Kits/Java Foundation Classes
- Nutzt eine Sammlung von Bibliotheken zur GUI-Programmierung (Bspw. AWT)

Nachteile

- Wird nicht mehr weiterentwickelt oder gewartet
- Probleme im Bereich Medieneinbindung und Animation
- Bestimmte Anwendung wie bspw. Zooming nicht möglich

JavaFX Vorteile

- Teil jeder neuen Java SE Installation
- Möglichkeit einfach animierte Übergänge einzubinden
- optisch ansprechender
- Anwendung kann mittels CSS bearbeitet werden (durch Einbindung von FXML-Code)

Nachteile

- weniger Online-Hilfe, kleinere Community

Fazit In Hinsicht auf die Langlebigkeit bzw. der Zukunftssicherheit, der moderneren Optik, der Einbindung in Eclipse und dem steigenden Support haben wir uns für JavaFX zur GUI Entwicklung in unserem Projekt entschieden.

II.1.3 Entscheidungen des Technologieworkshops

XXX

II.1.4 Überblick über Architektur

XXX

II.1.5 Definierte Schnittstellen

XXX

II.1.6 Liste der Architekturentscheidungen

Zeit	Entscheidung
Bei Projektvergabe	Als Programmiersprache wird Java verwendet. Begründung der Entscheidung: <ul style="list-style-type: none"> • Plattformunabhängigkeit • Alle aus dem Team beherrschen Java • Sauber und Einsteigerfreundlich • Weiterentwicklung zu Eclipse-Plugin möglich • Ausgereifte GUI-Frameworks verfügbar
Technologieworkshop	

II.2 Prozess- und Implementationsvorgaben

II.2.1 Definition of Done

XXX

II.2.2 Coding Style

Bitte die Datei javaCodeStyle.xml im specification-Verzeichniss in Eclipse importieren und verwenden. Hierfür in Eclipse unter „Window->Preferences->Java->Code Style->Formatter“ auf Import klicken und die XML-Datei auswählen.

Ist der passende Coding Style eingestellt kann der Quellcode mit „STRG+SHIFT+F“ automatisch formatiert werden. Wird dies vor jedem Commit gemacht, entsteht ein einheitlicher Code-Style und die Änderungen können gut mit GIT überprüft werden.

Des weiteren empfiehlt es sich bei größeren oder stark geschachtelten Code-Abschnitten die Zuge-

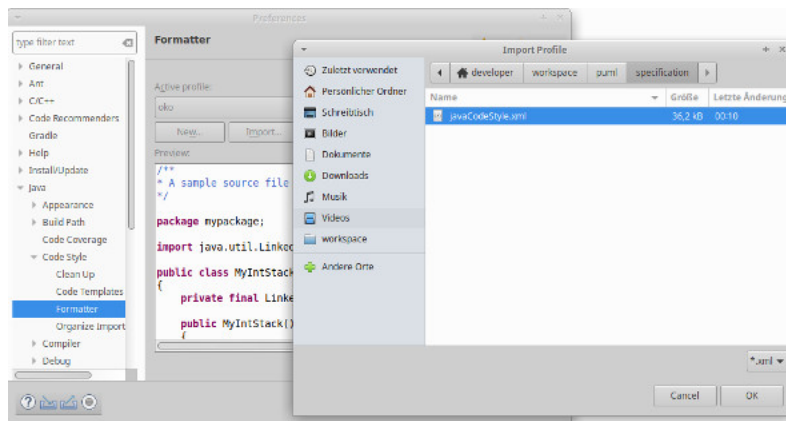


Abbildung 1: Code-Style in Eclipse importieren

hörigkeit der Schließenden Klammer mit einem Kommentar zu Kennzeichnen.

Sonstige Konventionen:

- Variablen und Instanzen beginnen kleingeschrieben
- Klassen und Interfaces beginnen mit Großbuchstaben
- Besteht ein Namen aus mehreren zusammengesetzten Wörtern, beginnen alle weiteren Wörter mit Großbuchstaben (keine Unterstriche in Namen verwenden)
- Aussagekräftige Namen verwenden
- Alle Namen auf Englisch
- Die Kommentare auf Deutsch

II.2.3 Zu nutzende Werkzeuge

- Eclipse - Entwicklungsumgebung
- GIT - Dateiversionierung
- Meld - Unterschiede zwischen Dateien anzeigen

- Texmaker - Latex-Editor
- GIMP - Bildbearbeitung für das Editieren von Screenshots

II.3 Sprint 1

II.3.1 Ziel des Sprints

Es soll eine funktionsfähige Basisversion, welche für das einfache erstellen von Klassendiagrammen aus Java-Code verwendet werden soll entstehen. Das Programm soll sowohl über die Kommandozeile, als auch über eine grafische Oberfläche bedient werden können. Die erzeugten Klassendiagramme sollen in der grafischen Oberfläche angezeigt werden können.

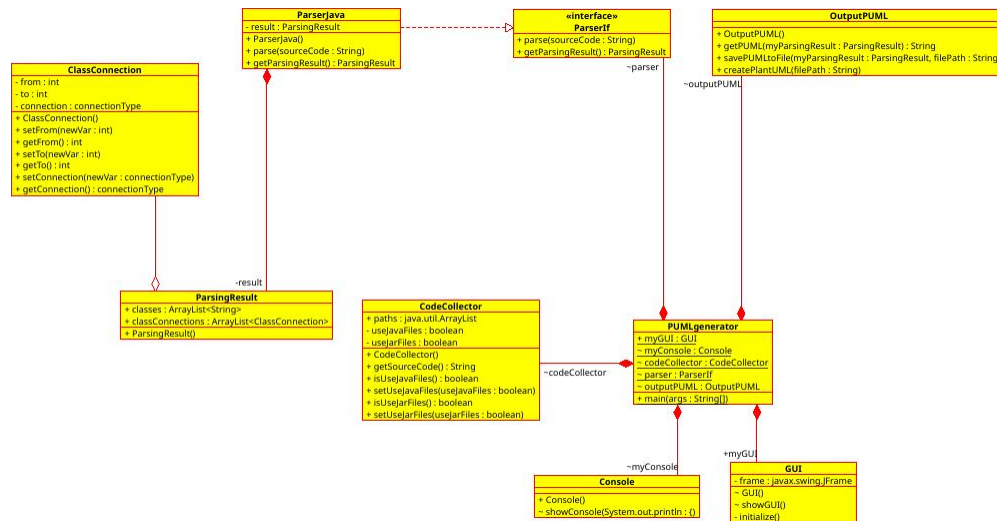


Abbildung 2: Klassendiagramm des Sprints

II.3.2 User-Stories des Sprint-Backlogs

Dateien einlesen

Art der eingelesenen Datei Als Benutzer wünsche ich mir, dass eine Auswahl zwischen Jar- und Java-Dateien möglich ist, damit Quellcode nicht doppelt eingelesen wird.

Java-Dateien Als Benutzer wünsche ich mir, dass Java-Dateien einlesbar sind, um den Quellcode von einer oder mehreren Klassen zu analysieren.

Jar-Dateien Als Benutzer wünsche ich mir, dass Jar-Dateien einlesbar sind, um den Quellcode zu analysieren.

Vorschau Als Benutzer wünsche ich mir eine Vorschau der Diagramme, damit ich einschätzen kann ob ich damit zufrieden bin.

Kommandozeile Als Benutzer wünsche ich mir, dass das Programm von der Kommandozeile aus aufrufbar ist, um es automatisiert starten zu können.

Klassendiagramme Als Benutzer wünsche ich mir, Klassendiagramme aus meinem bestehenden Quellcode erstellen zu können, damit ich das nicht manuell tun muss.

Anzeigen und Speichern von PlantUML Als Benutzer wünsche ich mir, Diagramme als PlantUML-Code anzeigen und speichern zu können, um den Aufbau nachvollziehen zu können.

Plattformunabhängigkeit Als Project Owner wünsche ich mir, dass das Programm plattformunabhängig ist, damit es sich gut verbreiten lässt.

II.3.3 Liste der durchgeführten Meetings

- Planning-Meeting

II.3.4 Ergebnisse des Planning-Meetings

Dem gesamten Team ist die geplante Grundstruktur des Programms bekannt. Jeder weiß welchen Teil des Programms er implementieren soll.

II.3.5 Aufgewendete Arbeitszeit pro Person+Arbeitspaket

Arbeitspaket	Person	Start	Ende	h	Artefakt
Dummyklassen	Musterstudi	3.5.09	12.5.09	14	Klasse.java
AP XYZ					

II.3.6 Konkrete Code-Qualität im Sprint

XXX

II.3.7 Konkrete Test-Überdeckung im Sprint

XXX

II.3.8 Ergebnisse des Reviews

XXX

II.3.9 Ergebnisse der Retrospektive

XXX

II.3.10 Abschließende Einschätzung des Product-Owners

XXX

II.3.11 Abschließende Einschätzung des Software-Architekten

XXX

II.3.12 Abschließende Einschätzung des Team-Managers

XXX

II.4 Sprint 2

II.5 Dokumentation

II.5.1 Handbuch

Hier soll das Deutsche Benutzerhandbuch entstehen.

II.5.2 Installationsanleitung

XXX

II.5.3 Software-Lizenz

XXX

II.6 Projektabschluss

II.6.1 Protokoll der Abnahme und Inbetriebnahme beim Kunden

XXX

II.6.2 Präsentation auf der Messe

Poster, Bericht

II.6.3 Abschließende Einschätzung durch Product-Owner

XXX

II.6.4 Abschließende Einschätzung durch Software-Architekt

XXX

II.6.5 Abschließende Einschätzung durch Team-Manager

XXX