

## LE02 – Software Engineering Prozesse

### SCRUM

- Es ist vorgegeben, dass eine Version des neuen Moduls entwickelt werden muss. Nach jedem Sprint erhält man deshalb Teilprodukte (MVP), welche man im nächsten Sprint erarbeiten kann. Das bedeutet dass jeder Sprint inkrementell ist.
- Da das Projekt gross und komplex ist, ist es gut, wenn man zu den einzelnen Teilprodukten ein Feedback erhält. Dadurch kann man viel Geld und Zeit sparen und hat einen besseren Überblick über die Erwartungen des Kunden.
- Die Anforderungen der Kunden werden von Product Owner im Product Backlog genauer angeschaut und den Fähigkeiten des Teams angepasst. Im Sprint Planning werden dann die einzelnen User Stories vom Development Team und dem Product Owner genauer angeschaut.
- Ein Sprintgoal wird festgelegt.
- Frontend und backend sind mit der Anzahl des Teams möglich.
- Die Dokumentation steht für uns nicht im Mittelpunkt. Sie muss einfach ausreichend sein, um zu wissen, was während des Sprints gemacht wurde.

### Ausprägungen:

Jedes Produkt enthält individuelle Ausprägungen in Form von Konfigurationen oder neuentwickelter Software.

### Randbedingungen:

- Es sollten ca. 3 Software-Entwickler vorhanden sein.
- Software-Entwickler sollten schon einmal eine Online-Shop entwickelt haben.
- Software-Entwickler sollten erfahren in Webtechnologie und Java sein.
- Der Productmanager sollte die Schnittstelle zum Kunden sein. (Single Point Of Contact)
- Der Chef-Softwarearchitekt ist für die gesamtarbeit der E-Commerce-Suit zuständig.
- E-Commerce-Suit soll international vermarktet werden.
- Für die Entwicklung und Hosting wird mit Outsourcing-Partnern in anderen Ländern zusammengearbeitet.
- Eine angemessene Dokumentation sollte erstellt werden.

### Risiken:

In den Anforderungen gibt es widersprechungen, weshalb das Projekt von jedem anders interpretiert und umgesetzt werden könnte. Die Anforderungen sollten möglichst genau festgehalten werden und dürfen sich nicht widersprechen.



