



# Softwaretechnik WS 2024-25

## Prozessplan

### Übung-2 Team-1

Dogukan Karakoyun, 223202023

Hüseyin Kayabasi, 223201801

Helin Oguz, 223202103

Eren Temizkan, 223201982

Cagla Yesildogan, 223201881

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Scrum wurde als agile Praxis angewendet</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Veränderungen und Erlebnisse</b>	<b>3</b>
2.1	Warum haben wir Discord als Hilfsmittel gewählt? . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Aufteilung von Rollen</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Zeitplanung</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>SQL als Datenstruktur</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>Java als Programmiersprache</b>	<b>5</b>

Scrum ist ein Framework, keine agile Praxis.  
Für Agile Practices guckt nochmal in die Vorlesung.  
Hier sind Praktiken wie Pair Programming oder Planning Poker oder Daily Standups gefragt.

# 1 Scrum wurde als agile Praxis angewendet

## Warum wurde Scrum gewählt und wie wurde es umgesetzt?

Die Scrum-Planung wurde für den vierwöchigen Sprint-Zeitraum als angemessen betrachtet. Scrum ermöglichte eine schnelle Anpassung und Weiterentwicklung bei Veränderungen. Es wurde festgestellt, dass die Scrum-Praxis für die notwendige Transparenz und regelmäßige Aktualisierung in der Gruppenkommunikation geeignet ist. Aufgrund des Mangels an Teammitgliedern wurde die erfolgreiche Implementierung von Scrum-Rollen als kritisch für den Projektprozess angesehen und daher innerhalb des Scrum-Rahmens implementiert, um die Teamdynamik zu optimieren und die Projektziele effektiv zu erreichen.

# 2 Veränderungen und Erlebnisse

Während des Prozesses wurden die den Gruppenmitgliedern zugewiesenen Rollen geändert. Während des Sprints wurden mehr Teammitglieder der Rolle Architekt zugewiesen, da die Modellierung eine intensive theoretische und praktische Anwendung erforderte. Am Ende des Sprints schien diese Änderung der Rollenverteilung jedoch nicht ausreichend für die Modellierung zu sein, und für den nächsten Sprint wurde es als angemessen erachtet, die Vorlesungsfolien genauer zu untersuchen und nach globalen Ressourcen zu suchen. Aufgrund der Schwierigkeiten, die durch die fehlende Kommunikation mit dem Übungsleiter entstanden sind, ist für den nächsten Sprint ein interaktiverer Kommunikationsprozess geplant.

Wöchentliche Treffen erwiesen sich als unzureichend und Discord als Online-Kommunikationsplattform wurde als Hilfsmittel hinzugefügt.

## 2.1 Warum haben wir Discord als Hilfsmittel gewählt?

Wir haben uns für Discord entschieden, weil es Funktionen wie Dateiversand, Bildschirmfreigabe und Videochat bietet.

# 3 Aufteilung von Rollen

- **Product Owner:** Cagla Yesildogan, Helin Oguz  
Verantwortlich für Funktionalität und Produktqualität. Da diese Rolle, die die Anforderungen definiert und das Entwicklungsteam leitet, eine ständige Kommunikationsverantwortung erfordert, wurde es als angemessen erachtet, in ihrer Richtung unter der Leitung von zwei Teammitgliedern vorzugehen.
- **Architekt:** Dogukan Karakoyun, Hüseyin Kayabasi, Cagla Yesildogan  
Verantwortlich für Struktur und Umsetzung des Systems. Vorgaben an die Komponenten. Drei Teammitglieder wurden beauftragt, technische Lösungen zu finden, die den Projektzielen entsprechen, und dafür zu sorgen, dass das Team diese Lösungen umsetzt.

- **Entwickler:** Dogukan Karakoyun, Hüseyin Kayabasi, Eren Temizkan, Helin Oguz, Cagla Yesildogan  
Implementiert Spezifikation und Entwürfe, führt Entwicklertests durch, beteiligt sich an der Integration. Aufgrund der geplanten intensiven Wiederholung der Kodierungs-, Test- und Fehlerkorrekturprozesse wurden alle Mitglieder des Teams eingesetzt.
- **Scrum Master:** Dogukan Karakoyun, Hüseyin Kayabasi  
Für die Rolle des Scrum Masters, der die Effizienz des Teams steigern soll und die Aufgabe der Anleitung übernimmt, wurden zwei Teammitglieder als geeignet befunden.
- **Tester:** Dogukan Karakoyun, Helin Oguz, Eren Temizkan  
Führt qualitätssichernde Maßnahmen durch.
- **Anforderungsanalytiker:** Hüseyin Kayabasi, Eren Temizkan  
Erhebt, strukturiert und dokumentiert Anforderungen; verhandelt Anforderungen. Zwei Teammitglieder wurden ausgewählt, um sicherzustellen, dass die Software- und Systemanforderungen vollständig und genau verstanden und umgesetzt werden.



## 4 Zeitplanung

### Woche 1: Planung und Vorbereitung

- Die Anforderungen an die Rollen wurden analysiert und die Rollenzuweisungen entsprechend vorgenommen.
- Es wurde untersucht, wie die Sprintplanung durchgeführt werden sollte, und ein Sprint Backlog wurde erstellt.
- Die Ressourcen und Umgebungen, die die Teammitglieder benötigen, wurden bestimmt.
- Die Anforderungen wurden detailliert analysiert und entsprechend den potenziellen User Stories erweitert.

### Woche 2: Analyse von Architektur und Diagrammen

- Geeignete Klassen, Komponenten und Interfaces wurden gemäß der User Story entworfen.
- Es wurde recherchiert, wie die zur Visualisierung benötigten Diagramme modelliert werden können, und eine Strategie festgelegt.

### Woche 3: Entwicklung und Integration

- Die Modellierung wurde optimiert und erkannte Fehler wurden behoben.

### Woche 4: Tests und Dokumentation

- Am Ende des Sprints werden die zugehörigen Dokumente detailliert ausgearbeitet und vor der Abgabe abschließend geprüft.



## Während des Sprint-Prozesses

Die Gruppenmitglieder trafen sich einmal pro Woche persönlich und zweimal pro Woche auf der Discord-Plattform. ✓

Datenbank

## 5 SQL als Datenstruktur

SQL wurde wegen der für das Projekt geforderten relationalen Datenmodelle gewählt.

Das ist nicht gefordert

## 6 Java als Programmiersprache

Aufgrund der Anforderungen des Projekts, des objektorientierten Strukturs der Java-Sprache und der Java-Erfahrung, die die Mitglieder der Gruppe während des Moduls „Algorithmen und Datenstruktur“ im letzten Semester gesammelt haben, wurde die Sprache Java gewählt. Darüber hinaus erleichtert der Datenbankzugriff über Java Database Connectivity (JDBC) die Integration mit SQL und hilft bei der unkomplizierten Durchführung von Datenbankoperationen.

Technologien brauchten hier nicht beschrieben werden

213