



# Schiffe versenken

---

**GRUPPE 2 – TM22**  
ADLER, DANGL, GANIC, GASSER,  
KÖNIG, MOSER, WÜRFEL

# Agenda

- beste Team
- interessante Aufgabe
- vielseitiges Setup
- bewegte Implementierung
- harte Fakten
- spannende Lehren

# Das beste Team

---

## Product Owner

- Christopher Moser

## Scrum Master

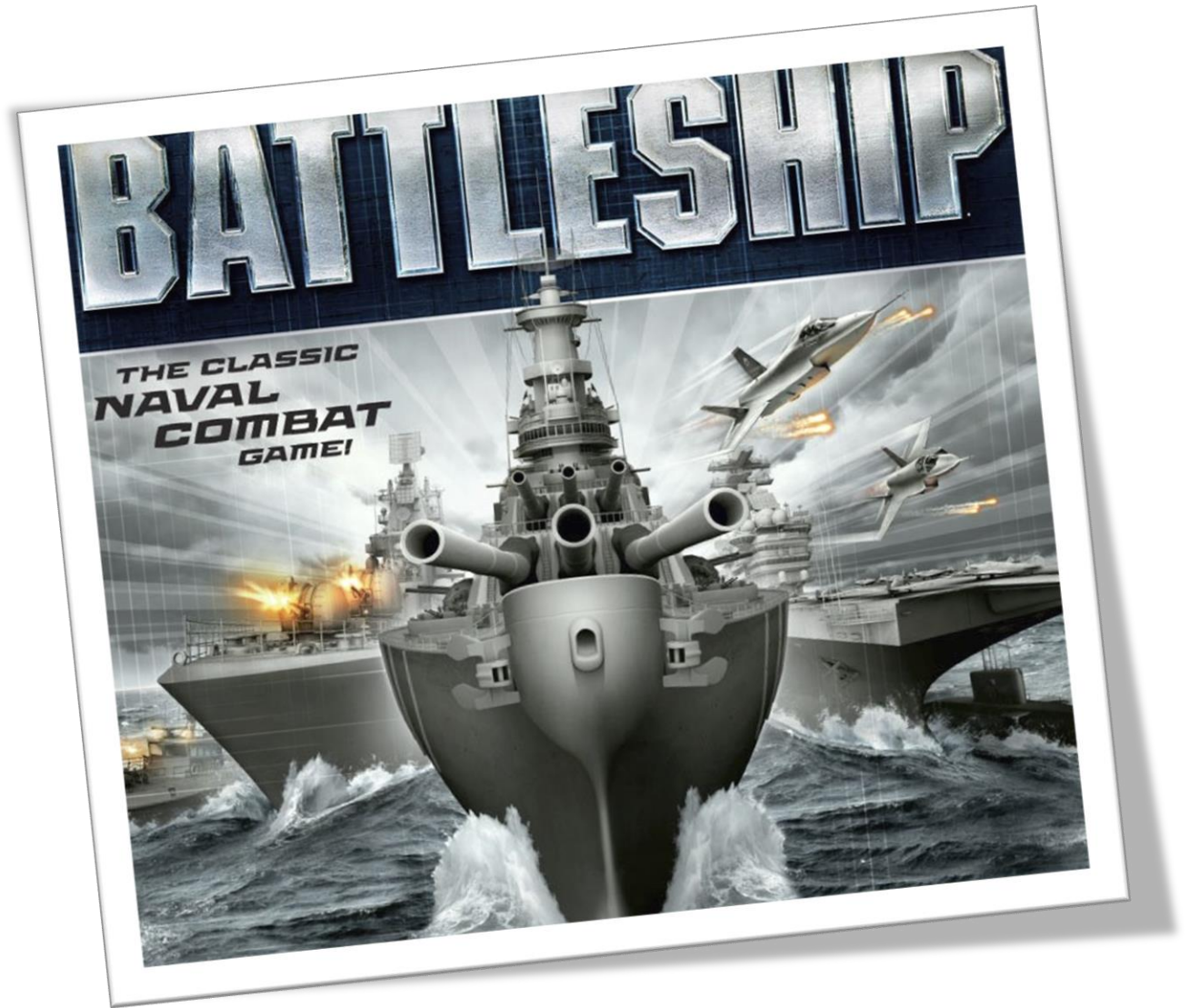
- Daniel Gasser

## Development Team

- Vera Adler
- Mario Dangl
- Dino Ganic
- Simon König
- Adriane Würfl

# Die interessante Aufgabenstellung

---



# Das vielseitige Setup

---

 Jira Software





# Die bewegte Implementierung

---

## Definition of Done

```
## [DoD-35] Dem User wird angezeigt, wieviele eigene Schiffe getroffen/versenkt wurden
- [DoD-35.010] Es wird überprüft, wieviele eigene Schiffe getroffen wurden
- [DoD-35.020] Es wird überprüft, wieviele eigene Schiffe versenkt wurden
- [DoD-35.030] Es wird überprüft, wieviele eigene Schiffe noch intakt sind
- [DoD-35.040] Es wird die Meldung " %d Schiffe versenkt" angezeigt
- [DoD-35.050] Es wird die Meldung " %d Schiffe getroffen" angezeigt
- [DoD-35.060] Es wird die Meldung " %d Schiffe intakt" angezeigt
```

```
## [DoD-36] Dem User stehen verschieden Schiffe zum Spielen zu Verfügung
- [DoD-36.010] Der User verfügt über 1 Flugzeugträger, welcher 5 Einheiten lang ist
- [DoD-36.020] Der User verfügt über 2 Schlachtschiffe, welche 4 Einheiten lang sind
- [DoD-36.030] Der User verfügt über 3 Zerstörer, welche 3 Einheiten lang sind
- [DoD-36.040] Der User verfügt über 4 U-Boote, welche 2 Einheiten lang sind
- [DoD-36.050] Die Felder der Schiffe haben zwei Zustände (Getroffen, nicht getroffen)
- [DoD-36.060] Das Schiff wird darauf überprüft, ob es gesunken ist (alle Felder getroffen).
- [DoD-36.070] Das Schiff hat zwei Zustände (floating, sunken)
```

```
## [DoD-42] Der User bekommt ein Standard-Spielfeld mit 10x10 im Default-Spielmodus
- [DoD-42.010] Beim Starten des Default-Spielmodus wird als Größe des Spielfeldes 10 definiert.
```

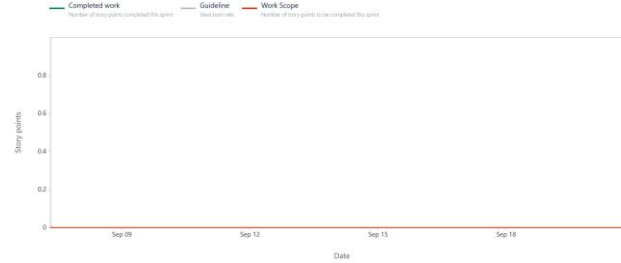
```
## [DoD-49] Der User erhält Rückmeldung über das Ergebnis seines Schusses
- [DoD-49.010] Es wird überprüft, ob der Schuss ein gegnerisches Schiff getroffen hat
- [DoD-49.020] Wenn der User kein Schiff getroffen hat erfolgt die Meldung "Kein Treffer"
- [DoD-49.030] Wenn ein Schiff getroffen wurde erfolgt die Meldung "Treffer!!"
```

```
## [DoD-60] Dem User wird angezeigt welches Zeichen am Feld was bedeutet
- [DoD-60.010] Dem User wird der Text "X ==> Schiff getroffen" angezeigt
- [DoD-60.020] Dem User wird der Text "# ==> Schiff versenkt" angezeigt
- [DoD-60.030] Dem User wird der Text "- ==> Schuss ins Wasser" angezeigt
- [DoD-60.040] Dem User wird der Text "0 ==> Eigenes, ungetroffenes Schiff" angezeigt
- [DoD-60.050] Dem User wird der Text "~ ==> Leeres Feld (eigenes Spielfeld)" angezeigt
- [DoD-60.060] Dem User wird der Text "~ ==> Feld noch unbekannt (gegnerisches Spielfeld)" angezeigt
```

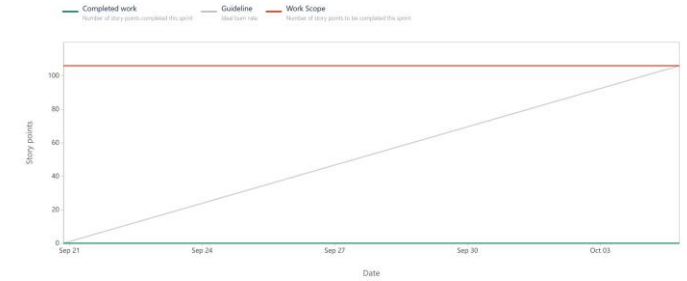
# Die bewegte Implementierung

## Burn-Up Charts

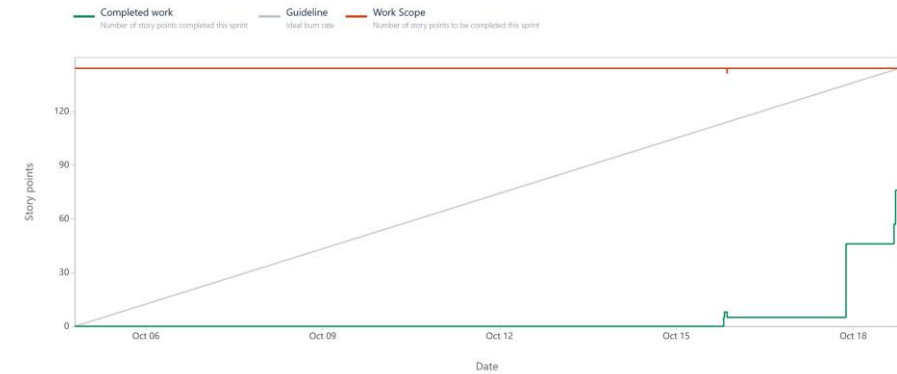
Date - September 7, 2021 - September 26, 2021  
Sprint goal - Setup completed, to be able to start programming/working on the actual product, finishing the product Backlog and defining the Sprint Backlog for Sprint 1



Date - September 20, 2021 - October 4, 2021



Date - October 4, 2021 - October 18, 2021



# Die bewegte Implementierung

---

Code



# **Die bewegte Implementierung**

---

Spiel

# Die harten Fakten

---

## Storypoints

Geplant -> 303 (+ 371)

Erreicht -> 33 + 76 + 0 +

## Dauer Coding

20.09 – 7.11

## Line of Codes

## Cyclomatic Complexity

## Coupling Between Objects

## Number of Methods

## Lack of Cohesion on Methods

# Die spannenden Lehren

---

## Spiel

- + Arbeiten mit den Programmen
  - IntelliJ
  - Git
  - Jira
- + Anwendung der agilen Methoden
- + Refactoring
- Zeitmanagement
- Ablaufmanagement
- Kommunikationswege
- Rollenverteilung
- Mentoring