Game Project

**Protokoll vom Meeting am 16.12.2020**

Uhrzeit: 17:00 – 18:30 Uhr

Anwesend: Jannis, Hannah, Henri

Scrum Master: Henri

1. **Sprint Planning**

Wir haben uns für bestimmte Tasks aus dem Product Backlog entschieden. Die Aufgabenteilung sieht wie folgt aus:

1. Jannis: Anlegen eines Fragenkatalogs
2. Hannah: Anzeigen der Fragen und Antwortmöglichkeiten
3. Henri: Eingabemöglichkeit für die Antwort, Vergleich der Antwort des Users mit der richtigen Antwort und dem User eine Rückmeldung geben.
4. **Sprint Retrospektive**

**Was haben wir gelernt?**

1. Am Anfang waren wir uns unsicher, wie wir den Fragenkatalog am besten erstellen könnten und wollten String Arrays benutzen.

Wir haben gemerkt, dass das Weiterprogrammieren schwierig wäre und haben uns für einen objektorientierten Ansatz entschieden.

1. Henri hatte versucht, die Methode für den User-Input mit if-else zu programmieren. Herr Kreis hat ihm aber in der Übung empfohlen, einen Switch-Case zu benutzen. Danach hat es ganz gut geklappt.

**Was ist gut gelaufen?**

1. Gute Kommunikation (Whatsapp-Gruppe, Discord)
2. Hilfe untereinander

**Was könnte man besser machen?**

1. Eine detailliertere Planung vom Sprint Backlog
2. Aufwandeinschätzung durch Story Points

**Protokoll vom Meeting am 24.01.2021**

Uhrzeit: 11:00-12:30

Anwesend: Jannis, Hannah, Henri

Scrum Master: Henri

**Tagesordnung:**

1. Sprint Planning
2. Sprint Retrospektive
3. **Sprint Planning**

Die Aufgaben haben wir wie folgt aufgeteilt:

1. Jannis: Tutorial, Formatierung vom Code
2. Hannah: Dokumentation von Sprint Backlog mit Screenshots
3. Henri: Vergleich der Antwort des Users mit der richtigen Antwort und dem User eine Rückmeldung geben (aus dem letzten Sprint), Anzeige erreichter Gewinnsumme, Anzeige aktuellen Spielstands
4. **Sprint Retrospektive**

**Was haben wir gelernt?**

1. Sich in der Wahl der IDEs absprechen

**Was ist gut gelaufen?**

1. Zusammenarbeit
2. Einschätzung im Sprint Planning (alle User Stories wurden abgearbeitet)

**Was könnte man besser machen?**

1. Die Zeit in den Ferien effektiver nutzen (mehr Features wie Joker/Timer)
2. Einen Pseudocode zur besseren Veranschaulichung schreiben