# Dokumentation Scrum 426

Silvan, Valentin, Elias, Noah, Jann

# Dokumentation

1. Sprint

## Perspektive 3

Welche Patterns wurden angewendet?

Wiederverwendbare SW-Komponenten

* Unsere ganze Website besteht mehr oder weniger aus wiederverwendbaren Komponenten, da dies unteranderem ein Grundprinzip von Angular ist. Der Vorteil dabei ist das die einzelnen Komponenten fast einwandfrei ausgetauscht werden können. Beispiele in unserem Code sind bspw. NavBar, Footer und FruitDivider

DoD

* Wir nutzten DoD für alle Tasks, um zu definieren, wann dieser fertig ist. Zugleich dienten sie uns auch um Zielorientiert die Tasks abzubauen.

Code Nachhaltigkeit & Clean Code

* Code Einrückungen
* Keine zu lange Zeilen (80-120 Zeichen)
* Ebenfalls wurde auf Nachhaltigkeit geschaut, genau gesagt das maximal viel wiederverwendbar gemacht wurde

Prinzipien

* Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

  Automatisch generierte BeschreibungEin sehr geeignetes Beispiel, welches man sehr gut in unserem Code sieht ist DRY( Don’t Repeat Yourself). Aufgezeigt wird es super an unseren NavBar. Damit wir nicht in jedem unseren Komponenten den gleichen Code für den NavBar tuen müssen, haben wir aus dem NavBar eine eigene Komponente gemacht.

## Perspektive 4

VCS

* Als Version Controll System benutzen wir das in Azure DevOps integrierte GitLab.

SCRUM-Tool

* Nach ein paar Überlegungen, entschieden wir uns als SCRUM-Tool Azure DevOps einzusetzen. Es erschien uns als eine gute Lösung, da es viele Sachen miteinander verbindet, so haben wir Repo und Artefakten an einem Ort.

Entwicklungsprozess Dev-Team