



**JOHANNES KEPLER
UNIVERSITY LINZ**



Praktikum Software Engineering

Johannes Bräuer

**Sprint 3 Review,
Abschlusspräsentation und finale Abgabe**

Agenda

- Feedback Sprint 3 / Release 3
- Finale Abgabe
- Team Präsentationen
 - + 5min Team Meeting

Sprint 3 - 23. Mai

- Fokus: Stabilität und Projektfinalisierung
- Deliverables
 - Implementierung
 - (fast) alle Features umgesetzt
 - Dokumentation
 - Testplan für Sonderfallbehandlungen
 - Live Demo der Applikation

Abschlusspräsentation: 13.6.

- Kein Template

10 Minuten:

- Kundenpräsentation – Was möchte ich als Auftraggeber sehen?
- *“Sell yourself” / “Use the time wisely”*
- Demo, Externe Qualität (User Interface), Interne Qualität (Dokumentation, Codequalität, Tests)

3 Minuten:

- Offene Diskussion über Einsatz von AI
- Die 3 wichtigsten Learnings aus dem Projekt

Finale Projektabgabe **27.6.2025**

- Finaler Branch (release-v1.0.0)
 - Mit lauffähiger Version (Jar File, etc.)
- Lauffähiger Build (Tests und PMD Checks)
- Alle GitHub Issues abgeschlossen
- Projektdokumentation (entsprechend [README.md](#), siehe nächste Folie)
 - JavaDoc für wichtige Klassen, Interfaces und Methoden
- Zeitaufzeichnung in Clockify
- *Individueller Erfahrungsbericht* (per E-Mail, siehe übernächste Folie)

Projektdokumentation

Einleitung

Überblick über das Projekt.

Umgesetzte Anforderungen

- Welche der Anforderungen haben Sie umgesetzt, wer aus dem Team war verantwortlich und welches Stundenaussmaß ist damit verknüpft?
- Falls Anforderungen nicht umgesetzt wurden muss das pro Anforderung begründet werden.

Überblick über die Applikation aus Benutzersicht

- Wie wurden die Anforderungen in der Benutzeroberfläche umgesetzt (Screenshots der Benutzeroberfläche und Beschreibung der Funktionalität anhand von Szenarien)
- Wie wird die Applikation verwendet?

Überblick über die Applikation aus Entwicklersicht

Entwurf

Überblick über die Applikation

- UML Diagramm mit Erläuterungen
- Verwendete Design Muster (z.B. Model-View-Controller)

Wichtige Design Entscheidungen

- Beschreibung der 3-5 wichtigsten Design Entscheidungen nach folgendem Schema
 - Entscheidung:
 - Begründung:
 - Alternativen, die in Betracht gezogen wurden:
 - Annahmen:
 - Konsequenzen:

Implementierung

Beschreibung wichtiger Aspekte der Implementierung (eventuell mit ausgewählten Codestücken), Projektstruktur, Abhängigkeiten, verwendete Bibliotheken.

Code Qualität

Beschreibung der Verwendung von PMD, Beschreibung der Findings und welche davon behoben wurden.

Testen

Überblick über erstellte JUnit Tests (eventuell mit ausgewählten Tests), Testabdeckung Beschreibung der Akzeptanztests für 3 ausgewählte Requirements.

JavaDoc für wichtige Klassen, Interfaces und Methoden

Installationsanleitung

Beschreibung wie man die Applikation installiert und startet.

- Struktur steht als Markdown zur Verfügung.
- README.md hier: <https://github.com/jku-se/teaching.ss25.prse.prwiki.braeuer/tree/main/documents>
- Bei größeren Kapitel, den Inhalt auf Unterseiten auslagern, z.B: *Überblick über die Applikation aus Benutzersicht* → Link nach `./docs/benutzerdocu.md`

Individueller Erfahrungsbericht

- Feedback zum Aufbau der LVA
- Feedback an den Lehrveranstaltungsleiter
 - Behaviour
 - Expectation
 - Desire
- Was habe ich von der LVA gelernt und kann ich in der Praxis (beim nächsten Projekt) anwenden?
- Platz für Allfälliges

Team Präsentationen

- Team 1
- Team 3
- Team 5
- Team 4
- Team 2





**JOHANNES KEPLER
UNIVERSITY LINZ**