

# Erfahrungsbericht\_<Scholz Konstantin>

## Sprint 1:

Hierbei bestand mein Sprint Ziel darin in Zusammenarbeit mit Erwin Kenner einen guten Weg zu finden um individuell setzbare Greifpunkte (= Hände) zu definieren. Da dies unser erster offizieller Sprint war bestand noch ein Großteil aus dem Kennenlernen des Mosim-Frameworks. Hierbei hatte ich Anfangs die Sorge, dass es schwierig werden würde einen guten Einstieg zu finden. Dies stellte sich jedoch als einfacher heraus als erwartet, aufgrund unserer gut ausgearbeiteten Arbeitseinteilung. Somit lässt sich ableiten das es immer von essenzieller Wichtigkeit ist, im Voraus alles aufs feinste zu Planen und für ein allgemeines Verständnis unter den Teammitgliedern zu sorgen.

## Sprint 2:

Aufgrund der Tatsache, dass wir beim ersten Sprint nicht fertig geworden sind, hat sich unser Sprintziel vom ersten auf den zweiten verlagert. Hierbei hatten wir schon eine solide Grundlage geschaffen und konnten direkt effizient weiterarbeiten. Unser großes Ziel hierbei bestand darin, Greifpunkte auf den entsprechenden Objekten zu verschieben. Hierbei dürfen diese nicht vom Objekt abweichen, so dass sie sich immer auf dem entsprechenden Objekt befinden.

Als Schwierigkeit stellte sich Anfangs heraus, dass wir zu zweit auf demselben Branch arbeiteten und es somit teilweise zu Commit-Problemen kam. Hierbei stellte sich Pair-Programming als gute Alternative heraus. Dies ist auch bei Homeoffice dank diverser Screen Sharing Tools gut möglich.

## Sprint 3:

Für diesen Sprint unterteilten wir die Arbeit an den Greifpunkten weiter. Hierbei Bestand mein Sprintziel darin, die Greifpunkte rotierbar zu machen. Außerdem sollte ich gemeinsam mit Erwin Kenner einen Weg finden den Pinzettengriff zu ermöglichen.

Das Rotieren der Hände stellte mich hierbei vor keine allzu großen Schwierigkeiten. Nachdem wir dann den Pinzettengriff modelliert hatten und als Prefab gespeichert hatten, wurde uns klar, dass es noch keine Instruction gab, um die Hände des Avatars an die gegebenen Greifpunkte an zu passen. Demnach verwarfen wir dieses Vorhaben fürs erste und konzentrierten uns auf die Greifpunkte.

## Sprint 4:

Für diesen Sprint hatten wir einen Hinweis bekommen, dass es eine neuere Version des Mosim-Frameworks gäbe, die es ermögliche die Hand an einen gegebenen Greifpunkt an zu passen. Hierbei stellte uns das Update vor größere Probleme, da die Szene komplett

überschrieben wurde und sich einige kleine Abhängigkeiten änderten. Nach einiger Zeit und mit Hilfe unserer alten Commits konnten wir dann doch alles auf den neuesten Stand bringen.

Zu Beginn widmete sich Erwin Kenner intensiv dem Finger Positioning und erzielte auch schnell eine gute Lösung. Somit unterstützte ich die anderen Teammitglieder bei der Aufgabe die Queue dynamisch an zu passen. Hierbei kümmerte ich mich speziell um die neu gewonnene Move Fingers MMU. Beim Verknüpfen der unterschiedlichen Bewegungs-Instruktionen kam es zu vielen Problemen, da alle unterschiedliche Abhängigkeiten besitzen. Hierbei war es vor allem sehr schwierig die Move Fingers MMU mit dem Rest in Einklang zu bringen. Dabei half uns ein weiteres kleines Mosim-Update.

Es ist außerdem an zu merken, dass wir auf etwaige kleine Abhängigkeitsprobleme innerhalb unserer Software gestoßen sind. Diese ließen sich jedoch mit ein wenig Aufwand beheben. Im Endeffekt habe ich hierbei gelernt, dass man Bugs und Problemen mit voreingebauten Tests entgegenwirken kann. Somit kann man ihren Ursprung schneller ausfindig machen.

## Sprint 5:

In diesem Sprint widmeten Jonas Schoeler und ich uns zu großen Teilen dem bug fixing. Außerdem sollte jedes Teammitglied seine eigenen Klassen richtig und eindeutig Kommentieren. Sozusagen sollte jeder Klassenbesitzer sich darum kümmern, dass seine Klassen auch für Außenstehende verständlich sind. Abschließend kümmerten wir uns noch um die Einbindung der Pinzettengriffe in die Anwendung.

Bei einigen Fehlern wurde klar, dass uns einfach noch ein bisschen Erfahrung mit dem Mosim-Framework fehlte. Dies wurde jedoch immer besser, umso mehr wir uns mit den Fehlern beschäftigten.

## Lessons Learned:

- Eine gute Planung und Organisation im Voraus stellten sich als essenziell wichtig heraus.
- Es lohnt sich viele verschiedene Best Practises wie zum Beispiel Pair Programming an zu wenden.
- Learning by doing hat sich hier definitiv als die beste Lösung herausgestellt, um sich in das neue Themengebiet ein zu arbeiten.
- Man sollte von Anfang an Tests einbauen und alles so gut es geht dokumentieren.
- Sollte mal keine Lösung zu einem Problem gefunden werden lohnt es sich definitiv auch einmal eine kurze Pause ein zu legen. Somit erhält man oft eine andere Perspektive und findet dann doch ganz schnell eine Lösung.
- Es ist wichtig das gesamte Team über Probleme auf zu klären. So bekommt man verschiedene Lösungsansätze und alle können etwas dabei lernen.