Sprintbericht 3 – Fokus: Spieldatenverwaltung und Spielen

Zeitraum: 05. Juni bis 13. Juni

Inhalt:

Innerhalb des dritten Sprints lag der Fokus auf der Entwicklung der Funktionalitäten zum erhalten der grundlegenden Bundesligadaten (vorhandene Teams und aktuelle Bundesligatabelle), sowie die Implementierung der notwendigen Funktionen um zu tippen zu können und der Start des Community-Aspekts. Zusätzlich dazu sollte ein Konzept entwickelt und Implementiert werden, welches Erfolge in Bezug auf die abgegebenen Tipps eines Nutzers realisiert.

Zusätzlich sollte die Möglichkeit gegeben werden nach Profilen von anderen Nutzern zu suchen und sein eigenes Profil bearbeiten zu können.

Zur besseren Verständlichkeit des Spiels sollte eine Regelseite zum Frontend hinzugefügt werden. Aus dem letzten Sprint wurde die Anforderung übernommen, einen Jenkins als Build-Pipeline einzurichten und zu konfigurieren.

Probleme:

Die technischen Probleme, welche schon im vorherigen Sprint in Verbindung mit Jenkins und dem Betriebsserver aufgetreten sind, waren mit einem Zeitaufwand von ungefähr 8 Personenstunden nicht lösbar.

Auch die Realisierung der Tippfunktion hat sich schlussendlich als problematisch erwiesen, da die einzelnen Teile der Anwendung (Frontend und Middleware) ihre Aufgaben jeweils korrekt bearbeitet haben, es allerdings im Zusammenspiel immer zu Problemen mit der Verarbeitung der Informationen kam.

Des Weiteren kam es beim Verarbeiten der Daten aus der externen API zu Problemen, wodurch dort noch einmal nachgearbeitet werden musste, obwohl die Story und die zugehörigen Tasks bereits abgeschlossen waren.

Zusätzlich zu den projektinternen Problemen, kam die Notwendigkeit der Vorbereitung einiger auf die mündliche Prüfung der IHK.

Ergebnis:

Die Unlösbarkeit des Problems mit Jenkins, und der damit verbundenen Zeitaufwand, führte schlussendlich dazu, dass die Funktionalität abgelehnt und nicht realisiert wird.

Durch den hohen Zeitaufwand für die Einrichtung des Jenkins und die Verzögerung der Realisierung der Tippfunktion, wurden nicht alle Funktionalitäten, welche für die Zeit innerhalb des Sprints geplant waren, realisiert.

