Lernquiz

Team Blank

**2019**

KOS

08.01.2019



Gliederung der Dokumentation

[Daily Scrum 2](#_Toc4134625)

[Daily-Scrum Ablauf: 2](#_Toc4134626)

[Daily-Scrum Regeln: 2](#_Toc4134627)

[Wahl zum Scrum-Master 2](#_Toc4134628)

[Was soll das Quiz können? 3](#_Toc4134629)

[Ablauf einer Runde: 3](#_Toc4134630)

[Zusätzliche Features: 4](#_Toc4134631)

[Verwendete Technologien: 4](#_Toc4134632)

# Daily Scrum

## Daily-Scrum Ablauf:

1. Aktueller Stand wird überprüft
2. Treten Probleme auf
3. (evtl. Ansätze zur Behebung)
4. Was ist das Heutige Ziel

## Daily-Scrum Regeln:

1. Jedes Teammitglied kommt der Reihe nach dran
2. Wer dran ist, geht den ganzen obigen Ablauf durch
3. Zum Schluss werden erst Fragen oder Anregungen gegeben

# Wahl zum Scrum-Master

Bei der Wahl des Scrum-Masters wurden von der Gruppe „Blank“ verschiedene Aspekte für sehr nötig befunden. Diese erhielten eine Gewichtung von „1“ bis „3“, wobei letztere Wertung für besonders wichtig steht.  
Der erste Aspekt „Mitarbeiter motivieren“ wurde ausgewählt, da der Erhalt der Motivation im Team zum Erreichen der gesetzten Ziele beiträgt. Allerdings wurde dieser nur mit der Wichtigkeit „1“ bewertet, da die meiste Zeit der Arbeit eher in Einzelarbeit stattfindet und daher die „eigene Motivation“, welche zugleich der zweite Aspekt ist, als notwendiger angesehen wurden. Sie wurde, aufgrund des hohen Anteils an Einzelarbeit mit einer Wertung von „2“ eingestuft und sollte sicherstellen, dass der Scrum-Master auch selbst völlig hinter dem Projekt steht und auch die zusätzlichen Aufgaben seines Amtes gerne bewältigt. Ein weiterer Punkt für diese Gewichtung, den die Gruppe als wichtig erachtete, ist das nötige „Know-How“ über die verschiedenen Programmiersprachen und anderen Anwendungen, wie beispielsweise „Trello“. Das Team wählte diesen Aspekt, weil der Scrum-Master bei ihnen auch als erster Ansprechpartner bei Fragen oder Problemen fungieren sollte. Auch sollte er möglichst gut und vorrausschauend planen können, was „Blank“ zu ihren letzten zwei Kriterien führte: ein „Gutes Zeitmanagement“ mit der Gewichtung „2“, sowie den „Überblick über das Projekt“. Ersteres ist damit zu begründen, dass der Zeitplan der Projektidee sehr Zeitaufwendig ist und daher ein überlegtes Konzept ausgearbeitet werden muss. Ohne einen gut ausgearbeiteten Zeitplan ist ein Projekt kaum umzusetzen. Als wichtigsten Kritikpunkt wurde der „Überblick über das Projekt“ ausgearbeitet und mit einer Wertung von „3“ beziffert. Die Gruppe entschied sich diesen Aspekt als wichtigsten zu nennen, da der Scrum-Master der Hauptplaner im Projekt sein sollte und über alles Bescheid wissen sollte. Er sollte der jenige sein der die Wöchentlichen Fortschritte festhält und das weitere Vorgehen beschreibt.

Aufgrund der oben genannten Aspekte konnte sich Friedrich als Scrum-Master behaupten und konnte vor allem in den Bereichen „Know-How“ und „Überblick über das Projekt“ überzeugen(siehe Beiligendes Excel-Dokument „Wahl zum Scrum-Master“). Speziell im Bereich „Know-How“ erhielt er die volle Punktzahl, da er sich nicht nur in jeder genutzten Programmiersprache bestens auskennt, sondern auch schon im benutzten Scrum-Board „Trello“ Erfahrungen sammeln konnte.

# Was soll das Quiz können?

* Login mit Username
* Teilnahme an bereits bestehenden Spiel
* Wenn noch kein Spiel läuft, warten auf weitere Mitspieler (mit Möglichkeit auch alleine zu spielen)
* Bestenliste und Aufzählung der letzten Spiele

# Ablauf einer Runde:

Am Anfang der Runde kann man auswählen, aus welchem Bereich die Fragen kommen sollen (Bereiche: AWP, VSY, ITS und BWP). In Jedem Bereich gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade, welche unterschiedlich viel Punkte geben. Man hat nach der Auswahl eines Kästchens eine gewisse Zeit um die Frage zu beantworten. Löst man diese richtig, bekommt man die Punkte die vorher auf dem Kästchen standen. Bei Versagen werden die Punkte nicht abgezogen. Das Kästchen ist nicht wieder wählbar. Bei einer Falschantwort wird das Kästchen ausgegraut und mit einem roten X versehen. Bei einer richtigen Antwort kommt der Name des Spielers in das Kästchen + die Punkte. Danach ist die Runde für diesen Spieler vorbei und der nächste Spieler ist dran. Das Quiz ist vorbei, wenn alle Kästchen dran waren. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Sollte man alleine Spielen, kann man sich in einer Bestenliste eintragen. Diese beinhaltet die besten 10 Spiele und eine weitere, welche die letzten 10 Spiele anzeigt. Diese werden auch mit einem Datum versehen.

# Zusätzliche Features:

Bei einer erst Nutzung muss man sich einen Account erstellen, welcher den Username und ein Passwort beinhaltet. Das Passwort wird verschlüsselt in die Datenbank gesichert. Neben dem Frageboard gibt es auch noch eine Chatbox, in der man mit seinem Kontrahenten schreiben kann. In diesem wird der Username vom Login benutzt, wenn der Spieler eine Nachricht abschickt

# Verwendete Technologien:

Die Oberfläche wird mit HTML und CSS realisiert. Für die Fragen, Antwortmöglichkeiten, Bestenliste, speicherbare Accounts und den Chat werden mehrere Datenbanktabellen mit MySQL eingerichtet. Um die Datenbank mit der Oberfläche zu verbinden wird PDO verwendet. Dies ist eine Library für PHP

# Umsetzung / Retrospektive

# Nicht erreichte Features die geplant waren

# Punkteverteilung

Die Aufgaben waren gleichmäßig verteilt, und jeder hatte in seinem Bereich (Marcel für HTML/CSS, Luis für MySQL und Friedrich für PHP) genug zu tun, so dass sich nur für kleine Abweichungen in der Punkteverteilung entschieden wurde. Zuerst sollte der Scrum-Master einen Bonus bekommen, dies fiel also auf Friedrich. Da Friedrich auch den generellen Überblick über das Projekt hatte und den anderen oft Fragen beantwortet entschied sich das Team dies leicht in der Punkteverteilung darzustellen.

Punkte:

Marcel: 97.5%

Luis: 97.5%

Friedrich: 105%