

# Code Connoisseurs - Sprint Retrospektive

## [Dezember]

Yannic Wehner, Julian Frank, Sona Markosyan, Hennermand Kassem

31.01.20

Im Folgenden soll ein kurzer Überblick über den Arbeitsprozess der Gruppenarbeit gegeben werden. Bereits kurz nach der Gruppenfindung, welche sehr unproblematisch und schnell verlief, stellte sich eine sehr positive Arbeitsatmosphäre ein. Die einzelnen Teammitglieder harmonisierten gut miteinander und es gab während des gesamten Sprints keinerlei Auseinandersetzungen. Besonders das Ausarbeiten der Spielidee hätte nicht besser laufen können; schnell trugen wir unsere Gedanken zusammen und erstellten eine Liste mit groben Spielideen, welche unseren eigenen Vorstellungen relativ nah kamen. Hierbei brachte jeder seine eigenen Erfahrungen und Vorlieben ein, so dass diese Liste sehr abwechslungsreich war. Schlussendlich ist unsere Wahl dann ganz demokratisch, per Abstimmung, auf ein Space Invaders-ähnliches Spiel gefallen. Da Niemand an dieser Idee etwas auszusetzen hatte und wir alle an einem Strang zogen, konnten wir den Fokus sodann auf die eigentliche Arbeit richten. Dank der hohen Arbeitsmoral konnten wir bereits in der ersten Übungsstunde 20 User-Stories schreiben und mit dem Grundgerüst für unser Spiel anfangen. Die Anwesenheit in der einzelnen Übung vor der Winterpause war voll gegeben, niemand verpasste diese Stunde. Zusätzlich führten wir noch 2 Gruppengespräche in Skype. Ziel dieser Gespräche war es, eine klare Aufgabenaufteilung und einen ersten Fahrplan zu erstellen. Dies gelang uns auch, und so wurde das Projekt in den Weihnachtsferien an Yannic Wehner und mich, Julian Frank delegiert. Unsere anderen Gruppenmitglieder waren in den Ferien im Ausland oder anderweitig beschäftigt und daher leider nicht für die Arbeit am Projekt verfügbar. Die Programmieraufgaben haben wir nach den einzelnen User-Stories aufgeteilt und nach Schwierigkeit vergeben, um etwaige Differenzen bezüglich der vorhandenen Programmierkenntnisse auszuräumen, was gut funktioniert hat. In den Ferien haben Yannic Wehner und ich uns regelmäßig getroffen und am Projekt gearbeitet; diese Arbeit im Zweierteam funktionierte reibungslos. Des lag auch an der Wohnnähe, da wir uns spontan und schnell treffen konnten, wenn wir Zeit hatten am Projekt zu arbeiten, oder eine gute Idee aufkam. Änderungen am Code wurden dabei immer sauber und verständlich ins GitLab eingefügt, sodass jeder immer die Möglichkeit hatte, alles nachzuvollziehen und seine Meinung zu äußern. Generell verlief diese Zeit ohne größere Zwischenfälle. Der Rest unserer Arbeitsgruppe wurde über jeden Schritt informiert und hat versucht auf dem gleichen Stand wie Yannic Wehner und ich zu bleiben – meiner Einschätzung nach mit Erfolg. Negativ festzustellen ist jedoch, dass die Rollenverteilung zu dieser Zeit, hauptsächlich auf Grund der Unterbesetzung unserer Arbeitsgruppe, recht schwammig

war. Dies erschwerte sowohl die ordentliche Dokumentation des Projekts als auch das Behalten eines Überblicks über die eigenen Aufgaben. In den dreiwöchigen Weihnachtsferien kamen wir insgesamt also gut voran, wenn auch das Arbeitspensum für Yannic Wehner und mich ziemlich hoch war. Da dies jedoch abgesprochen war, stellte es für das Gruppenklima kein Problem dar. Insgesamt kann man also von einem recht gelungenen Sprint sprechen, auch wenn die Arbeitsteilung nicht optimal war und Yannic Wehner und ich so an Freizeit einbüßen mussten. Ergo sollten wir im nächsten Sprint mehr Wert auf eine klarere Zuweisung der Rollen legen und die Arbeit gerechter aufteilen. Besonders positiv hervorzuheben an diesem Sprint waren hingegen die angenehme Arbeitsatmosphäre und - vor allem zu Beginn - der Enthusiasmus. Auch der kreative Prozess als Ganzes verlief zufriedenstellend, so wurden neue Ideen schnell ins Projekt eingebunden, wohingegen Verworfenen schnell aussortiert wurde.