

# Code Connoisseurs - Sprint Retrospektive

## [Januar]

Yannic Wehner, Julian Frank, Sona Markosyan, Henermann Kassem

31.01.2020

Auch der zweite Sprintzyklus unserer Gruppe Code Connoisseurs verlief weitestgehend unproblematisch, das Ende war jedoch von einigen Problemen belastet. Die einzelnen Teammitglieder waren weiterhin motiviert am Projekt zu arbeiten und jeder trug -wie im ersten Sprint auch- maßgeblich zur Ideenfindung bei. Leider musste unser Teammitglied Hannah Seuring jedoch bereits kurz nach Beginn des Sprints aus gesundheitlichen Gründen aus dem Projekt ausscheiden. Dadurch waren wir dann für den größten Teil des Sprints im Januar mit 4 Mitgliedern unterbesetzt, was die Arbeitsbelastung für die anderen Mitglieder unserer Gruppe erhöhte. Dazu kamen mehrfach Diskrepanzen was das Codeverständnis anging, wodurch das Programmieren weiterhin hauptsächlich an Yannic Wehner und mich, Julian Frank, delegiert war. Die Übungsstunden wurden von jedem unserer Mitglieder aktiv wahrgenommen und wir überzogen die eigentliche Übungsstunden vor allem gegen Ende meistens um 1 bis 2 Stunden, um aufkommende Probleme zu lösen und unsere nächsten Schritte zu planen. Auch wurde diese Zeit sehr oft dazu genutzt, um schwierigere Fragen und Probleme an Benjamin Hildebrandt zu adressieren, welcher uns bei der Bewältigung dieser mehrfach zur Seite stand. Ebenfalls überarbeiteten wir unsere Dokumentation und diskutierten des Öfteren darüber, wie diese optisch am besten zu gestalten sei. Die Aufgabenverteilung erfolgte in diesem Sprint ebenfalls nach Schwierigkeit und Programmierkenntnissen der einzelnen Mitglieder, dies funktionierte weiterhin gut. In der Zeit zwischen den Übungen wurde selbstständig gearbeitet und Updates wurden regelmäßig ins GitLab-Projekt eingefügt. Zusätzlich haben einzelne Mitglieder der Gruppe sich noch privat getroffen, um am Spiel zu arbeiten und das Projekt voranzutreiben. Bei allen Treffen unserer Gruppe in dieser Zeit, sei es in der Übung oder privat, war das Arbeitsklima stets freundlich und kollegial. Es wurde sich zudem stets Zeit genommen, um kompliziertere Codesnippets verständlich für den Rest der Gruppe darzulegen und deren Funktion zu beschreiben, falls es mal zu Unklarheiten kam. Das Ende dieses Sprints war jedoch sehr stressig, da wir den Zeitpunkt, an dem wir das Spiel eigentlich nur noch polieren wollten, deutlich überschritten haben. Dadurch waren die letzten anderthalb Wochen arbeitsintensiver, als zunächst geplant war, da wir damit konfrontiert waren, uns zu entscheiden, welche Features wir noch implementieren wollen und welche wir Wohl oder Übel verwerfen müssen. Auch das Testen der Klassen gestaltete sich als sehr kompliziert, da wir Mini2DX als Framework auswählten und dieses uns größere Probleme bereitete, mit denen wir zuvor nicht gerechnet hatten. Gäbe es einen dritten Sprintzyklus dann wäre

die Zielsetzung für diesen sicherlich ein besseres Zeitmanagement und eine fairere Arbeitsteilung zu erreichen. Auch wurden uns durch das Projekt etwaige Schwächen was Ordnung, Einhalten von Deadlines und Wissenstand angeht aufgezeigt. Alles in allem hat die Arbeit am Projekt unserer Gruppe dennoch viel Spaß bereitet und wir haben alle das Gefühl, viel Neues gelernt zu haben.