

Dokumentation Planning Poker

LUKAS PETER, WWI16B-SE

Abgabe

Die Abgabe des Codes erfolgt über Github: <https://github.com/luk-pe/planning-poker>

Auf dieser Seite kann der komplette Code eingesehen und heruntergeladen werden. Auf die Abgabe eines DB Auszugs wurde explizit verzichtet, da aufgezeigt werden soll, dass der komplette Prozess von der User Registrierung, über die Erstellung eines Planning Poker Assessments bis hin zur Bewertung der einzelnen Tasks an der Oberfläche funktioniert und von vorne bis hinten getestet werden kann.

Die Verbindung zu folgender mysql DB ist hinterlegt:

"localhost","root","root","planning_poker"

Aufbau

Die Planning Poker Applikation gliedert sich in mehrere Bereiche. Jeder User ohne valide Session wird auf die Login Seite weitergeleitet. Hier kann er sich, falls vorhanden, mit seinen Zugangsdaten anmelden oder zur Registrierungsseite abspringen. Auf dieser Seite kann sich jeder einen User erstellen.

Nach erfolgreicher Anmeldung gelangt man zur Übersichtsseite, einer Art Dashboard. Hier sieht der User, abgeschlossene Planning Poker Assessments an denen er teilgenommen hat. Er kann sich unter anderem die Aufwandsschätzungen der anderen Teilnehmer ansehen und auch den daraus resultierenden Durchschnittswert.

Über die Navigationsleiste erreicht der User das Formular zum Erstellen eines neuen Planning Poker Assessments zu erreichen. Hier können die Daten und Teilnehmer des Assessments hinterlegt werden und beliebig viele Tasks hinzugefügt werden.

Ebenfalls über die Navigationsleiste ist die Seite zu erreichen, über die der User an Assessments teilnehmen kann, zu denen er eingeladen wurde. Vorab kann er sich bereits einige Details ansehen.

Wählt er ein Assessment aus und klickt auf den Start Button, gelangt er zum eigentlichen Planning Poker Game Room. Hier kann der User Aufwandsschätzungen, sowie Kommentare zu den einzelnen Tasks des Assessments abgeben. Zeitgleich sieht er die Aufwandsschätzungen und Kommentare der anderen Teilnehmer zum jeweiligen Assessment. Haben alle Teilnehmer ihre Schätzung zu einem Task abgegeben wird zum nächsten Task, bzw. falls alle Tasks geschätzt wurden zur Übersichtsseite gesprungen.

LUKAS PETER, WWI16B-SE

Hier findet sich direkt das gerade geschätzte Assessment, sodass zum Beispiel die resultierenden Durchschnittswerte der einzelnen Task angesehen werden können.

Umsetzung

Die Dateien, die der User direkt vor sich sieht wurden in html unter Verwendung des Bootstrap Frameworks geschrieben. Einzelne Elemente werden dabei dynamisch per php mit Daten aus der Datenbank generiert. Alle diese Dateien finden sich im Ordner php.

Dateien in denen Hilfsfunktionen, wie z.B. Datenbankaufrufe ausgeführt werden finden sich in einem eigenen Ordner ‚helper‘ im php Ordner. Diese Funktionen wurden allesamt mit php implementiert. Diese Dateien stellen in einer klassischen Aufteilung das Backend dar.

Das eigentliche Planning Poker Spiel wurde mit Ajax umgesetzt. Hierbei kommuniziert das die Datei, die das User Interface darstellt über javascript durch den Austausch von xml und json asynchron mit dem php Backend, welches die DB Abfragen etc. durchführt. Somit kann eine Echtzeit Darstellung des aktuellen Standes des Planning Poker assessments gewährleistet werden.

Kritik

Die geforderte Umsetzung des Planning Poker spiels mittels Ajax gestaltete sich als außerordentlich schwierig, da die entsprechende Vorlesung ausfiel und somit ein um ein vielfaches höherer Aufwand an Selbststudium anfiel. Trotz alledem konnte ein funktionierendes Planning Poker Spiel, das auf Ajax basiert erstellt werden.

Nächste Schritte, die bisher nicht umgesetzt werden konnten sind die Anzeige der User Informationen, z.B. Email Adresse und eine Logout Funktion.

Ebenfalls verbesserungswürdig ist die Validieren des Formulars zur Eingabe der Schätzungen, da hier bei der Prüfung auf numerische Werte ein Bug auftrat und diese Prüfung somit kurzfristig ausgebaut werden musste.

Bei der Erstellung des Codes wurde vor allem darauf geachtet, ihn durch ausführliche Kommentare für einen sachkundigen Dritten schnell verständlich zu machen.