Design Thinking:

Sprint Planning Meeting (Kick-Off) (10.4.) :

* Rollenverteilung
  + Project Owner: Paul
  + GUI: Mathias
  + Coding: Mona
  + Präsentation: Marco
  + Scrum Master / Koordination: Lukas
* Erstellung eines Zeitplans (Git)
* JUnit Tests geplant
* Zuteilung verschiedener Phasen des Weinbaus zur Ausarbeitung als Pseudocode bis zum nächsten Treffen.
* ER-Diagramm zur Orientierung für erste Architektur (Git)

Scrum Meeting 1 (18.4.) :

* Review der erstellten Methoden zu unterschiedlichen Phasen, die bei Treffen 1 zugeteilt wurden.
* Entscheidung über weiteren Verlauf und neue Aufgabenzuteilung. Phasen sollen bis zum nächsten Treffen komplett ausgearbeitet werden.
* Austausch über aufgetretene Probleme und Lösungsvorschläge

Scrum Meeting 2 (30.4.) :

* Review der GUI und Diskussion über Anbindungen an diese
* Review des Entwurfs der PowerPoint Präsentation
* Austausch über aufgetretene Probleme und Lösungsvorschläge
* Beheben von Fehlern im Zusammenhang mit GitHub (Merge Conflict)

Scrum Meeting 3 (6.5. ) :

* Fehlende Empfehlungen werden bis zum nächsten Treffen komplementiert
* Schnittstelle Feldanwendung für Arbeiter am Weinberg hinzugefügt

Scrum Meeting 4 (9.5. ) :

* Updates:
  + GUI funktional
  + Empfehlungen fertig
  + Präsentation gegliedert
  + Schnittstelle Feldanwendung steht
* Komplettes UML-Diagramm kann nun erstellet werden da alle Klassen vorhanden sind

Scrum Meeting 5 (after Review) (10.5. ) :

* Action-Items:
  + Grafische Darstellung woher welche Daten kommen.
  + Wetter zum einen aus einer Wetter Abonnement und den Sensoren vom Weinberg
  + Schnittstelle zwischen diesen Quellen
  + Wie reagiere ich mit der Anwendung auf unvorhergesehene Events, welche nicht von der Applikation
  + Wie kann man in die Planung eingreifen, falls etwas schiefgeht
  + Größer und weiter denken (Was wäre mit mehr Personal und mehr Zeit möglich, eine Richtung)
  + Ablauf der Empfehlung visualisieren (wie werden diese Empfehlungen bewertet, wie erfolgt ein Statuswechsel und was sind die Bedingungen)
  + Anhand einer Phase zeigen wie so etwas erfolgt
  + Kommentar Funktion für den Feldarbeiter erweitern wenn Aktion abgeschlossen wurde (Winzer weiß besser Bescheid)
  + Winzer kann Tasks an Feldarbeiter senden
  + Als Bestätigung sollte es möglich sein ein Bild von dem Weinberg zu schicken (für die Präsi)
  + Kontrollaspekt des Winzers/ Eigentümers
  + Diagramme fehlen (logischen Aspekt beachten)
  + Erfahrungswissen wichtig
  + Entwurf zeigen (was wäre alles möglich?)
  + - Welchen Teil haben wir ausprogrammiert
  + - evtl. Welchen Teil wollen wir weiter beleuchten
  + Nachvollziehbarkeit unserer Arbeit momentan nicht gegeben
  + - Protokolle, Arbeitsweise, …
  + Empfehlungen noch sehr starr (fixe Verdrahtung der Para.)
  + - Flexiblerer Übergang
  + - Wie müsste man die einzelnen Parameter Speicher (direkt untermWeinberg?)
  + - Winzer müsste Parameter ohne IT Verständnis einfach änder können

Scrum Meeting 6 (15.05. ) :

* Updates:
  + Auf Code bezogene Action-Items erledigt
* Neues Ziel: GitHub auffrischen
  + Er Diagramm -> Paul
  + User Doku -> Matthias
  + Scope -> Marco
  + Recherche -> Mona
  + Klassendiagramm -> Lukas
  + Technische Dokumentation -> Mona
  + Präsentation -> Marco
  + Storyline -> Lukas
  + Protokolle -> Paul