Design Thinking:

Gemeinsame Klarstellung der Aufgabe und Klärung von Fragen. Recherche über in den kommenden Jahren bedrohte Jobs. Einigung über Weinbauern als Thema unseres Projekts. Erstellung einer Persona (Frank). Brainstorming und Visualisierung verschiedener Lösungsansätze am Whiteboard. Entscheidung für einen Lösungsansatz. Erstellen eines Paper-Prototypes. Vorstellung vor Brita und Thomas und Feedback zum Ansatz.

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

* Rollenverteilung
  + Project Owner: Paul
  + GUI: Mathias
  + Coding: Mona
  + Präsentation: Marco
  + Scrum Master / Koordination: Luckas
* 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

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