

Virtuelle Jukebox

Mobile App Client – Resümee

Projektnummer: PIE.XX.XXX

Version: 1.0

Datum: 18.12 2019

David Böhm-Vrana

Mathias Dittrich

Tobias Egger

Paul Götzinger

Sophia Nunner

Änderungsverzeichnis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versions | Datum | Änderung | Ersteller |
| 1.0 | 18.12.2019 | Erste Version | D. Böhm-Vrana, M. Dittrich, T. Egger, P. Götzinger, S. Nunner |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Inhalt

[1 Rückblick 4](#_Toc27560608)

[2 Was lief schief und warum? 4](#_Toc27560609)

[3 Was ging gut und warum? 4](#_Toc27560610)

[4 Erfahrung mit Scrum? 5](#_Toc27560611)

# Rückblick

Zwar ist die Android-Entwicklung kein typisches HSD Projekt, den Exkurs fand ich allerdings sehr interessant. Unabhängig vom persönlichen Vorwissen wäre ein (verpflichtender) Git-Kurs oder zumindest eine Integration in den Übungsbetrieb von SDP/BSY/PSS/ISE vorteilhaft.

Die Organisation war gut. ich wusste immer was zu tun ist. Die flexible Zeiteinteilung mit "Soft"-Deadlines war angenehm. Kommunikation mit den anderen Teams (Server etc) sehr entspannt.

Die Projektplanung mit all den geforderten Dokumenten war, wie auch in vorherigen Studienprojekten, ein künstlich aufgezwängter Zusatzaufwand (besonders Dinge wie Kostenaufstellung etc.). Zahlreiche Seiten gefüllt mit nichtssagendem Inhalt. Man muss sich ziemlich viel aus den Fingern saugen, reininterpretieren und Szenarien erfinden, damit man diese Dokumente mit Text befüllen kann. Ich bin mir nicht sicher, ob das der Sinn davon ist.

Das Arbeiten im Team und die Zusammensprache mit den anderen Teams war bestimmt eine gute Übung.

Insgesamt ein ausgesprochen reibungsloser Ablauf des gesamten Projekts, bestimmt auch einigen sehr fleißigen Einzelpersonen zu verdanken.

# Was lief schief und warum?

* Erst falscher Ansatz, die App mit mehreren Activities zu realisieren. Später Wechsel auf Fragmente, was zwar ein Mehraufwand zum Umstellen war, sich allerdings in Grenzen hielt.  
  Warum: Zu wenig nachgedacht und geplant im Vorfeld. Einfach drauf los Coden.
* Die App ist abgestürzt, wenn der Hintergrundprozess zum zyklischen Refresh den Fragment Tag zu früh bekam. Praktisch wurde über den Tag abgeprüft, ob das Fragment bereits existiert und wenn, dann wurde dieses Fragment benachrichtigt.  
  Das Problem war scheinbar allerdings, dass der Tag früher erstellt wurde, als das Fragment wirklich existiert hat. Gelöst wurde es, indem der Hintergrundprozess erst später gestartet wurde. Auf den Tag selbst hatten wir keinen Einfluss

# Was ging gut und warum?

* Entspanntes Arbeitsklima aufgrund hilfsbereiter und motivierter Kollegen
* Sehr gute und stets freundliche Zusammensprache innerhalb des Teams und auch zwischen den Teams
* Gemeinsames Debuggen in der Übung. Gemeinsam findet man die Fehler schneller

# Erfahrung mit Scrum?

* Bei dieser Projektgröße ein Overkill. Gerade wenn ein Unterprojekt lediglich von einer Person abgearbeitet wird. Mehr Bürokratischer Aufwand als nötig in einem Einserteam.
* Deshalb auch Vernachlässigung von Trello. Burndowncharts, Retrospective etc. absolut überflüssig und nichtssagend in dieser Teamgröße und/oder Aufteilung der Tasks.
* Vgl. Aufwand - Nutzen von Scrum mit Erstellung der Tasks in Trello, Punktezuweisung, Personenzuweisung, Sprint Planning mit Verschieben der Tasks, die Boards auf dem Laufenden halten, Retrospective, etc. sehr schlecht: Aufwand hoch, Nutzen so gut wie keiner.
* Auch die Rollenverteilung (Scrum Master, Product Owner) unrealistisch und unsinnig in unserem Fall. Alle sind Entwickler und manche zusätzlich SM und PO - so sollte das in echten Projekten nicht sein,
* Gleich wie die vielen Dokumente bei der Projektplanung ist Scrum ein Overkill und künstlich aufgezwängt im Rahmen eines solchen Projektes.