

Analyse der zweiten Iteration

1. War der Inhalt der Stories nach dem Planning Game klar?

Ja, die Anweisungen waren klar und wir wussten, was wir zu tun hatten. Es wäre vielleicht gut gewesen, wenn wir die Information über das Gem *Sync* gehabt hätten, mit dem die lokalen Dateien der Anwendung aktualisiert werden können. Dies hätte es uns ermöglicht, den Rake-Task für die Übersetzung der YAML-Dateien korrekt zu entwickeln.

2. War der Umfang der Stories zu gross/zu klein?

Ja, die Grössen der Stories waren im Allgemeinen ziemlich ideal.

3. War die Aufwandschätzung der Stories realistisch?

Teilweise. Die Installation der Testanwendung war für einige einfach und für andere ziemlich langwierig und komplex. Diese Installationen sind oft schwer einzuschätzen, da sie von bestimmten Kriterien wie dem Betriebssystem abhängen.

Was die anderen Stories betrifft, wie z.B. die Fertigstellung des Rake Task, um die Lokale zu übersetzen, war die Einschätzung gut.

4. Wurde der Aufwand, sich in neue Programmiersprachen/Technologien einzuarbeiten, realistisch eingeschätzt?

Da sich die erste Iteration auf das Erlernen neuer Technologien konzentrierte, waren wir von dieser Problematik nicht sehr stark betroffen.

5. *Wurde das Entwicklungstempo realistisch eingeschätzt? Gab es Engpässe?*

Ja, das Entwicklungstempo war gut. Alle Funktionen, die bis zum Ende der zweiten Iteration gefordert waren, wurden rechtzeitig entwickelt. Bisher hatten wir keine grossen Probleme bei der Entwicklung.

6. *Kann die gruppeninterne Kommunikation verbessert werden?*

Die Kommunikation in der Gruppe hat sich im Vergleich zur ersten Iteration verbessert. Wir tauschen uns mehr in der Gruppe aus, wodurch wir einige Punkte schneller klären können. Wir haben auch den wöchentlichen Rhythmus der Treffen beibehalten, um regelmässig austauschen zu können.

7. *War die Arbeitsbelastung aller Teammitglieder ähnlich? Sind alle zufrieden?*

Die Arbeitsbelastung war je nach Person unterschiedlich. Ilyas musste die erste Demo vorbereiten, was ihm viel Vorbereitung abverlangte. Andri und Sirion entwickelten aktiv, um die Stories zum Abschluss zu bringen. Arnaud und Benjamin hatten mehr Mühe, die Testanwendung von Eonum zu installieren und hatten daher weniger Zeit für die Entwicklung.

8. *Gab es «Leerläufe» oder Wartezeiten aufgrund der Abhängigkeiten zwischen den Tasks?*

Die Hauptwartezeit entstand durch die Installation und das Verständnis der Testanwendung, um die Übersetzung der actives records entwickeln zu können. Die einzelnen Stories waren ansonsten eher unabhängig voneinander.