

M

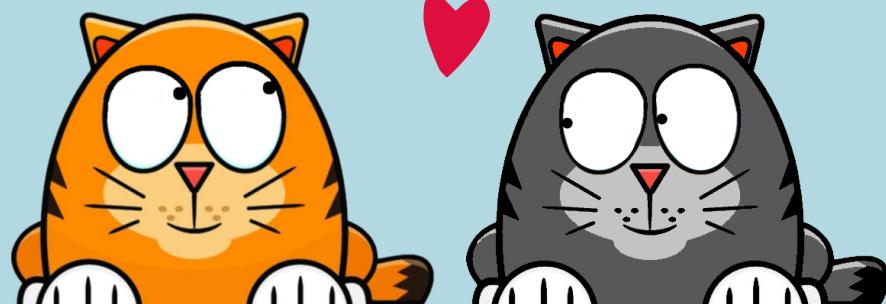
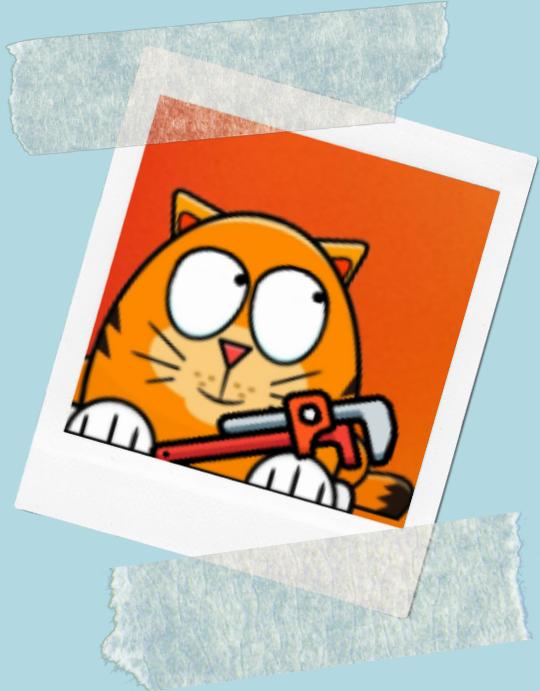
E

M

O

R

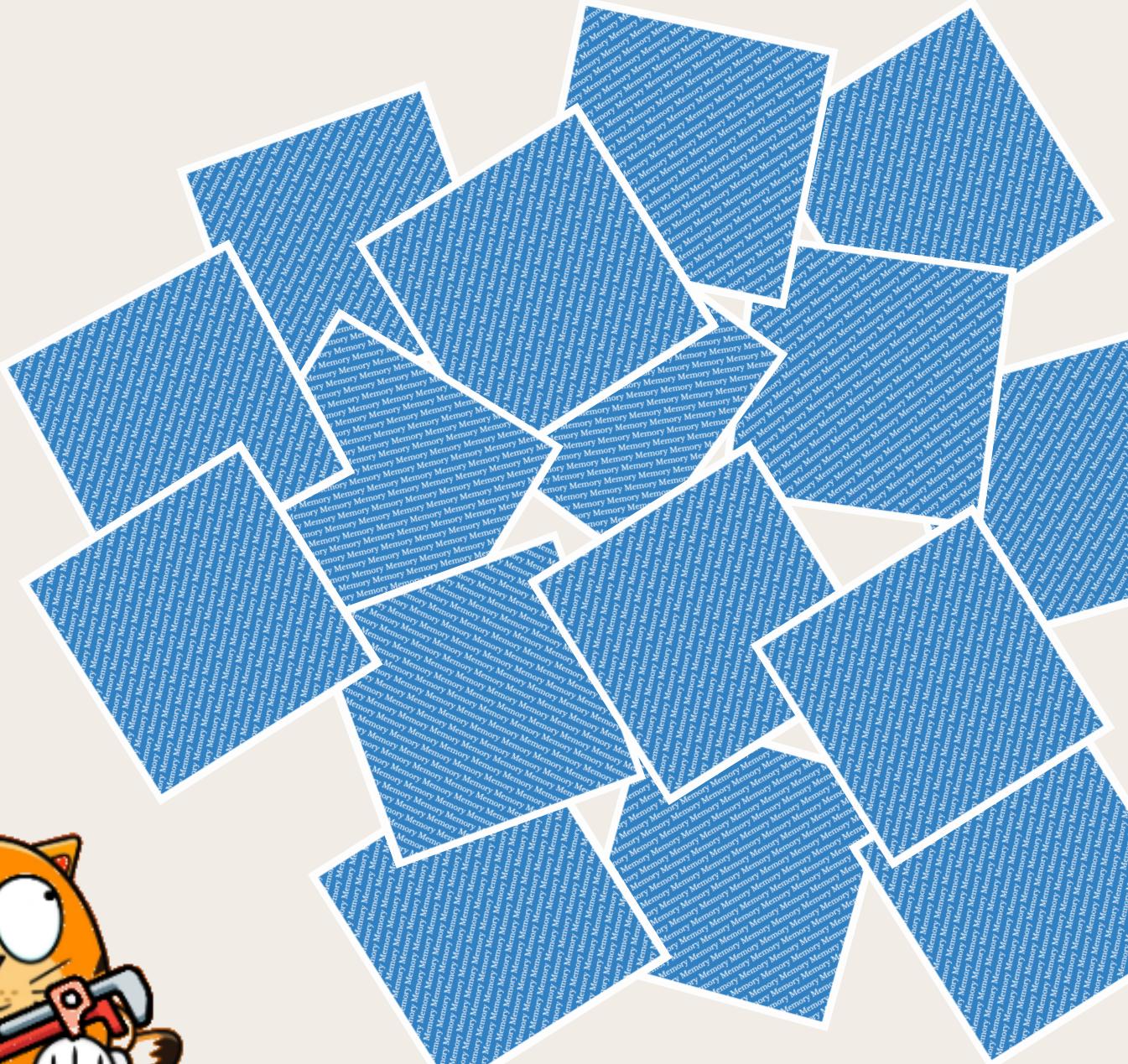
Y



# Inhalt



Wer wir sind (Rollen, Aufgaben).....	Seite 3
Die Entstehung des Teams.....	Seite 4
Das erste Team Meeting.....	Seiten 5-6
Wie sich das Projekt entwickelte.....	Seiten 7-14
(Teammeetings und Übungen)	
Das Endergebnis.....	Seite 15
Meeting Protokolle.....	Seiten 16-17



# Wer wir sind



## Valentin

**Teamrollen:** Koordinator, Teammotivator, Weichensteller

**Aufgaben:** SW Backend, GamePage, Troubleshooting

- Hat das Team vorangebracht und motiviert
- Hatte immer ein offenes Ohr für alle Teammitglieder und hat viel geholfen und unterstützt



## Niko

**Teamrollen:** Neuerer/Erfinder, Perfektionist

**Aufgaben:** Main Page, Options Page, Musik, Katzen GIFs

- Hat sich voller Enthusiasmus ins Projekt gestürzt und sich viel mit dem Projekt beschäftigt
- War Humorbeauftragter - hat mit seinem Humor die Stimmung aufgelockert und uns nicht nur einmal zum Lachen gebracht

## Max

**Teamrollen:** Umsetzer, Spezialist

**Aufgaben:** Singleplayer Page, Multiplayer Page

- Hat anfänglich viele Ideen eingebracht
- Hat sich vor allem auf seine Aufgaben konzentriert
- Hilfsbereit
- Offene umgängliche Art
- Hatt sich selbst nicht zu ernst genommen



## Christina

**Teamrollen:** Beobachterin, Umsetzerin

**Aufgaben:** Credits Page, Sehenswürdigkeiten Motive

- war sehr motiviert und hat andere mit ihrer positiven Art angesteckt
- Praktisch veranlagt, hat Ideen gut und effizient umgesetzt



## Magdalena

**Teamrollen:** Neuerin/Erfinderin, Perfektionistin

**Aufgaben:** Options Page (mitgearbeitet), GamePage (Header), Katzen Motive, Projekttagebuch

- Hat viele kreative Ideen eingebracht
- Hat sich gestalterisch ausgetobt - Kartendesign (Vorder- und Rückseite) / Projekttagebuch...



## Die Entstehung des Teams

21.10.2021 -11:30

In der ersten Übung, als die Teams eingeteilt wurden, war unsere erste gemeinsame Aufgabe eine Zeichnung anzufertigen, die uns als Team darstellt und anschließend zu präsentieren. Da wir nur zehn Minuten Zeit hatten, haben wir uns entschieden, uns in den ersten fünf Minuten zu überlegen was wir zeichnen wollen und anschließend in den letzten fünf Minuten zu zeichnen.

Da sich niemand von uns als „Zeichen-Genie“ outete, war klar, es soll ein einfaches Motiv werden. Schnell fiel die Wahl auf einen Wasserball, wobei jedes Sechstel des Balls eine Person aus dem Team repräsentieren sollte. Die Kreise unten und oben auf dem Wasserball stellen dabei die Überschneidungen der Einzelpersonen dar, in denen wir zusammen als Team agieren.

Niko, als gelernter Elementarpädagoge, durfte die Idee daraufhin zeichnen. Max präsentierte die Zeichnung und fand die passende Interpretation, dass der Wasserball nur auf dem Wasser schwimmen kann, wenn es allen Team-Mitgliedern gut geht, also der Ball nirgends beschädigt ist. Falls der Ball ein Loch hat, betrifft das ganze Team.



## Nach Bekanntgabe der Teaminteilung

**21.10.2021 und die folgenden Tage**

Gründung einer Whatsapp Gruppe

Diskussion – welches Projekt wollen wir umsetzen?

Max' Idee zur Projektauswahl war ähnlich der später gelernten Methode der Widerstandsabfrage.



**Max**

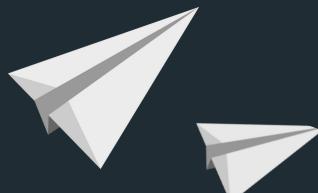
Ich würde euch auch ma einladen zu überlegen, welche programme ihr machen möchtedt.

Hierzu würde ich, wie im unterricht besprochen, vorschlagen das jeder 3 stimmen hat, diese sind respektive 1, 2 und 3 punkte wert.  
Wir können damit für 3 programme stimmen. Am ende zählen wir für jedes programm die punkte zusammen und machen als gruppe das höchst bepunktete

Als Beispiel  
Stimme 1: checkers  
Stimme 2: battleship  
Stimme 3: memory

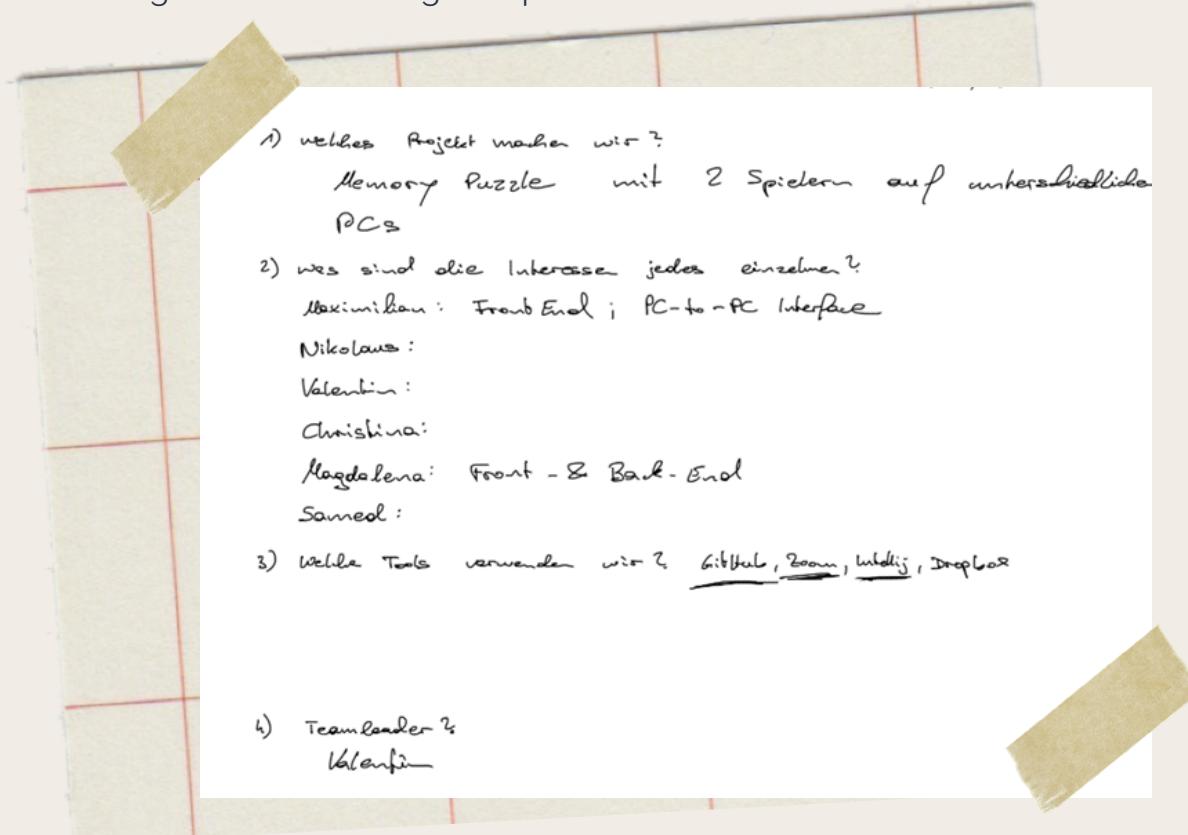
Dann hätte memory 3 punkte. Bs 2 und ch 1. Punkt

13:36



## Das erste Team Meeting am 27.10.2021 - 17:30

Es werden organisatorische Dinge besprochen...

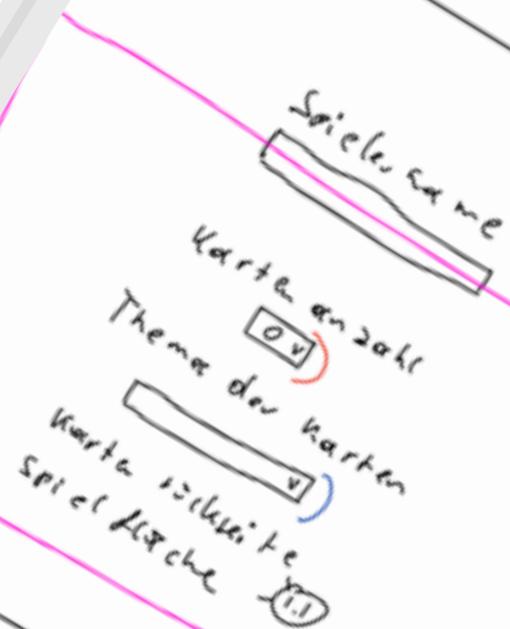




...und erste Ideen wie das Spiel aufgebaut werden könnte.



Hintergrund  
6120 als auftrag  
Animation - bei zeit



Außerdem erstellt Valentin das Git Repository für unser Projekt.



## Teamarbeit Übung am 04.11.2021 - 09:45

### Wie geht es weiter mit den Teams in Programmieren 1?

Einige der Dinge, die wir besprechen sollen, haben wir schon beim letzten Meeting abgehakt, wie Teamleader, welches Projekt, welche Tools wir verwenden möchten.

Bekanntgabe:

- Teamname: Wasserball
- Teamleader: Valentin
- Projekt: Memory 1. Priorität, PacMan 2. Priorität

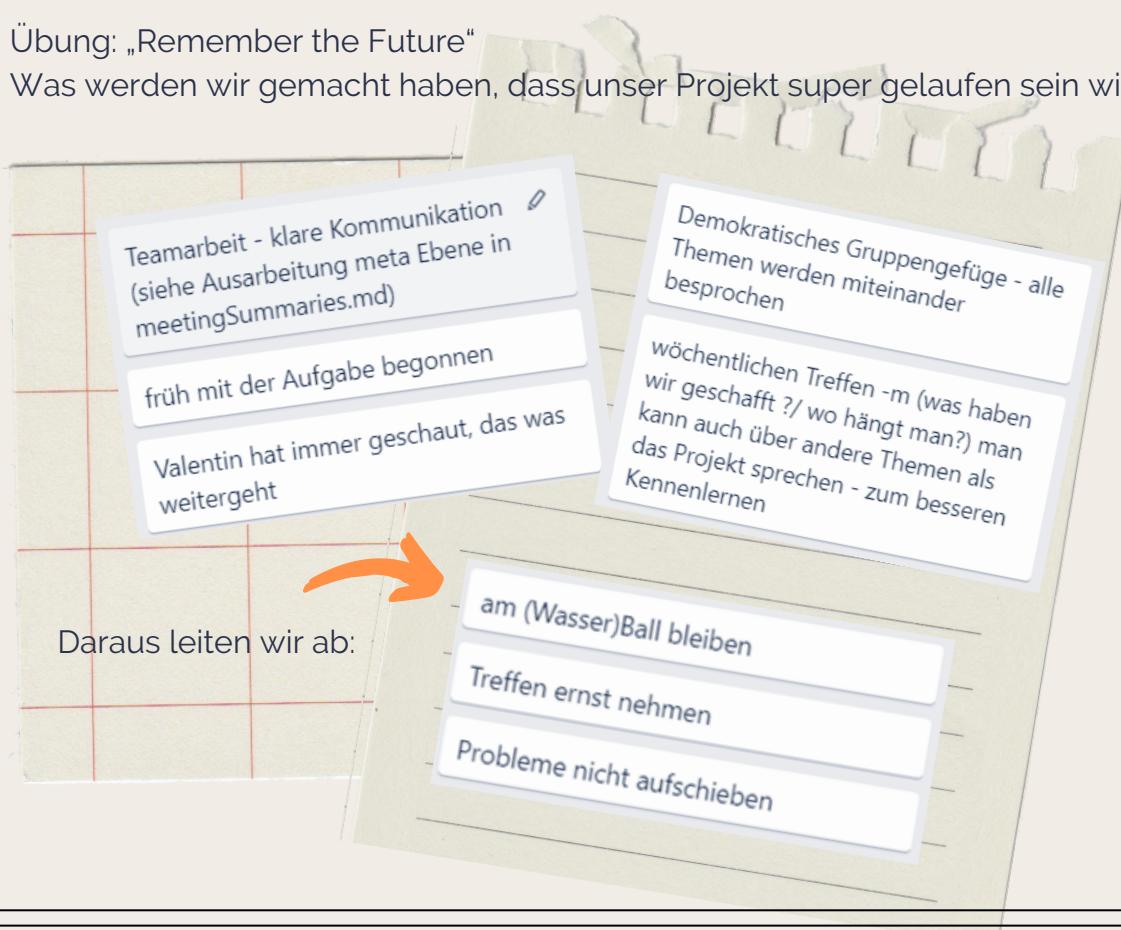
Wir erstellen ein Kanban Board mit verschiedenen Spalten: Input/Ideen, Analyse, Entwicklung, Test, Release und Closed – um unsere To-dos strukturiert auf einen Blick sehen zu können.

Außerdem beschließen wir für die organisatorischen Prozesse auf der Meta-Ebene wöchentlich, montags um 08:45 Uhr ein Meeting abzuhalten, um zu besprechen, was wir in der Vorwoche geschafft haben, welche Aufgaben diese Woche anstehen und um unsere To-dos auf unserem Kanban Board anzupassen. Valentin schlägt vor, dass bei Fragen oder Problemen, die betreffende Person ein Meeting erstellen kann, bei dem nicht das gesamte Team anwesend sein muss, um effizienter zu arbeiten.

Wir legen fest das Magdalena das Projekttagebuch gestaltet und jedes Meeting in Stichworten auf Github dokumentiert wird.

Übung: „Remember the Future“

Was werden wir gemacht haben, dass unser Projekt super gelaufen sein wird?





## Teamarbeit Übung am 16.11.2021 - 11:30

Übung 1: positive und negative Teamerfahrung

Übung 2: richtig kommunizieren

(= aktives Zuhören: wertschätzendes Interesse, inhaltliches & emotionales Verständnis)

## Team Meeting am 22.11.2021 - 08:45

Valentin stellt das erste funktionsfähige Grundgerüst der Gamepage vor.

Max präsentiert seine Ideen für das Layout.

Magdalena zeigt einen Entwurf für das Teamlogo.

Aufgaben für die nächsten Wochen werden verteilt:

- Niko: Design Welcome Page
- Valentin: Design Game Page
- Max: Design Single Player Page
- Christina: Hintergrund & Kartendesign
- Magdalena: Hintergrund & Kartendesign



## Team Meeting am 29.11.2021 17:30

Valentin hilft mehreren Teammitgliedern Probleme mit JavaFX zu lösen.

Wir beschließen das finale graphische Design.

Brainstorming zu den Motiven der Karten zB. Katzen, (Git-) Trees, (Software-) Marken ...

Wir besprechen was Git Branches sind und wie wir mit den verschiedenen Branches arbeiten wollen.

Scherhaft beschließen, das Memory zu verkaufen und damit reich zu werden 😊



# Teamarbeit Übung am 01.12.2021 - 09:45

## Thema Feedback



**Niko**

- ich schätze deine offenheit in vielen themen ~max
- Ich schätze deinen Humor :) - Magdalena
- Christina : ich mag deinen ausgewogenen Persönlichkeit
- Valentin: Ich finde es cool, dass du mit Kindern so gut kannst - das Memory Game pass das auch gut dazu :)

**Magdalena**

- Valentin: sehr kreativ was generelle ideen angeht
- Ich mag deine Ideen und, dass du trotz Krankheit immer dabei warst. - Niko
- ich schätze deinen willen dir neues anzueignen ~max
- Christina : ich mag dass du immer neue Ideen hast , fleißig und immer dabei bist

**Valentin**

- Ich nehme wahr, dass du sehr motiviert und gut organisiert bist. - Magdalena
- Christina: bin total beeindrückt wie gut organisiert du bist und freu mich dass du in unsere Gruppe gekommen bist
- Ich schätze an dir, dass du so organisiert bist. - Niko
- ich schätte deine motivation und den

**Max**

- Valentin: Aus meiner Sicht schlafst du generell sehr wenig -> du bist zwar am Mo in der Früh da, aber übermüdet?
- Ich schätze deine Expertise und deine Hilfsbereitschaft. -Magdalena
- Ich mag deinen Humor und deine Hilfsbereitschaft - Niko
- Valentin: es wäre toll, wenn du weniger englische Begriffe verwendest :) nimms mit humor
- Christina : ich mag dass du die Stimmung in der Gruppe immer verbesserst und deine allgemeine Offenheit

**Christina**

- Valentin: Ich finde es cool, dass du das mit deiner Familie und dem Studium so toll machst
- Ich schätze an dir, dass du, neben deinen Pflichten als Mutter, bei jedem Team-Meeting dabei bist. - Niko
- Mir gefällt die organisation mit der du durch dein leben gehst, um familia und arbeit zu managen ~max
- Ich schätze deine Motivation und dass du immer bei den Team-Meetings in der Früh dabei bist, obwohl es für dich zeitlich eng ist. -Magdalena



## Teamarbeit am 06.12.2021 - 08:45

Christina zeigt ihre Bilder zum Thema Sehenswürdigkeiten.

Magdalena präsentiert ihre Katzenbild.

Wir laden die Bilder auf Git hoch und probieren das Memory gleich mit den neuen Motiven aus 😊

Sonst geht es mehr um die Mathe Prüfungen, die diese Woche stattfinden.





## Team Meeting am 13.12.2021 - 08:45

Niko präsentiert die Hauptmenü Seite mit Buttons, Szenenwechsel und einem random Baguette Bild. Kurz überlegen wir, ob wir das Baguette unser neues Logo weden soll.



Neue Aufgaben werden verteilt:

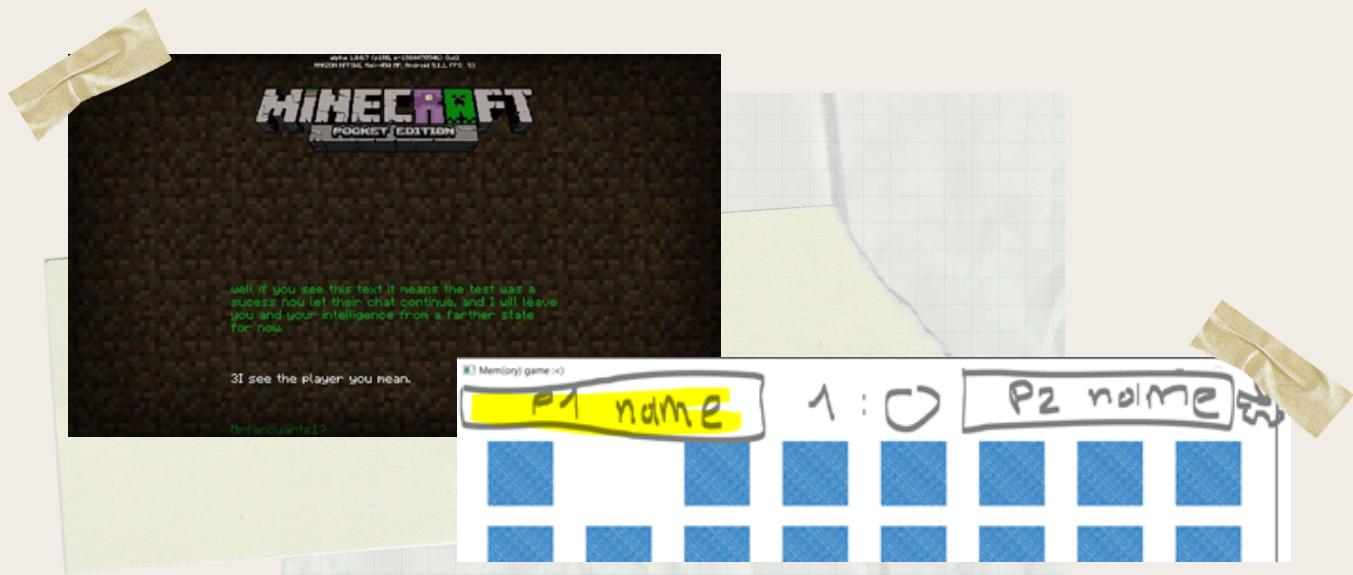
- Magdalena wird Counter über dem Spielfeld machen.
- Christina wird die Credits Page gestalten.

Dann beschließen zusammen, dass das Spielfenster vorerst eine fixe Größe 1000x600px haben soll und wir es zu einem späteren Zeitpunkt vielleicht doch noch größenveränderbar machen. Jetzt aber gibt es aber wichtiger Dinge zu erledigen.

Am Schluss werden noch einige Commit Probleme gelöst.

## Teammeeting am 15.12.2021 09:45

Wir besprechen, wie die Credits Page und der Counter über dem Spielfeld aussehen könnten



Sonst gibt es nicht viel zu bereden, da gerade alle etwas im Prüfungsstress sind.



## Teamarbeit Übung am 15.12.2021 - 14:00

Das Thema ist die Widerstandsabfrage. Da wir bei unserem Projekt derzeit keine umstrittene Entscheidung zu treffen haben, fragen wir ab was wir Johannes zu Weihnachten schenken. Es entflammt eine hitzige, aber auch spaßige Diskussion. Nach der Widerstandsabfrage sind alle einverstanden mit dem Ergebnis 😊

### Unser Konfliktmanagement

Unser grundsätzlich wertschätzendes und zivilisiertes Verhalten verhinderte, dass Meinungsverschiedenheiten "überkochten". Bei drohenden Konflikten, versuchten wir die neu gelernten Inhalte aus Teamarbeit umzusetzen. Mit Hilfe von Abstimmungen und viel Kommunikation konnten wir eine harmonische Zusammenarbeit bewahren.



## Team Meeting am 23.12.2021 - 14:00

Wir haben die Weihnachtsferien erreicht !!YEAY!!

Valentin schlägt vor, dass wir eine kurze Runde machen, wo jeder ein bisschen reflektiert wie das Semester bis jetzt gelaufen ist. Jeder erzählt kurz wie es ihm/ihr gegangen ist und was er/sie in den Ferien vorhat.

Dann sprechen wir noch darüber, wann wir mit dem Projekt fertig werden wollen. Als Ziel wird der 30.12.2021 ausgegeben.

Valentin erzählt, dass er mit Michaels Hilfe das Projekt von Maven zu Gradle umgestellt hat.

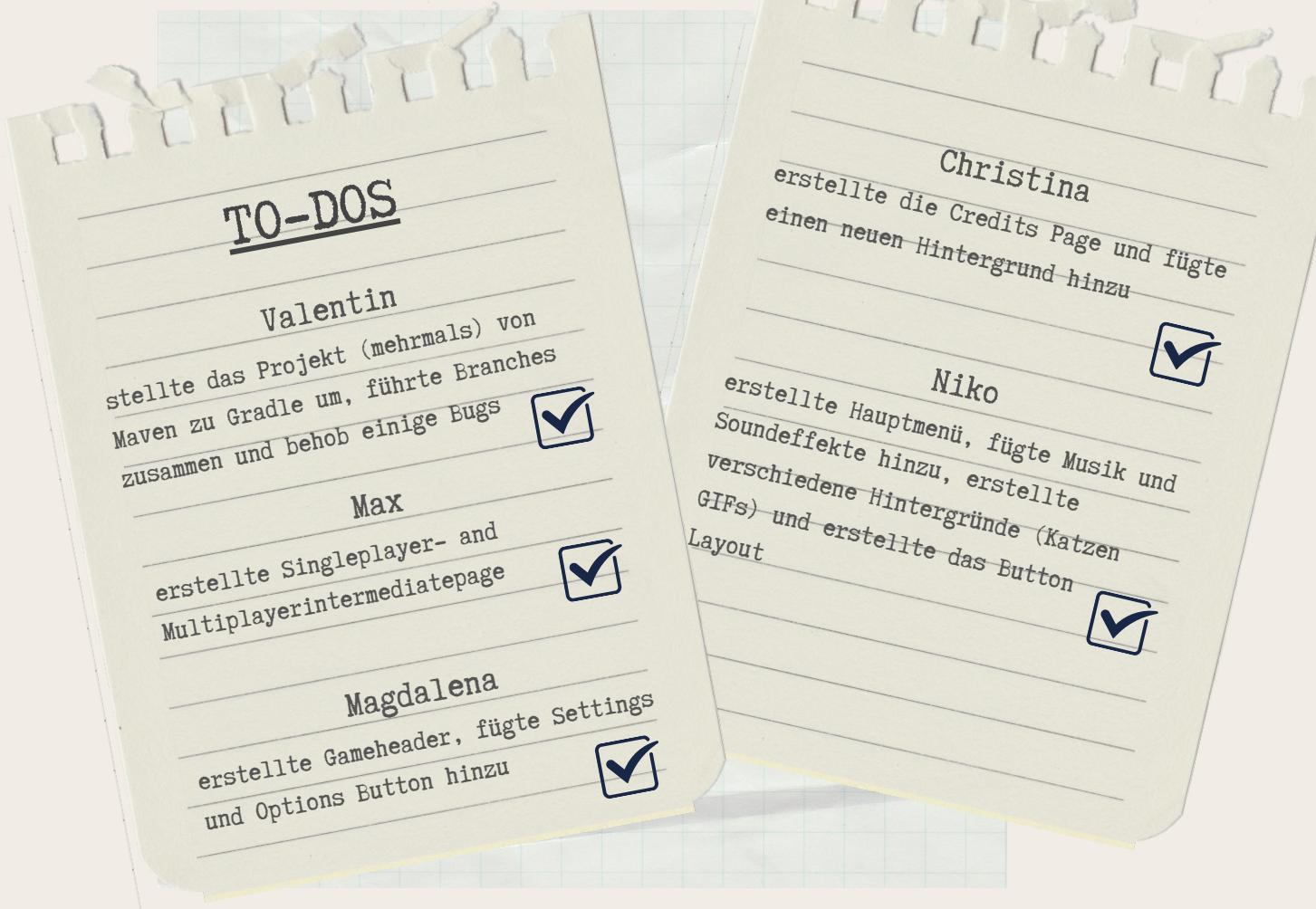
## Spontane Coding Session am 06.01.2022 - 21:30

Niko und Valentin besprechen das Code Layout. Der Code wird vereinfacht, indem sie verschiedene Klassen erstellen und das Programm so besser strukturieren. Sie verbinden das Hauptmenü mit der eigentlichen Spiel Seite.



## Team Meeting am 10.01.2022 - 14:30

Wir besprechen den Status quo des Projekts und was jeder über die Ferien gemacht hat.



## Generelle Coding Session am 10.01.2022 - 15:30

Niko, Magdalena und Valentin ändern und vereinfachen die Hintergrundseite und nehmen einige Änderungen am Gameheader vor.

## Team Meeting am 12.01.2022 - 10:45

Das Projekt ist abgabefertig für die Peer Review.



Wir machen eine schnelle Feedbackrunde: was ist gut gelaufen, was hätte man besser machen können.



## Team Meeting am 21.01.2022 - 18:30

Wir besprechen die Peer Review und wie wir sie in unser Projekt einarbeiten werden.

WinowSize als Hauptklasse

→ Erscheint uns nicht logisch, weil unsere Hauptklasse App.java ist und in dieser auch die Stage definiert ist.

Beim Schwierigkeitsgrad "Easy" werden immer dieselben Bilder genommen

→ Valentin

Hintergrundmusik beim Starten des Spiels zu laut

→ Niko

"Soundeffects" mit dem "Volume" Pegel verbinden

→ Für die User-Experience sind wir der Meinung, dass es besser ist mit dem Lautstärkeregler nur die Musik zu regulieren, da die Soundeffekte ohnehin dezenter gewählt wurden.

"Back" Button zur Multiplayer & Singleplayer hinzufügen damit man zurück in das Hauptmenü kommt

→ Max

Am Ende einer Runde den Gewinner im Spielfeld erscheinen lassen, z.B.: "Player 1 won!"

→ Valentin

Logo oder Katze auf der Credits Page einfügen

→ Christina

Logo als Spiel-Icon in der Taskleiste

→ Magdalena

## Team Meeting am 25.01.2022 - 10:00

Vorbereitung für die Präsentation, wer stellt was vor, Ablauf

Durchgehen des gesamten Codes - jeder erklärt seinen/ihren Teil nochmal, für das allgemeine Verständnis.

## Team Meeting am 26.01.2022 - 11:00

Feinschliff - letzte Fragen zum Ablauf der Präsentation werden geklärt

## Präsentation 😊 am 26.01.2022 - 14:00



# Das Endergebnis





# Meeting Protokolle

## Zusammenfassung

### Team Meeting am 22.11.2021 - 08:45

Valentin stellt das erste funktionsfähige Grundgerüst der Gamepage vor.  
Max präsentiert seine Ideen für das Layout.  
Magdalena zeigt einen Entwurf für das Teamlogo.

Aufgaben für die nächsten Wochen werden verteilt:

- Niko: Design Welcome Page
- Valentin: Design Game Page
- Max: Design Single Player Page
- Christina: Hintergrund & Kartendesign
- Magdalena: Hintergrund & Kartendesign

### Team Meeting am 29.11.2021 17:30

Valentin hilft mehreren Teammitgliedern Probleme mit JavaFX zu lösen.

Wir beschließen das finale graphische Design.

Brainstorming zu den Motiven der Karten zB. Katzen, (Git-) Trees, (Software-) Marken ...  
Wir besprechen was Git Branches sind und wie wir mit den verschiedenen Branches arbeiten wollen.

Scherhaft beschließen, das Memory zu verkaufen und damit reich zu werden 😊

### Team Meeting am 13.12.2021 - 08:45

Niko präsentiert die Hauptmenü Seite mit Buttons, Szenenwechsel und einem random Bagutte Bild. Kurz überlegen wir, ob wir das Baguette unser neues Logo weden soll.

Neue Aufgaben werden verteilt:

- Magdalena wird Counter über dem Spielfeld machen.
- Christina wird die Credits Page gestalten.

Dann beschließen zusammen, dass das Spielfenster vorerst eine fixe Größe 1000x600px haben soll und wir es zu einem späteren Zeitpunkt vielleicht doch noch größenveränderbar machen. Jetzt aber gibt es aber wichtiger Dinge zu erledigen.

Am Schluss werden noch einige Commit Probleme gelöst.



## Team Meeting am 23.12.2021 - 14:00

Wir haben die Weihnachtsferien erreicht !!YEAY!!

Valentin schlägt vor, dass wir eine kurze Runde machen, wo jeder ein bisschen reflektiert wie das Semester bis jetzt gelaufen ist. Jeder erzählt kurz wie es ihm/ihr gegangen ist und was er/sie in den Ferien vorhat.

Dann sprechen wir noch darüber, wann wir mit dem Projekt fertig werden wollen. Als Ziel wird der 30.12.2021 ausgegeben.

Valentin erzählt, dass er mit Michaels Hilfe das Projekt von Maven zu Gradle umgestellt hat.

## Team Meeting am 21.01.2022 - 18:30

Wir besprechen die Peer Review und wie wir sie in unser Projekt einarbeiten werden.

WinowSize als Hauptklasse

→ Erscheint uns nicht logisch, weil unsere Hauptklasse App.java ist und in dieser auch die Stage definiert ist.

Beim Schwierigkeitsgrad "Easy" werden immer dieselben Bilder genommen

→ Valentin

Hintergrundmusik beim Starten des Spiels zu laut

→ Niko

"Soundeffects" mit dem "Volume" Pegel verbinden

→ Für die User-Experience sind wir der Meinung, dass es besser ist mit dem Lautstärkeregler nur die Musik zu regulieren, da die Soundeffekte ohnehin dezenter gewählt wurden.

"Back" Button zur Multiplayer & Singleplayer hinzufügen damit man zurück in das Hauptmenü kommt

→ Max

Am Ende einer Runde den Gewinner im Spielfeld erscheinen lassen, z.B.: "Player 1 won!"

→ Valentin

Logo oder Katze auf der Credits Page einfügen

→ Christina

Logo als Spiel-Icon in der Taskleiste

→ Magdalena