



UNIVERSITÄT PADERBORN
Die Universität der Informationsgesellschaft

Heinz Nixdorf Institut
Fachgruppe Softwaretechnik
Zukunftsmeile 1
33102 Paderborn

Teamsitzungsprotokolle

im Rahmen des Softwaretechnikpraktikums 2017

Team 10

smarten
professional software development

Betreuerin: Christin Lör

Paderborn, den 22. Juli 2017

Autoren:

| | |
|--------------------|---------------------|
| David Bock | Niklas Doppelstein |
| Max Krömker | Anke Küstner |
| Björn Luchterhandt | Sebastian Pranger |
| Jost Rossel | Wolfgang Schaperdot |
| René Scherf | Hanna Siek |
| Moritz Thiele | Robin Wulfes |

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Protokoll 27.04.2017 | 1 |
| 1.1 | Anwesenheitsliste | 1 |
| 1.2 | Beschlüsse | 1 |
| 1.2.1 | Kurznachrichtendienst | 1 |
| 1.2.2 | Projektmanagementtool | 1 |
| 1.2.3 | Rollenverteilung | 1 |
| 1.2.4 | Teamnamen (Vorläufig) | 2 |
| 1.2.5 | Git-Aufbau (Vorläufig) | 3 |
| 1.3 | Anfallende Aufgaben | 3 |
| 2 | Protokoll 04.05.2017 | 4 |
| 2.1 | Anwesenheitsliste | 4 |
| 2.2 | Ablauf | 4 |
| 2.3 | Beschlüsse | 4 |
| 2.3.1 | Weekly Scrum | 4 |
| 2.3.2 | Teamname, Logo | 4 |
| 2.3.3 | Review des Projektplans | 4 |
| 2.3.4 | Review der Aufwandsschätzung | 5 |
| 2.3.5 | Internetseite | 5 |
| 2.3.6 | Sitzungsbeginn | 5 |
| 2.4 | Anfallende Aufgaben | 5 |
| 3 | Protokoll 11.05.2017 | 6 |
| 3.1 | Beschlüsse | 6 |
| 3.1.1 | Teamsitzungen | 6 |
| 3.2 | Anfallende Aufgaben | 6 |
| 3.3 | Fragen Christin | 6 |
| 3.4 | Bewertung Angebot | 6 |
| 3.5 | Tests - Input | 6 |
| 4 | Protokoll 18.05.2017 | 8 |
| 4.1 | Ablauf | 8 |
| 4.2 | Beschlüsse | 8 |
| 4.2.1 | Review der Use-Cases | 8 |
| 4.2.2 | Vorläufige Beschlüsse | 9 |
| 4.3 | Erklärung des Interface-Komitees | 9 |
| 4.4 | Produktcharakteristiken | 9 |
| 4.5 | Ersatztermine festlegen | 9 |
| 4.6 | Anfallende Aufgaben | 9 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 5 | Protokoll 26.05.2017 | 10 |
| 5.1 | Ablauf | 10 |
| 5.2 | Ergebnisse der Retrospektive | 10 |
| 5.3 | Beschlüsse | 11 |
| 5.3.1 | Kleingruppen | 11 |
| 5.3.2 | Sprachkommunikationsdienst | 11 |
| 5.4 | Anfallende Aufgaben | 11 |
| 5.4.1 | Organisation | 11 |
| 5.4.2 | Analyse & Entwurf | 11 |
| | | |
| 6 | Protokoll 08.06.2017 | 13 |
| 6.1 | Ablauf | 13 |
| 6.2 | Ergebnisse der Retrospektive | 13 |
| 6.2.1 | Feedbacktabelle | 13 |
| 6.2.2 | Vergleich mit gesetzten Zielen aus letzter Retrospektive | 14 |
| 6.3 | Beschlüsse | 14 |
| 6.3.1 | Kleingruppen für Integration | 14 |
| 6.3.2 | Ziele für Verbesserungen während der Implementierungsphase | 14 |
| 6.4 | Anfallende Aufgaben | 15 |
| 6.4.1 | Organisation | 15 |
| 6.4.2 | Implementierung | 15 |
| | | |
| 7 | Protokoll 16.06.2017 | 16 |
| 7.1 | Ablauf | 16 |
| 7.2 | Bewertung Pflichtenheft | 16 |
| 7.3 | Beschlüsse | 16 |
| 7.3.1 | Planung der Messe | 16 |
| 7.3.2 | Festlegung der Prioritäten der Messestände | 16 |
| 7.4 | Anfallende Aufgaben | 17 |
| 7.4.1 | Organisation | 17 |
| 7.4.2 | Implementierung | 17 |
| | | |
| 8 | Protokoll 22.06.2017 | 18 |
| 8.1 | Ablauf | 18 |
| 8.2 | Bewertung Analyse und Entwurf | 18 |
| 8.3 | Implementierung | 18 |
| 8.4 | Planung der Messe | 19 |
| 8.4.1 | Marketing | 19 |
| 8.4.2 | Kleidung | 19 |
| 8.4.3 | Besorgungen und Material | 19 |

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 9 | Protokoll 29.06.2017 | 20 |
| 9.1 | Ablauf | 20 |
| 9.2 | Bewertung Messe | 20 |
| 9.3 | Fortschrittsbericht | 20 |
| 9.4 | Klären der Fragen zu Maven und Tests | 20 |
| 9.5 | Festlegung Deadlines | 20 |
| 10 | Protokoll 06.07.2017 | 21 |
| 10.1 | Ablauf | 21 |
| 10.2 | KI | 21 |
| 10.3 | Implementierung | 21 |
| 11 | Protokoll 08.07.2017 | 22 |
| 11.1 | Ablauf | 22 |
| 11.2 | Implementierung | 22 |
| 12 | Protokoll 13.07.2017 | 23 |
| 12.1 | Ablauf | 23 |
| 12.2 | Implementierung | 23 |
| 13 | Protokoll 13.07.2017 | 24 |
| 13.1 | Ablauf | 24 |
| 13.2 | Besprechung des Vorgehens | 24 |
| 13.3 | Implementierung | 24 |

1 Protokoll 27.04.2017

1.1 Anwesenheitsliste

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Löer
- ✓ Niklas Doppelstein
- ✓ Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

1.2 Beschlüsse

1.2.1 Kurznachrichtendienst

Nach Diskussion einstimmig abgestimmt für Slack.

1.2.2 Projektmanagementtool

Nach Diskussion einstimmig abgestimmt für Trello.

1.2.3 Rollenverteilung

| | |
|-------------------------------------|---------------------|
| Projektmanager | Moritz Thiele |
| | Robin Wulfes |
| Domänenanalyst & Architekturmanager | Wolfgang Schaperdot |
| | Hanna Siek |
| Modellierungsexperte | David Bock |
| Technologieexperte | Jost Rossel |
| Implementierungsmanager | Björn Luchterhandt |
| Qualitätsmanager | Sebastian Pranger |
| Testmanager | René Scherf |
| Produktmanager | Niklas Doppelstein |
| Werkzeugbeauftragter | Max Krömker |
| Dokumentationsmanager | Anke Küstner |
| Komitee-Mitglied | Björn Luchterhandt |

1.2.4 Teamnamen (Vorläufig)

| | Vorschläge: |
|-----------|------------------------|
| 2 Stimmen | FddGlasfront-Studios |
| 7 Stimmen | Fensterspringer |
| 2 Stimmen | Code10 |
| 3 Stimmen | Kat10 (Katastrophe 10) |
| 4 Stimmen | SmarTen |

Teamname nach Abstimmung: Fensterspringer.

Vorläufig, da wir zu diesem Zeitpunkt nicht mehr vollständig und somit nicht beschlussfähig waren. Entgeltige Entscheidung auf nächstes Treffen verschoben.

1.2.5 Git-Aufbau (Vorläufig)

Das Git-Repository wird folgendermaßen aufgebaut:

- **"master"**: Der master-Branch enthält alle durch Tags markierte Releases (welche in diesem Projekt als Abgabepunkte gelten). Im master-Branch selbst wird nicht direkt gearbeitet.
 - **"dev"**: Entwicklungsbranch für Java-Projekte. Davon zweigen ab:
 - **Featurebranches**: Pro Feature ein eigener Branch
 - **Bugfix-Branches**: Pro Feature ein eigener Branch
- Im Dev-Branch befinden sich auch Dokumentationen zum Sourcecode! Aus dem Dev-Branch werden nur stabile Zustände der Projekte als Release in den Master gemergt!
- **"docs"**: Enthält alle anderen Dokumente (z.B. Protokolle)

Vorläufig, da wir zu diesem Zeitpunkt nicht mehr vollständig und somit nicht beschlussfähig waren. Entgeltige Entscheidung auf nächstes Treffen verschoben.

1.3 Anfallende Aufgaben

- Bei Slack anmelden
- **Angebot** bestehend aus:
 - Anschreiben (Niklas)
 - Aufwandsabschaetzung (Moritz, Robin)
 - Projektplan (Moritz, Robin)
 - Erklärender Text (Moritz, Robin)
 - Verantwortliche (1.2.3)
- Gruppenlogo erstellen (Hanna)

2 Protokoll 04.05.2017

2.1 Anwesenheitsliste

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Lör
- ✓ Niklas Doppelstein
- ✓ Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

Bemerkung: Wolfgang fehlt beim nächsten Teamtreffen

2.2 Ablauf

- Gespräch über GIT-Probleme
- Vorstellung von Logo-Vorschlägen für Smart10 (Hanna), Logo-Diskussion
- Review von Angebot und Projektplan (Robin & Moritz)

2.3 Beschlüsse

2.3.1 Weekly Scrum

Einstimmiger Entschluss für „Weekly Scrum“ - Reden über Ereignisse der letzten Woche zu Beginn jeder Sitzung

2.3.2 Teamname, Logo

Einstimmiger Entschluss für Smart10 als Teamname, Logo-Design aufbauend auf Davids Entwurf für das Window-Leap-Logo

2.3.3 Review des Projektplans

- früherer Start der Implementierungsphase

-
- Zeitraumveränderung für Interfacedefinition (früherer Beginn, in Liste unter Anforderungsdefinition)
 - Hinzufügen weiterer Aufgabe: Aufsetzen der Test-Umgebung (mit frühem Start)
 - Zeitraumveränderung für Abschlussdokumentation (früherer Beginn, 1,5 Wochen)

2.3.4 Review der Aufwandsschätzung

- Schätzung für Aufsetzen der Testumgebung (René, 60 Stunden)
- Erhöhung der Arbeitszeit für Website
- Neue Aufgabe in Liste: Entwicklung KI
- Anpassung der Kosten für den Erwerb des Smartphone-Beobachters
- Entfernen de Punktes „Räume und Kosten“

2.3.5 Internetseite

Entschluss für eigenen Webspaces für Website (Björn)

2.3.6 Sitzungsbeginn

Beginn der nächsten Sitzungen schon um 16:05 Uhr

2.4 Anfallende Aufgaben

- Robin & Moritz: Erklärender Text
- René & Björn: Aufsetzen der Test-Umgebung
- Abgabe des Angebots

3 Protokoll 11.05.2017

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Löer
- ✓ Niklas Doppelstein
- ✓ Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- × Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

3.1 Beschlüsse

3.1.1 Teamsitzungen

Ab sofort wird es bei jedem Treffen einen Moderator geben, um das ganze zu organisieren.

3.2 Anfallende Aufgaben

Anfallende Aufgaben wurden in Trello Organisiert. Am dringenden: UseCases und MdP.

3.3 Fragen Christin

Fragen und Antworten in Trello bei der Agenda für dieses Treffen zu finden.

3.4 Bewertung Angebot

- 50/70 Punkte
- Form des Anschreibens wurde bemängelt
- Aufwandsabschätzung und Projektplan zu Implementierungsnah, hätte eher an den einzelnen Bausteinen ausgerichtet sein sollen.

3.5 Tests - Input

- Storytest - Explorativ
- JUnitest - Automatisierte Unit tests
- UseCasetest - Manuell

zudem findet man auf dieser Seite alle Befehle:
<http://www.vogella.com/tutorials/JUnit/article.html>

4 Protokoll 18.05.2017

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Löer
- ✓ Niklas Doppelstein
- ✓ Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

Bemerkung: Moritz ist heutiger Moderator

4.1 Ablauf

Grobe Hauptthemen

- Review der Usecases
- Einschnitt vom Interface Komitee
- Produktcharakteristiken
- Ersatztermine mit Christin abgesprochen
- nächste Aktionen geplant

4.2 Beschlüsse

4.2.1 Review der Use-Cases

- Die von Jost erstellte Vorlage wird zum Beschreiben der Usecases verwendet.
- Zusätzlich zum Gesamt-Usecase-Diagramm werden weitere kleinere Diagramme zur Übersichtlichkeit (für die Spieleengine) erstellt.
- Erklärung zu den Kardinalitäten im Diagramm wird erstellt.
- Client wird als Actor hinzugefügt.
- Spielkonfigurator bekommt Zugzeit als Feature & Spielfeldgröße 0 wird ausgeschlossen (auch beim Client).
- Usecase 'Einstellungen' wird entfernt #finished

4.2.2 Vorläufige Beschlüsse

Weekly wird sehr kurz gehalten. (2-3 Sätze)

Was habe ich gemacht? Was mache ich gerade? Was mache ich als Nächstes?

Es wird noch beschlossen, ob Stundenzettel weiterhin mit TeX oder künftig mit Google Tabellen geführt werden.

-> Abstimmung über Slack

(Bemerkung: Es wurde für GoogleSheets abgestimmt. Wolfgang und René stellen die Stundenzettel um)

4.3 Erklärung des Interface-Komitees

Überfliegen des Spezifikationsdokument des IK

- Es gibt kein direktes Registrieren, sondern GameJoinRequest- GameJoinResponse
- Erklärung des vorläufigen Spielablauf-Backend

4.4 Produktcharakteristiken

- Dokument erklärt, überarbeitet und abgeseget
- Diskussion: nichtfunktionale Anforderung zu regelwidrigen Spielzügen
 - Ergebnis: Anforderung entfernt

4.5 Ersatztermine festlegen

Termine festgesetzt:

- Freitag, 26.05 (vom 25.05)
- Freitag, 16.06 (vom 15.06)
- Freitag, 07.07 (vom 01.06)

Alle Termine von 16:00-18:00 (bzw. 17:30)

4.6 Anfallende Aufgaben

- betroffene Usecases im Bezug auf neue Erkenntnisse (z.B. GameJoin) anpassen

-
- Use-Case Diagramme erstellen
 - QA-Aufgaben: Rechtschreibfehler, UML-Konformität, Fachbegriff-Konsistenz, Lastenheft-Konsistenz
 - genannt, abgesegnet und zugeteilt

5 Protokoll 26.05.2017

✓ Christin Löer

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ✓ David Bock | ✓ Niklas Doppelstein |
| ✓ Max Krömker | ✓ Anke Küstner |
| ✓ Björn Luchterhandt | ✓ Sebastian Pranger |
| × Jost Rossel | ✓ Wolfgang Schaperdot |
| ✓ René Scherf | ✓ Hanna Siek |
| ✓ Moritz Thiele | ✓ Robin Wulfes |

Bemerkung: Robin ist heutiger Moderator

5.1 Ablauf

- Retrospektive zum Pflichtenheft
- Vorstellung und Verteilung der Aufgaben für Analyse und Entwurf
- Auswahl eines Dienstes für Sprachkommunikation

5.2 Ergebnisse der Retrospektive

Positiv:

- Gutes Endergebnis
- Einsatz des Teams

Negativ:

- Schlechte Kommunikation
- Schlechte Organisation am Anfang
- Stress
- Bearbeitungsreihenfolge

Vorschläge:

- Offener kommunizieren
- Fortschritte mitteilen
- Deadlines früher bekanntgeben und einhalten
- Deadlines auch für Zwischenergebnisse

5.3 Beschlüsse

5.3.1 Kleingruppen

| | |
|-----------------------|---------------------|
| KI-Teilnehmer | Hanna Siek |
| Spiel-Engine | Jost Rossel |
| | Max Krömker |
| | Wolfgang Schaperdot |
| PC-Beobacher | Robin Wulfes |
| | Moritz Thiele |
| Smartphone-Teilnehmer | Niklas Doppelstein |
| | Sebastian Pranger |
| Spielkonfigurator | Anke Küstner |
| | René Scherf |
| Koordination | Björn Luchterhandt |
| | David Bock |

5.3.2 Sprachkommunikationsdienst

Vorschläge: Skype, Teamspeak, Discord
Einstimmig abgestimmt für Discord.

5.4 Anfallende Aufgaben

5.4.1 Organisation

- Channel für Statusupdates in Slack erstellen
- Discordserver erstellen

5.4.2 Analyse & Entwurf

Bis Dienstag:

- Ein altes Analyse- & Entwurfsdokument einer SWTPra-Gruppe durchlesen
- Folien aus SE zu Analyse und Entwurf lesen
- Pipeline-Definition (Robin und Moritz)
- Externe Komponenten (Wolfgang und Max)

– Interface-Design (Björn und David)

6 Protokoll 08.06.2017

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Löer
- ✓ Niklas Doppelstein
- ✓ Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

Bemerkung: René ist heutiger Moderator

6.1 Ablauf

- Retrospektive zum Analyse- & Entwurfsdokument
- Vorstellung des Konzepts der Trello-Karten bzgl. der Implementierungsphase
- Aufteilung der Implementations-Gruppen für die Komponenten GameEngine, PC-Observer und GameConfigurator

6.2 Ergebnisse der Retrospektive

6.2.1 Feedbacktabelle

Positiv:

- Gutes Endergebnis
- Einsatz des Teams
- Gute (Trello-)organisation

Negativ:

- Am Anfang durch zu spätes Bekanntmachen aller Deadlines Zeit verschenkt
- Integration aller Diagramme etc. in das Enddokument ist zu spät erfolgt
- Probleme wurden nicht ausreichend kommuniziert
- Stress

Vorschläge:

- Probleme früher und offener kommunizieren
- Probleme zentral ansprechen und dann auch zentral regeln
- Integration des Enddokuments früher beginnen
- Alle kommenden Deadlines am Anfang des 'Sprints' bekanntgeben

6.2.2 Vergleich mit gesetzten Zielen aus letzter Retrospektive

In der Retrospektive zum Pflichtenheft haben wir uns folgende Verbesserungen vorgenommen:

| Verbesserungsvorschlag | Umsetzung |
|---------------------------------------|---|
| Kommunikation verbessern | Kommunikation wurde deutlich verbessert und Trello auch aktiver genutzt, allerdings gab es immer noch einige Missverständnisse |
| Deadlines einhalten und früher setzen | Deadlines waren diesmal deutlich transparenter und meistens auch schon früher bekannt, aber am Anfang wurde sie immer noch zu knapp gesetzt |

6.3 Beschlüsse

6.3.1 Kleingruppen für Integration

| | |
|-------------------|---------------------|
| Spiel-Engine | Niklas Doppelstein |
| | Max Krömker |
| | Wolfgang Schaperdot |
| | Björn Luchterhandt |
| PC-Beobacher | Robin Wulfes |
| | Moritz Thiele |
| | Sebastian Pranger |
| | David Bock |
| Spielkonfigurator | Anke Küstner |
| | René Scherf |
| | Jost Rossel |
| GameModel | Hanna Siek |
| | Jost Rossel |

6.3.2 Ziele für Verbesserungen während der Implementierungsphase

Auf Basis des Feedbacks von Punkt 6.2.1 und 6.2.2 wurde beschlossen, dass folgende drei Aspekte (weiterhin) verbessert werden sollen:

- Kommunikation verbessern und optimieren
- Alle Deadlines am Anfang eines jeden 'Sprints' bekanntgeben
- Probleme sollen früher angesprochen werden und (wenn möglich) gemeinsam mit einem 'Experten' auf dem Gebiet geklärt werden. Ansonsten muss man sich selber in das Thema einarbeiten.

6.4 Anfallende Aufgaben

6.4.1 Organisation

- Karten auf Trello einteilen und aktuell halten

6.4.2 Implementierung

Bis Sonntag, 20 Uhr:

- Java-Interfaces für die entsprechenden Klassen erstellen

7 Protokoll 16.06.2017

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Lör
- ✓ Niklas Doppelstein
- × Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

Bemerkung: Björn ist heutiger Moderator

7.1 Ablauf

- Organisation Planung der bevorstehenden Messe
- Vorstellung des implementierten GameModels und wie damit umzugehen ist
- Klären verschiedener Fragen zum Thema Messe
- Besprechung der Rückmeldung zum Pflichtenheft

7.2 Bewertung Pflichtenheft

- 131/140 Punkte
- Änderung der Vorlage wurde bemängelt
- Erklärungstexte sehr kurz
- Zielgruppe nicht genau genug herausgestellt
- Nicht-funktionale Anforderungen falsch (ohne genaue Begründung warum)

7.3 Beschlüsse

7.3.1 Planung der Messe

7.3.2 Festlegung der Prioritäten der Messestände

Auf Basis der zuvor gegangenen Ortsbesichtigung von Niklas, Robin und Moritz wurden die Prioritäten der Messestände diskutiert und festgelegt.

-
- Plätze an der großen Fensterfront sind bevorzugt
 - Weiße Wand für Beamer optimal

7.4 Anfallende Aufgaben

7.4.1 Organisation

- Planung und Vorbereitung der Messe bzw. Standes (Niklas, unterstützt durch Hanna)

7.4.2 Implementierung

Bis Sonntag abend:

- Entsprechende Klassen der Interfaces vollständig implementieren

Zusätzlich:

- Mit JUnittests vertraut machen und ggf. Testcases für die implementierten Klassen erstellen (schöner als main()-Methoden)

8 Protokoll 22.06.2017

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Löer
- ✓ Niklas Doppelstein
- ✓ Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- × Robin Wulfes

Bemerkung: Moritz ist heutiger Moderator

8.1 Ablauf

- Organisation Planung der bevorstehenden Messe
- Besprechung der Rückmeldung zum Analyse und Entwurf- Dokument
- Besprechung Implementierung

8.2 Bewertung Analyse und Entwurf

- 132/147,75 Punkte
- Leere Seiten wurden bemängelt
- Verteilungsdiagramm im Analyse-Teil hat gefehlt
- Fehlender Bezug zum Pflichtenheft im Bezug auf 'Softwarequalitäten'
- Wichtige 'public'-Methoden wurden nicht genau genug erläutert und zu wenig hervorgehoben

8.3 Implementierung

- Javadoc-Kommentare sollen während der Implementierung gemacht werden
- Besprechung der einzelnen Komponenten für die Messeversion
 - Game-Engine
 - PC-Observer

-
- Configurator
 - Besprechung des Testvorgehens
 - Keine Junit-Tests bis zur Messe
 - Nur manuelle Test

8.4 Planung der Messe

8.4.1 Marketing

- Flyer(Zuständigkeit Hanna)
 - GameModel
- Dokumente wie bspw. Pflichtenheft ausdrucken
- kleines Buch mit Klassendiagramm
- Auf der Messe bieten wir den SoPra-Teams an Bugs zu fixen
- Eventuell Javadoc als PDF zur Hand haben oder ausdrucken.

8.4.2 Kleidung

- Männer: dunkle Hose, helles Hemd
- Frauen: dunkle Bluse, blaue Jeans

8.4.3 Besorgungen und Material

- Getränke und Kekse (Zuständigkeit Hanna)
- Kabeltrommeln und Moving-Heads (Zuständigkeit Björn)
- Kuchen (Zuständigkeit Anke)

9 Protokoll 29.06.2017

✓ Christin Löer

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ✓ David Bock | ✓ Niklas Doppelstein |
| × Max Krömker | ✓ Anke Küstner |
| ✓ Björn Luchterhandt | ✓ Sebastian Pranger |
| ✓ Jost Rossel | ✓ Wolfgang Schaperdot |
| ✓ René Scherf | ✓ Hanna Siek |
| ✓ Moritz Thiele | ✓ Robin Wulfes |

9.1 Ablauf

- Bewertung Messe
- Absprache Einkauf
- Fortschrittsbericht
- Klären der Fragen zu Maven und Tests
- Festlegung Deadlines

9.2 Bewertung Messe

- Aufbau bemängelt; Ausrichtung hätte von der Messe weg sein sollen.
- Präsentation war zu statisch. Keine "Demo"

9.3 Fortschrittsbericht

- Arbeit wird hauptsächlich beim Konfigurator gebraucht.

9.4 Klären der Fragen zu Maven und Tests

- Manuelle Tests bis auf weiteres verschoben
- Unittests sollen beim Pushen ins git ausgeführt werden.

9.5 Festlegung Deadlines

- Bis auf den Smartphone-Teilnehmer sollen bis Do, den 06.07. alle Komponenten in einer "spielbaren" Version vorliegen.

10 Protokoll 06.07.2017

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Lör
- ✓ Niklas Doppelstein
- ✓ Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

10.1 Ablauf

- KI Aufbau
- Implementierung

10.2 KI

- Hanna hat kurz Aufbau der KI vorgestellt, es wurde über etwaige Änderungen diskutiert und ein Zeitplan festgelegt, um die Termine einzuhalten.

10.3 Implementierung

- Die Zeit des Treffens wurde genutzt um die Implementierung weiter zu führen. Das Team hat zusammen gearbeitet und gegenseitige Fragen beantwortet.

11 Protokoll 08.07.2017

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Lör
- ✓ Niklas Doppelstein
- × Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

11.1 Ablauf

- Implementierung

11.2 Implementierung

- Die Zeit des Treffens wurde genutzt um die Implementierung weiter zu führen. Das Team hat zusammen gearbeitet und gegenseite Fragen beantwortet.

12 Protokoll 13.07.2017

- ✓ David Bock
- ✓ Max Krömker
- ✓ Björn Luchterhandt
- ✓ Jost Rossel
- ✓ René Scherf
- ✓ Moritz Thiele
- ✓ Christin Lör
- ✓ Niklas Doppelstein
- ✓ Anke Küstner
- ✓ Sebastian Pranger
- ✓ Wolfgang Schaperdot
- ✓ Hanna Siek
- ✓ Robin Wulfes

12.1 Ablauf

- Implementierung

12.2 Implementierung

- Die Zeit des Treffens wurde genutzt um die Implementierung weiter zu führen. Das Team hat zusammen gearbeitet und gegenseitige Fragen beantwortet.

13 Protokoll 13.07.2017

✓ Christin Löer

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| ✓ David Bock | ✓ Niklas Doppelstein |
| ✓ Max Krömker | ✓ Anke Küstner |
| ✓ Björn Luchterhandt | ✓ Sebastian Pranger |
| ✓ Jost Rossel | ✓ Wolfgang Schaperdot |
| ✓ René Scherf | ✓ Hanna Siek |
| ✓ Moritz Thiele | ✓ Robin Wulfes |

13.1 Ablauf

- Besprechung des weiteren Vorgehens bezüglich falscher Abgabeinformationen
- Implementierung

13.2 Besprechung des Vorgehens

- Aufgrund von falsch kommunizierter Abgabeinformationen, haben sowohl Christin als auch Robin mit einem der Ansprechpartner des SwTPras telefoniert, um das Problem zu schildern und eine Lösung zu finden.
Die einzige in Erwägung gezogene Lösung durch eine Verlängerung der Abgabefrist vom 21.07. auf den 24.07. wurde allerdings am Abend des 20.07. seitens der Organisatoren abgelehnt, woraufhin der vorher festgelegte Plan für diesen Fall, das intensive arbeiten an der Abgabe am 21.07., umgesetzt wird.

13.3 Implementierung

- Die restliche Zeit des Treffens wurde mit der weiteren Arbeit an der Implementierung sowie mit Klärung von diesbezüglichen Fragen.