

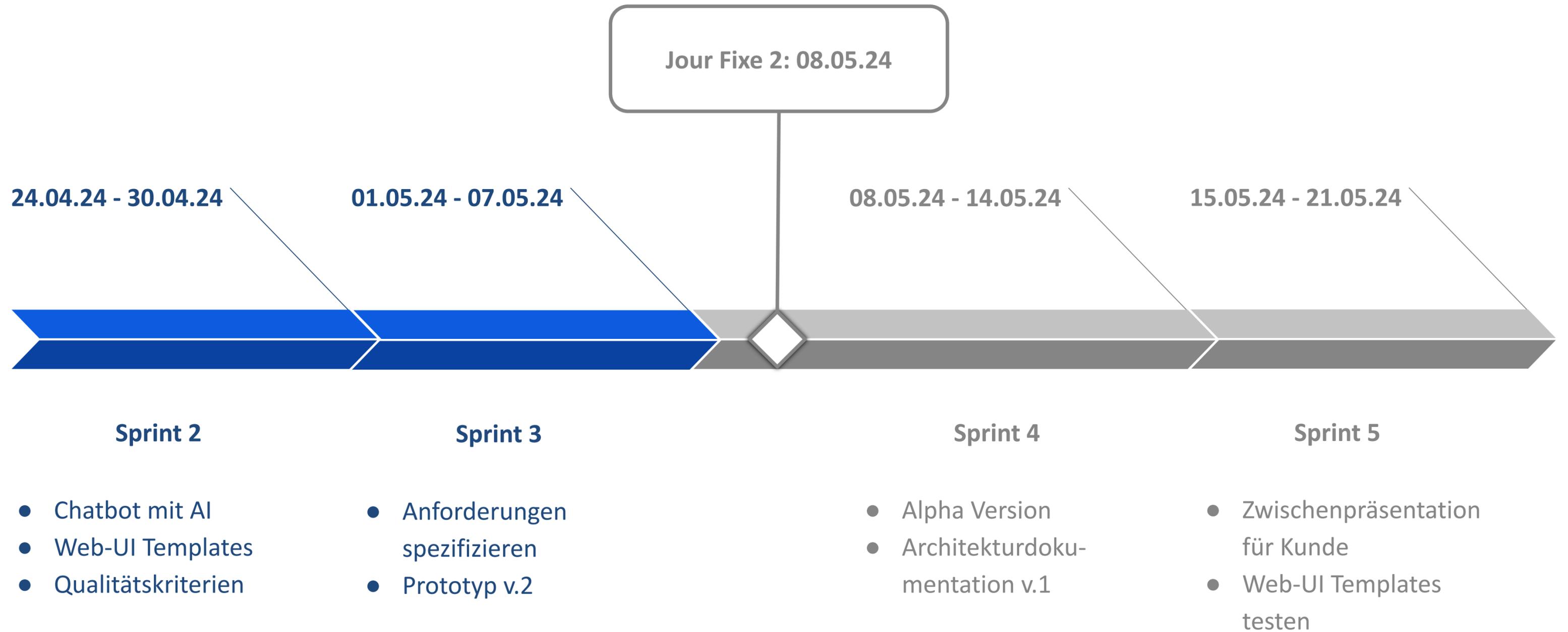


---

# Jour Fixe 2 - 08.05.2024

Softwareentwicklungsprojekt

Vortragender: Philipp Wäsch



## Sprint 2-Grundstein

24.04.24 - 30.04.24

Angaben in ph

Kategorie	Arbeitspaket	soll	ist	Differenz	Status
Organisation	- Sprint Planning	6	6	0	✓
	- Sprint Retrospektive	3	5	+2	✓
	- Daily Scrum	5	6	+1	✓
	- Kunden Meeting	3	3	0	✓
Dokumentation	- Überarbeitung der Projektdokumente	16	10	-6	✓
	- Architektur Dokumentation (Grob-Version)	34	10	-24	 (24)
	- Feedback sammeln und zusammenführen	5	3	-2	✓
	- Qualitätskriterien für AI-Webseite festlegen	13	10	-3	✓
Entwicklung	- AI-API und Cody-Engine verbinden ↻:	21	-	+5	✓
	→ Cody-Engine mit Template-Auswahl verbinden	-	16	-	✓
	→ Template-Auswahl mit Backend verbinden	-	10	-	✓
	- Chatbot mit AI implementieren	15	16	+1	✓
	- Website-Templates erstellen	8	3	-5	✓
	- Template Auswahllogik implementieren	5	9	+4	✓
	- Server für AI aufstellen *	0	3	+3	✓
	- Frontend für User-Input (AI-Chatbot) *	0	8	+8	✓
- Backend für Annahme des User-Inputs *	0	5	+5	✓	
Pflichttermine	- FEN	36	36	0	✓
	- Teamworkshop	10	11	+1	✓
	- Review 1 Präsentationen	30	35	+5	✓
Summe	5d * 7ph * 6p = 210	210	205	-5	



## Sprint 3-Rohbau 1.Teil

01.05.24 - 07.05.24

Angaben in ph

Kategorie	Arbeitspaket	soll	ist	Differenz	Status
Organisation	- Sprint Planning	9	6	-3	✓
	- Sprint Retrospektive	3	4	+1	✓
	- Daily Scrum	5	5	0	✓
	- Kunden Meeting	3	6	+3	✓
	- Neues Time-Tracking Tool *	0	2	+2	✓
Dokumentation	- Überarbeitung der Projektdokumente	3	2	-1	✓
	- Architektur Dokumentation (Grob-Version) ↻	24	24	0	✓
	- Jour Fixe 2 erstellen	13	16	+3	✓
	- Quality Assurance (FEN)-Grundstruktur	4	3	-1	✓
	- FEN-Präsentation-Grundstruktur	3	2	-1	✓
	- Erstellung Teamstimmung-Fragebogen	2	2	0	✓
	- Code-Richtlinien Dokument erstellt	1	1	0	✓
	- Hausaufgabe Bit Expert	0	1	+1	✓
Entwicklung	- Verbinden der Komponenten	21	24	+3	✓
	- Ladebildschirm erstellen und einbinden	13	10	-3	✓
	- AI-Chatbot einbinden	21	16	-5	✓
	- Templates recherchieren und erste Templates erstellen	13	11	-2	✓
	- Interne Vorstellung von Projektstand von Entwicklern	18	18	0	✓
Pflichttermine	- Nachbesprechung mit Prof. Leuchter	5	3	-2	✓
Summe	4d * 7ph * 6p - 1d * 7ph * 1p = 161	161	156	-5	

24.04.24 - 07.05.24

Herausforderung	Lösung
<p><b>Sprint 2:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Durch irreführende Ordnerstruktur und fehlende Dokumentation ist es schwer mit Cody zu Arbeiten</li></ol>	<p><b>Sprint 2:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Einarbeiten in React und die Ordnerstruktur, der Cody-Engine</li></ol>
<p><b>Sprint 3:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ausfall des Time-Tracking Tools</li><li>2. Chatbot ändert, was er nicht ändern soll</li></ol>	<p><b>Sprint 3:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Neues Time-Tracking Tool eingerichtet ("Everhour")</li><li>2. In Prompt darauf hinweisen</li></ol>



## Sprint 4-Rohbau 2.Teil

08.05.24 - 14.05.24

Angaben in ph

Kategorie	Arbeitspaket	soll	ist	Differenz	Status
Organisation	- Sprint Planning	6	-	-	-
	- Sprint Retrospektive	3	-	-	-
	- Daily Scrum	5	-	-	-
	- Teambuilding	12	-	-	-
Dokumentation	- Review 2 erstellen	16	-	-	-
	- Architektur Dokumentation für Abgabe ( V.1 ) nacharbeiten	11	-	-	-
	- Pflichtenheft für Abgabe ( V.2 ) nacharbeiten	8	-	-	-
	- Projekthandbuch für Abgabe ( V.2 ) nacharbeiten	5	-	-	-
	- Architektursichten für Kunden und Dokumentation erstellen	8	-	-	-
Entwicklung	- Sticky-Informationen von Prooph-Board an Backend senden	8	-	-	-
	- Templates mit Prooph-Board Funktionalität durch AI vereinen	21	-	-	-
	- Workshop: Cody-Engine Code	3	-	-	-
	- Hinzufügen von Chat AI Funktion nach Erstellung von Website	5	-	-	-
	- Alpha Version fertigstellen und testen	8	-	-	-
	- Weitere Templates erstellen	4	-	-	-
Pflichttermine	- Jour Fixe 2 Präsentationen	25	-	-	-
	- Jour Fixe 2 Nachbesprechung mit Dozent	6	-	-	-
Summe	4d * 7ph * 6p - 2d * 7ph * 1p = 154	154	-	-	

**Risiko:**

Ausfall des Homeservers  
(Ollama als Serverapplikation)

**Indikator:**

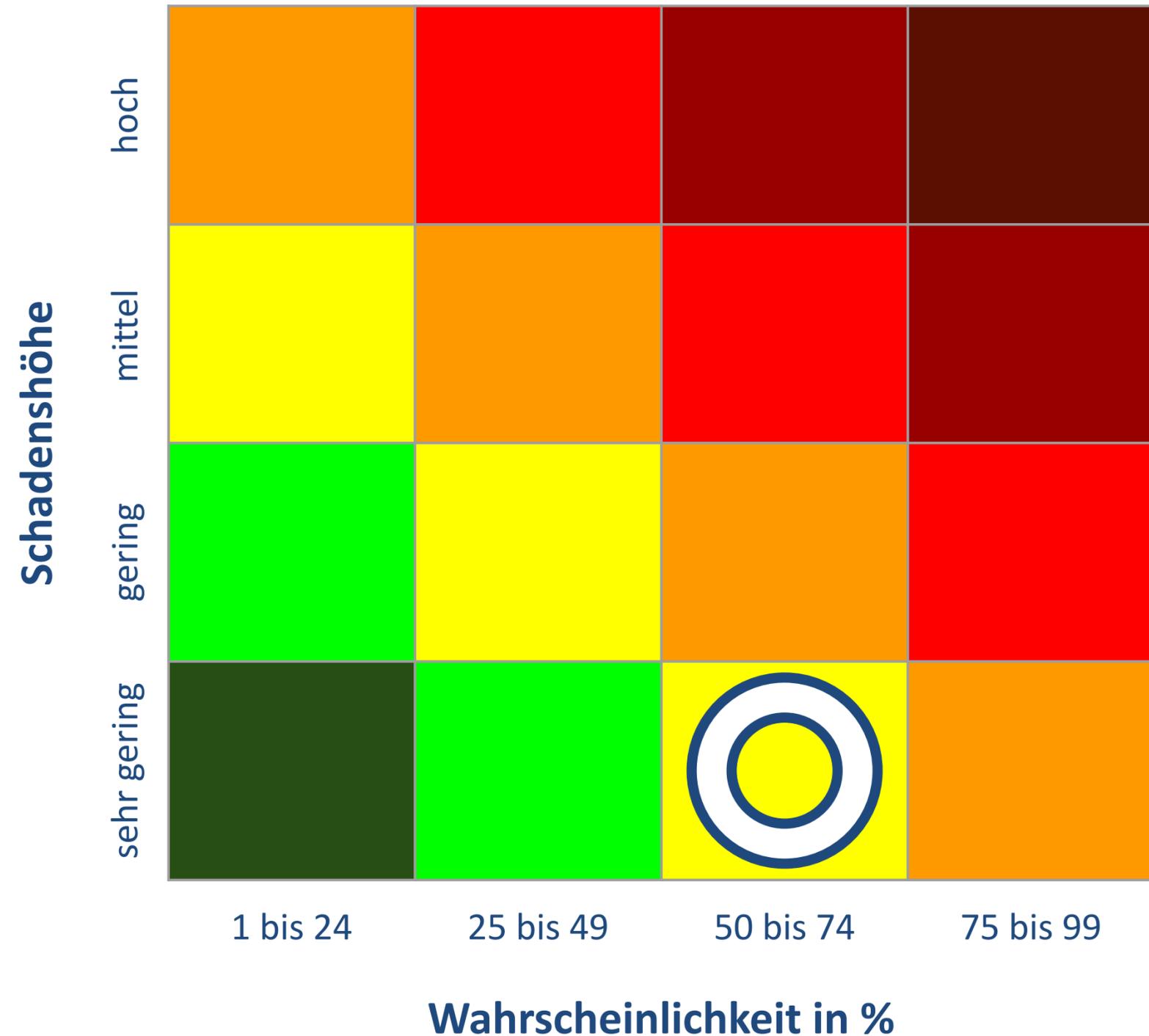
Bei 3 Versuchen kein  
response

**Präventiv:**

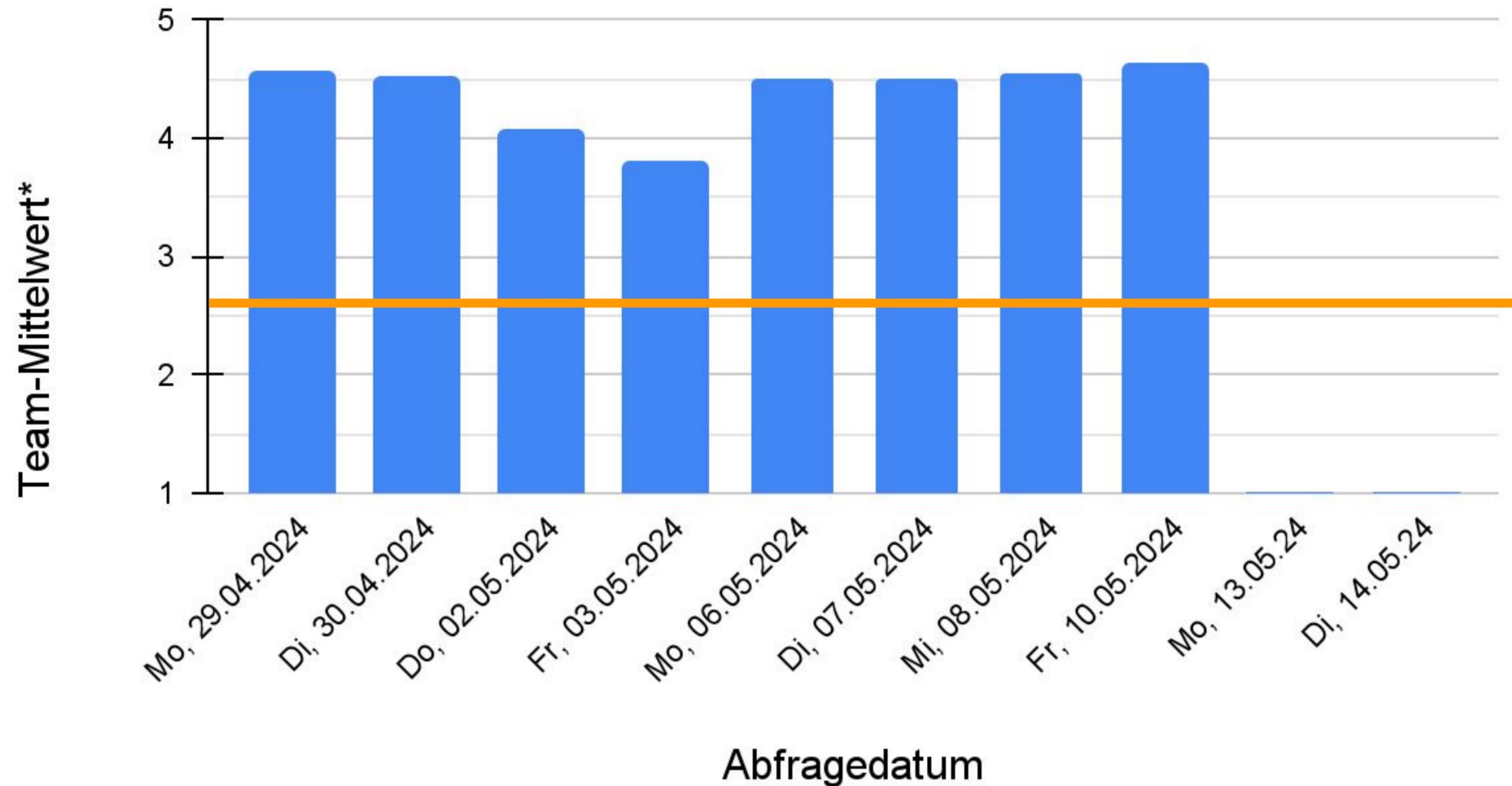
Ollama auf Laptop aufsetzen

**Reaktiv:**

Ersatz Hardware (Laptop)



## Motivation



\*: Sehr niedrige Team-Motivation (1) - Sehr hohe Team-Motivation (5); — Motivationsgrenze

- Arbeitspakete beider Sprints abgeschlossen
- Alpha Version des Produktes fast fertig
  - Enthält alle Basisfunktionen

