



1. Woche: Funktionalität der Module

Allgemein

Benötigte Funktionalität erörtern, Ideen sammeln zum Schluß auf den Punkt bringen.
Daraus resultierend Schnittstellen Überlegungen.
Prinzipiell erstmal alle gemeinsam, zunehmend bezüglich bedingter Abhängigkeiten aufteilen.
Gruppeneinteilung kann sich hierbei kristallisieren.

Gruppenaufteilung

Mögliche Aufteilung Gegen Ende der Woche:

Applikation (Adressbuch)	6 Leute
GUI	2 Leute
Schnittstelle vorhandenes Telefonbuch	2 Leute
Anwendungslogik	2 Leute
Push-Client	3 ½ Leute
Push-Server	3 ½ Leute
Erste Schritte P2P	2 x ½ Leute

Damit der Client mit dem Server nachher gut kommunizieren kann, müssen erstmal auch die beteiligten Teams gut miteinander kommunizieren, darum gibt es die angedeutete ½ Person, welche quasi die Schnittstelle zwischen beiden Teams darstellt. Es muss nicht die gleiche sein, allerdings muss Team A immer ein Auge auf Team B haben und umgekehrt.
Sollte es die Möglichkeit geben, können eventuell 2 Leute bereits mit ersten Planungen zum P2P Netz beginnen.

Kommunikation

In allen möglichen Fällen von nun an Ideen und Änderungen per Mailingliste miteinander ausgetauscht. Ausnahme sind konkrete Treffen mit allen Teilnehmern. Teilideen, die paar Leute persönlich miteinander besprechen, sollten, wenn es für andere ebenfalls relevant/interessant sein könnte, ebenfalls mit einer knappen Mail in die Mailingliste geschickt werden.

Mails

Ideal wäre es Präfixe im Betreff zu benutzen (man kann ja nicht alles lesen)

Applikation :: Bla blub

Push-Client :: Foo Bar

Alle :: Blub blie

Damit kann man das für einen Relevante leicht filtern und lesen, fühlt sich aber nicht so geflutet.
Interessierte können jedoch auch mal die Arbeit der anderen verfolgen.

SVN

Ebenfalls nützlich:

extra seperate **SVN Commit-Mailingliste** für die Commits (oder schon eingerichtet ?)

Ich persönlich versuche die Commits immer wenigstens zu überfliegen.



Commit Layout:

[Zusammenfassung] (in jedem Commit)

[Dateiänderungen] (nützlich, aber irgendwann wird's doch vernachlässigt, darum Optional)

Dateiänderungen Templates:

- * [Pfad/Datei] : [was]
- * [Pfad/Datei]
(Klasse) : [was]
- * [Pfad/Datei]
(Klasse::methode) : [was]
- * [Pfad/Datei] ((((((Bei Überladung))))))
(Klasse::methode(int)) : [was]
(Klasse::methode(String)) : [was]
- * [Pfad/Datei],
[Pfad/Datei2],
....,
[Pfad/DateiX]: [was]

Was Templates:

- [OPTION][Text]
- [OPTION][Text]
[Leertaste][Text]

Option Templates:

hinzugefügt, geändert, gelöscht, [nix]

Beim Text und in der Zusammenfassung:

Es ist wichtiger zu sagen, warum man was gemacht hat, statt was.

Anders ausgedrückt: **das „was“ ist häufig nutzlos, wenn man nicht versteht „warum“.**

SVN Struktur

Sobald eine Grundordnerstruktur festgelegt ist, schreibt jede Gruppe ihren Code in den ihrem Bereich entsprechenden Ordner, so gibt es eine Aufteilung, man stört die anderen nicht, dennoch kann jeder die Entwicklung der anderen Programmteile mitverfolgen.

2. / 3. Woche : Implementierung der einzelnen Module

Gruppenaufteilung

Aufteilung wie oben

Kommunikation - Änderungen

Ideen, Änderungen, welche Schnittstellenänderungen zur Folge haben, müssen mit den anderen Teams spätestens Donnerstags besprochen werden. In allen möglichen Fällen werden Änderungen und Ideen jedoch per Mailingliste miteinander ausgetauscht. (nochmal: Präfix Nutzung mir persönlich sehr wichtig)

Ende der dritten Woche

Module fertig, vielleicht schon erste Verknüpfungen ?



weiteres

Client und Server Leute sollten bereits mit Dummyobjekten oder ähnlichem Kommunizieren können.

Bei Möglichkeit Tests schreiben.

4. Woche : Verknüpfung der Module

Module

Verknüpfung aller Elemente zu einer funktionierenden Software.

weiteres

Tests, Fixes