Handbuch JAWS

Version: 0.0.4 (24.08.2014)

Flingelli, Markus

Versionsgeschichte

Version	Veröffentlichungsdatum	Autor
0.0.4	24.08.2014	Markus Flingelli
0.0.3	20.04.2014	Markus Flingelli
0.0.2	27.12.2013	Markus Flingelli
0.0.1	01.04.2013	Markus Flingelli

Handbuch JAWS

Markus Flingelli Copyright © 2012 - 2014 Markus Flingelli

JAWS ist unter der GNU Lesser General Public License in der Version 3 veröffentlicht (siehe http://www.gnu.org/licenses/lgpl-3.0.en.html).

Die Nutzung von JAWS geschieht auf eigene Gefahr. Der Autor übernimmt keine Garantie für Schäden, die durch die Nutzung der Software entstehen könnten.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	viii
1. Installation	1
1.1. Datenbank	1
1.1.1. H2	1
1.2. Application-Server	1
1.2.1. Apache Tomcat	1
1.3. Eigenständige Anwendung	2
1.4. Datenbankeinstellungen anpassen	2
1.4.1. H2	2
1.4.2. MySQL	2
1.5. Mailserver	3
1.6. LDAP-Server	3
2. Konfiguration	4
2.1. Produkt anlegen	4
2.2. Anmeldung	4
2.3. Administration	5
2.4. Nutzerverwaltung	5
2.4.1. Kennwort ändern	6
2.4.2. Teammitglieder verwalten	6
2.4.3. Webnutzer verwalten	8
2.4.4. Eigene Daten ändern	8
2.4.5. LDAP-Anmeldung	9
2.5. Product Backlog verwalten	9
2.5.1. Produkt verwalten	9
2.5.2. Backlog Item erstellen	. 10
2.5.3. Task hinzufügen	. 10
2.5.4. Element löschen	10
2.5.5. Einträge filtern	. 11
2.6. Sprintverwaltung	. 11
2.6.1. Sprint hinzufügen	. 11
2.6.2. Arbeitszeit erfassen	. 13
2.7. Pinnwand	. 14
2.8. Diagramme	. 14
2.9. Formatierungen	. 14
2.9.1. Tabellen	. 15

Abbildungsverzeichnis

1.1. JAWS-Installation auf Apache Tomcat	. 1
1.2. Anmeldeseite	2
2.1. Produkt anlegen	4
2.2. Product Backlog	4
2.3. Anmelden	5
2.4. Logging	5
2.5. Kennwort ändern	. 6
2.6. Mitgliederübersicht	6
2.7. Mitgliederdialog: Allgemein	7
2.8. Mitgliederdialog: Web	7
2.9. Übersicht der Webnutzer	8
2.10. Produktverwaltung	9
2.11. Backlog Item hinzufügen	10
2.12. Task hinzufügen	10
2.13. Backlog filtern	11
2.14. Sprint hinzufügen	11
2.15. Arbeitsfreie Tage	12
2.16. Daily-Scrum-Benachrichtigung	. 13
2.17. Aufwände erfassen	. 13

Tabellenverzeichnis

2.1. In	nplementiertes	Markup		14
---------	----------------	--------	--	----

Liste der Beispiele

2.1.	Tabelle mit zwei Spalten	15
2.2.	Spalten in Tabelle ausrichten	15

Vorwort

JAWS (JAST Web Server) ist eine Webanwendung zur Verwaltung von Scrum-Projekten. JAWS ist vollständig kompatibel mit JAST. JAWS kann sowohl auf einem Application-Server (z.B. Apache Tomcat) als auch als eigenständige Anwendung betrieben werden. Derzeit werden folgende Datenbanken unterstützt:

- H2
- MySQL
- PostgreSQL

Kapitel 1. Installation

1.1. Datenbank

JAWS kann nur in Verbindung mit einer konfigurierten Datenbank laufen

1.1.1. H2

H2 kurz für H2 Database Engine ist ein in Java geschriebenens relationales Datenbankmanagementsystem. H2 ist als Open-Source-Software für die Java-Plattform verfügbar. Bei der Entwicklung des Systems steht ein schlanker Aufbau sowie eine im Vergleich zu anderen Datenbanksystemen hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit im Vordergrund.

Sie können die Datenbank mit folgendem Befehl starten, wenn der Name der Datenbankanwendung h2-1.3.159.jar lautet:

java -jar h2-1.3.159.jar

Weitere Informationen können Sie der H2-Homepage entnehmen: H2 Databse Engine [http://www.h2database.com/html/main.html]

1.2. Application-Server

1.2.1. Apache Tomcat

Falls Sie die Rechte besitzen, auf dem Apache Tomcat Webanwendungen zu installieren, können Sie dies einfach über die Weboberfläche erledigen.

/ E	💐 /manager	×					
4	• ⇒ C fi	Discalhost:50080/manager/htt	tml/undepl	oy?path=/ja	stweb	☆ =	
<u>/h</u>	ost-manager	Tomcat Manager Application	true	Q	Start Stop Reload Undeploy Expire sessions with idle ≥ 30 minutes	A	
<u>/r</u>	nanager	Tomcat Manager Application	true	1	Start Stop Reload Undeploy Expire sessions with idle ≥ 30 minutes		
L D	Deploy Deploy directory or WAR file located on server						
		Context Path (required):					
		XML Configuration file URL:					
		WAR or Directory URL:				E	
	Deploy						
v	WAR file to deploy						
	Select WAR file to upload Datei auswählen jaws.war Deploy						

Abbildung 1.1. JAWS-Installation auf Apache Tomcat

Sie können die Anwendung starten, sobald die Datenbank richtig konfiguriert wurde.

Anmeldename		
Passwort]
Produkt*		•
Sprache	Deutsch	-
	🔲 Anmeldung über LDAP	
	Anmelden	

Abbildung 1.2. Anmeldeseite

1.3. Eigenständige Anwendung

JAWS verfügt über einen integrierten Webserver und kann deshalb mit folgendem Befehl gestartet werden:

java -jar jaws.war

1.4. Datenbankeinstellungen anpassen

Die Datenbankeinstellungen sind in der Datei database.properties hinterlegt. Diese Datei befindet sich in der Apache-Tomcat-Variante im Verzeichnis jaws/WEB-INF/classes. Wenn Sie die Standalone-Version verwendent, müssen Sie die war-Datei entpacken. Die Datei database.properties anpassen und anschließend die Datei wieder packen.

1.4.1. H2

Im Folgenden sehen Sie eine Beispielkonfiguration für die Datenbank H2. Dabei befindet sich die Datenbank auf der selben Maschine und die Datenbank heißt test. Sollte die Datenbank nicht vorhanden sein, wird sie automatisch angelegt. Der Nutzername der Datenbank heißt sa und das Kennwort lautet secret.

```
dataSource.driverClassName=org.h2.Driver
dataSource.dialect=org.hibernate.dialect.H2Dialect
dataSource.url=jdbc:h2:tcp://localhost/test;create=true
dataSource.username=sa
dataSource.password=secret
dataSource.hbm2ddl=update
dataSource.poolsize=2
```

1.4.2. MySQL

Im Folgenden sehen Sie eine Beispielkonfiguration für die Datenbank MySQL. Dabei befindet sich die Datenbank auf der selben Maschine und die Datenbank heißt test. Sollte die Datenbank nicht vorhanden sein, wird sie automatisch angelegt. Der Nutzername der Datenbank heißt sa und das Kennwort lautet secret.

dataSource.driverClassName=com.mysql.jdbc.Driver

```
dataSource.dialect=org.hibernate.dialect.MySQLDialect
dataSource.url=jdbc:mysql://localhost:3306/test;create=true
dataSource.username=sa
dataSource.password=secret
dataSource.hbm2ddl=update
dataSource.poolsize=2
```

1.5. Mailserver

JAWS kann beim Planen eines Sprints automatisch eine Besprechungseinladung an die Teammitglieder versenden. Dazu muss in der Datei mail.properties die IP-Adresse oder der Rechnername des SMTP-Servers angegeben werden. Diese Funktion funktioniert nur, wenn der Mailserver den Port 25 benutzt und keine Authentifizierung erforderlich ist.

Im Folgenden sehen Sie die Beispielkonfiguration, bei der Mailserver auf dem Rechner mit der IP-Adresse 192.168.1.1 läuft.

mail.smtp.host=192.168.1.1

1.6. LDAP-Server

JAWS kann die Teammitglieder und Webnutzer nicht nur gegen die lokalen Kennwörter authentifizieren sondern auch gegen ein LDAP-Verzeichnis. Dazu müssen Sie in der Datei ldap.properties die Einträge ldap.host und ldap.port konfigurieren.

Wenn Sie den Wert ldap.principal.prefix setzen, erfolgt die Anmeldung automatisch gegen LDAP. Eine lokale Anmeldung ist in diesem Fall nicht möglich. Auf der Login-Seite muss in das Eingabefeld **Anmeldename** nur die Zeichenkette **jdoe** eingegeben werden, um das Domänenmitglied aus folgender Beispielkonfiguration anzumelden. Das Präfix demo mit dem Backslash wird intern automatisch ergänzt.

ldap.host=ldap://192.168.1.2
ldap.port=389
ldap.principal.prefix=demo

Kapitel 2. Konfiguration

2.1. Produkt anlegen

Sie können einfach ein neues Proukt anlegen, indem Sie an den URL **?createproduct=demo** anfügen. In diesem Fall wird ein Produkt mit Namen **demo** erzeugt. Außerdem wird noch ein Nutzer **admin** mit dem Kennwort **password** angelegt. Sie müssen nun die Anwendung mit **?restartapplication** neustarten.

Wichtig

Nach dem Einloggen sollten Sie sofort das Kennwort des erstellten Nutzers ändern.

Anmeldename	
Passwort	
Produkt *	
Sprache	Deutsch 🔻
	Anmeldung über LDAP
	Anmelden
Das Produkt mit dem Anm password a ?restartAg Schli	Bestätigung demo wurde angegelegt. Sie können sich neldename admin und dem Kennwort nmelden, nachdem Sie die Anwendung mit oplication neugestartet haben. eßen
	h.

Abbildung 2.1. Produkt anlegen



Abbildung 2.2. Product Backlog

2.2. Anmeldung

Sie können sich entweder lokal oder über LDAP anmelden. Wenn Sie die Option **Anmeldung über LDAP** setzen, erfolgt die Anmeldung über LDAP. In diesem Fall muss im Produkt ein Nutzer mit dem entsprechenden Anmeldenamen existierten. Außerdem muss derselbe Anmeldenamen in LDAP hinterlegt sein. In diesem Fall wird nicht gegen das lokale Kennwort sondern gegen das in LDAP hinterlegte Kennwort geprüft.

]
]
	-
Deutsch	-
🕅 Anmeldung über LDAP	
Anmelden	
	Deutsch Anmeldung über LDAP Anmelden

Abbildung 2.3. Anmelden

N Anmerkung

Im Auswahlfeld **Produkt** werden nur die Produkte angezeigt, auf die der unter **Anmeldename** eingegebene Nutzer zugreifen darf. Sollte der Nutzer nur auf ein Produkt zugreifen dürfen, wird dieses automatisch im Eingabefeld **Produkt** ausgewählt.

2.3. Administration

Im Menü Administration finden Sie die drei Untermenüs Produkt exportieren, Logging und Version.

Sie können das Produkt als XML-Datei speichern, wenn Sie den Menüpunkt **Produkt exportieren** auswählen. Diese XML-Datei kann beispielsweise mit JAST geöffnent und bearbeitet werden.

Wenn Sie den Menüpunkt **Logging** auswählen, werden Ihnen die Loggingeinträge angezeigt. Über die Weboberfläche können Sie nur die Logeinträge des aktuellen Tages sehen. Älteren Logeinträge können nur auf dem Server selbst im Unterverzeichnis log eingesehen werden. Diese Logeinträge werden für jeden Tag in einer Zip-Datei archiviert. Die letzten 30 Archivdateien werden dabei aufbewahrt.

Uhrzeit	Level	Klasse	Meldung
20:06:11	INFO	de.flingelli.web.JastVaadinMain	User 'admin' successfully logged in to product 'demo'.
20:10:20	INFO	de.flingelli.web.JastVaadinMain	User 'admin' successfully logged out from product 'demo'.
20:10:43	INFO	de.flingelli.web.JastVaadinMain	Login of user 'demo' to product 'Mobile Unified Platform' failed.
20:10:53	INFO	de.flingelli.web.JastVaadinMain	User 'admin' successfully logged in to product 'demo'.

Abbildung 2.4. Logging

2.4. Nutzerverwaltung

Ein Produkt enthält Mitglieder, die Mitglied des Scrum-Teams sind und sogeannte Webnutzer. Teammitgliedern kann ermöglicht werden, dass diese sich über die Weboberfläche anmelden können. Dazu muss ein nicht leerer Anmeldename und ein mindestens sechs Zeichen langes Kennwort vergeben werden.

💡 Wichtig

Der Anmeldename muss im Produkt für alle Teammitglieder und Webnutzer eindeutig sein.

Es gibt insgesamt drei Abstufungen bei den Nutzerrechten:

- Leser: Dieser Nutzer ist ein Webnutzer kann nur lesend auf die Elemente zugreifen. Er sieht außerdem bestimmte Informationen wie die Anmeldenamen der Teammitglieder und Webnutzer nicht.
- Teammitglieder: Diese können lesend auf den Backlog zugreifen und darüber hinaus die ihnen zugewiesenen Tasks bearbeiten.
- Administratoren: Administratoren können lesend und schreiben auf alle Informationen des Backlogs zugreifen.

2.4.1. Kennwort ändern

Das Kennwort, dass Sie bei JAWS verwenden wollen, muss mindestens acht Zeichen lang sein. Weitere Anforderungen wie Komplexität werden an dieses nicht gestellt. Sie können das Kennwort ändern, indem Sie in der Menüleiste auf **Einstellungen** drücken. Wählen Sie den Reiter **Kennwort** aus (siehe Abbildung 2.5, "Kennwort ändern") und geben in die Eingabefelder **Kennwort** und **Kennwort bestätigen** jeweils das gleiche Kennwort und drücken abschließend **Speichern**.

Wichtig

Wenn Sie das Kennwort ändern, wird immer das lokale Kennwort geändert. Sollten Sie über LDAP angemeldet sein, wird dennoch das lokale und nicht das LDAP-Kennwort geändert.

Allgemein Beschreibung		ung Kennwort	Webnutzer
ł	Kennwort		
Kennwort bestätigen			
Speicher	n		

Abbildung 2.5. Kennwort ändern

N Anmerkung

In JAWS wird das Kennwort nicht im Klartext gespeichert. Stattdessen wird das Kennwort um einen sogenannten Salt erweitert und lediglich der Hashwert dieser Zeichenkette wird gespeichert. In der vorliegenden Version wird das Hashverfahren SHA-512 genutzt.

2.4.2. Teammitglieder verwalten

Zur Teamverwaltung gelangen Sie, indem Sie in der Baumübersicht das Produkt auswählen und anschließend den Reiter **Team** auswählen. Eine neues Teammitglied fügen Sie hinzu, indem Sie die Schaltfläche **Hinzufügen** betätigen. Einen Nutzer können Sie bearbeiten oder löschen, indem Sie ihn erst in der Tabelle auswählen und anschließend die entsprechende Schaltfläche drücken.

Allgemeir	n Beschreil	bung	Budget	Team	Statistik				
Name	Vorname	Anme	eldename	E-Ma	il-Adresse	Beschreibung	Kostenkategorie	Scrum Master	Administrator
Hinzufüg	en Entferr	nen 📔	Bearbeite	n					

Abbildung 2.6. Mitgliederübersicht

Sobald Sie die Schaltfläche Hinzufügen betätigen, öffnet sich das Dialogfenster Mitglied aus Abbildung 2.7, "Mitgliederdialog: Allgemein". Im Abschnitt Allgemein können Sie den Vornamen, den Nachnamen, eine Beschreibung, die Kostenkategorie eingeben und festlegen, ob das Mitglied Scrum Master sein soll.

💡 Wichtig

Es kann in einem Team nur bis zu einem Scrum Master geben.

	Mitglied	۵
Allgemein		
Vorname		
Nachname		
Beschreibung Kostenkategorie	Scrum Master	
Web		
Speichern /	Abbrechen	
		h

Abbildung 2.7. Mitgliederdialog: Allgemein

Im Abschnitt **Web** geben Sie Daten ein, die den Webzugang des Mitglieds betreffen, wie den Anmeldenamen, das Kennwort und die E-Mail-Adresse. Ferner können Sie dem Mitglied Adminstratorenrechte gewähren. Weitere Informationen zu den Administratorenrechten erhalten sie im Abschnitt 2.4, "Nutzerverwaltung".

Mitglied	0
Allgemein	
Web	
Anmeldename Kennwort setzt	en
E-Mail-Adresse	
Administrator	
Speichern Abbrechen	

Abbildung 2.8. Mitgliederdialog: Web

N Anmerkung

Ein Nutzer kann sich an JAWS nur anmelden, wenn ein nicht leerer Anmeldename und ein Kennwort gesetzt sind.

N Anmerkung

Falls Sie als Teammitglied angemeldet sind und Administrator sind, können Sie dieses Teammitglied nicht löschen.

2.4.3. Webnutzer verwalten

Webnutzer sind Personen, die auf den Backlog zugreifen dürfen, selbst aber keine Teammitglieder sind. So kann beispielsweise der Product Owner als Webnutzer hinzugefügt werden. Wenn diesem auch noch das Administratorrecht gegeben wird, kann er den Product Backlog vollständig administrieren.

Zur Webnutzerübersicht gelangen Sie, indem Sie in der Menüleiste den Eintrag **Einstellungen** auswählen und anschließend den Reiter **Webnutzer** auswählen.

Allgemein	Beschreibung	Kennwort	Webnutzer			
Name	Vorname		Anmeldename	E-Mail-Adresse	Beschreibung	Administrator
			admin	admin@localhost.de		v
Hinzufügen	Entfernen	Bearbeiten				

Abbildung 2.9. Übersicht der Webnutzer

Das Dialogfenster zum Hinzufügen und Bearbeiten von Webnutzern ist bis auf den Fenstertitel identisch mit dem Dialogfenster zum Verwalten der Teammitglieder (siehe Abschnitt 2.4.2, "Teammitglieder verwalten").

💡 Wichtig

Nur Administratoren (Webnutzer oder Teammitglieder) können Webnutzer hinzufügen, bearbeiten und löschen.

N Anmerkung

Ein Webnutzer kann sich an JAWS nur anmelden, wenn ein nicht leerer Anmeldename und ein Kennwort gesetzt sind.

N Anmerkung

Falls Sie als Webnutzer angemeldet sind und Administrator sind, können Sie diesen Nutzer nicht löschen.

2.4.4. Eigene Daten ändern

Unabhängig davon, ob Sie Webnutzer oder Teammitglied sind, können Sie folgende Daten auch unter dem Menüpunkt **Einstellungen** bearbeiten:

- Vorname,
- Nachname,
- E-Mail-Adresse,
- · Beschreibung und
- Kennwort.

Um weitere Einstellungen vornehmen zu können, müssen sie entweder zur Mitgliederübersicht oder zur Liste der Webnutzer wechseln.

2.4.5. LDAP-Anmeldung

JAWS kann die Nutzerauthentifizierung auch gegenüber einem LDAP-Server durchführen. Dazu muss die Datei ldap.properties konfiguiert sein (siehe ???). Angenommen die LDAP-Domäne heißt mycompany und der Nutzer hat den Anmeldenamen jdoe, dann muss im Eingabefeld **Anmeldename** der Text **mycompany\jdoe** eingegeben werden.

💡 Wichtig

Eine Anmeldung über LDAP mit einem leeren Kennwort ist nicht möglich.

2.5. Product Backlog verwalten

Der Produkt Backlog ist die zentrale Informationsquelle der Scrum Teams. Dieser enthält sämtliche Aufgaben. Der Backlog besteht aus drei Gliederungsebenen:

Epic	Ein Epic gruppiert die untergeordneten Backlog Items inhaltlich. Das Nutzen von Epics ist in Scrum nicht vorgeschrieben.
Backlog Item	Ein Backlog Item ist in der Regel eine Anforderung.
Task	Ein Task, ist eine Aufgabe, die genau einer Person zugeordnet ist. Ein Backlog Item besteht aus mindestens einem Task und somit ist ein Task immer genau einem Backlog Item zugeordnet.

2.5.1. Produkt verwalten

Wenn Sie das Produkt auswählen, sehen Sie die Reiter, in denen produktspezifische Inhalte aufgelistet sind. Im Reiter **Allgemein** können Sie den Titel des Produkts einsehen, den Product Owner eintragen, auswählen, ob die Schätzung der Backlog Items automatisch aktualiert werden soll und die Einheit angeben. Derzeit stehen die Einheiten **Stunden**, **Tage**, **Wochen**, **Monate**, **Function Points** und **Sto-ry Points** zur Auswahl.

Allgemein	Beschreibung	Budget	Team	Team-Charter	Statistik
Tit	el demo				
Product Owner	er				
Einhe	it Stunden		-		
	Schätzung	der Backlo	g Items a	utomatisch aktua	lisieren
	Speichern]			

Abbildung 2.10. Produktverwaltung

Im Reiter Beschreibung können Sie eine optional Beschreibung des Produkt angeben.

Der Reiter **Budget** dient der Kostenverwaltung des Produkts. Sie können hier die Währung festlegen, das Budget angeben und unterschiedliche Kostenkategorien anlegen.

N Anmerkung

Der Name der Kostenkategorie muss eindeutig sein.

Die Teamverwaltung, die sich hinter dem Reiter **Team** befindet, wurde bereits in Abschnitt 2.4, "Nutzerverwaltung" beschrieben.

Im Reiter **Team-Charter** geben Sie die Charta Ihres Teams ein. Diese Charta gilt während des gesamten Produkts.

Ein Zusammenfassung des Produkts kann im Reiter **Statistik** eingeshen werden.

2.5.2. Backlog Item erstellen

Ein Backlog Item erstellen Sie, indem Sie das Produkt auswählen und anschließend die Hinzufügen-Schaltfläche drücken (Schaltfläche mit dem Plus-Zeichen). Um ein Backlog Item speichern zu können, müssen Sie mindestens ein Thema eingeben. Das Thema muss eindeutig im gesamten Product Backlog sein.

Hinter dem Eingabefeld **Schätzung** befindet sich eine Schaltfläche zum Aktualisieren der Zeit. Wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, wird die Schätzzeit aus den geschätzten Zeiten der Tasks ermittelt.

Filter	Allgemein	Beschreibung Akzeptanz Anforderungen
Product Backlog		
+ ×	Thema*	Item 1
	Epic	Epic 1
 demo ✓ Epic 1 	Priorität	0
(-) - Item 1 [0.0]	Schätzung	0.0 2
	Release	
	Speicherr	1

Abbildung 2.11. Backlog Item hinzufügen

2.5.3. Task hinzufügen

Einen Task können Sie hinzufügen, indem Sie den Backlog Item auswählen, dem der Task zugeordnet werden soll. Anschließend betätigen Sie wieder die Hinzufügen-Schaltfläche. Der Titel des Tasks muss eindeutig innerhalb des Backlog Items sein und darf nicht leer sein. Es kann also gleichlautende Tasks geben, wenn Sie sie unterschiedlichen Backlog Items zugeordnet sind.

Filter	Allgemein	Beschreibung Anhang
Product Backlog		
+ 🗶	Titel*	
	Mitglied	
 demo Dokumentation 	Status	Nicht gestartet
(-) - Online-Hilfe [0.0]	Schätzung	0.0
	Sprint	▼ ₹
	Speicherr	1

Abbildung 2.12. Task hinzufügen

Wenn Sie über Administratoren-Rechte verfügen, können Sie Tasks per Drag-And-Drop verschieben.

2.5.4. Element löschen

Sie können ein Produkt, ein Epic, ein Backlog Item oder einen Task löschen, indem Sie die Löschen-Schaltfläche (Schaltfläche mit dem roten x) betätigen. Sollten Sie das Produkt löschen wollen, werden alle Epics mit allen Backlog Items und Tasks gelöscht. Falls Sie ein Epic löschen, werden alle darin enthaltenen Backlog Items mit den Tasks gelöscht. Sollten Sie ein Backlog Item löschen, werden alle enhaltenen Tasks gelöscht.

N Anmerkung

Sie müssen jeden Löschvorgang in einem Bestätigen-Dialogfenster bestätigen.

2.5.5. Einträge filtern

Wenn Sie auf den Eintrag **Filter** klicken, können Sie die angezeigten Backlog Items und Tasks einschränken. Falls Sie in das Eingabefeld einen Text eingeben, werden nur noch Backlog Items und Tasks angezeigt, deren Topic bzw. Titel diesen Text enthält. Bei diesem Text wird nicht auf Groß- und Kleinschreibung geachtet. Ferner können Sie nur die Tasks des aktuellen Sprints anzeigen, alle zugewiesenen Tasks, alle erledigten Backlog Items und alle erledigten Tasks ausblenden.

Filter					
X					
Tasks des aktuellen Sprints anzeigen					
Zugewiesene Tasks ausblenden					
Erledigte Tasks ausblenden					
Erledigte Backlog Items ausblenden					
Product Backlog					

Abbildung 2.13. Backlog filtern

2.6. Sprintverwaltung

Zur Sprintverwaltung gelangen Sie, indem Sie in der Menüleiste den Eintrag Sprints auswählen.

N Anmerkung

Sprints können nur durch Administratoren erstellt und gelöscht werden.

2.6.1. Sprint hinzufügen

Einen neuen Sprint können Sie hinzufügen, indem Sie die Hinzufügen-Schaltfläche betätigen. Die Angabe eines eindeutigen Sprinttitels, eines Startdatums und eines Endedatums sind notwendig.

Sprint-1 [02.05.13 - 15.05.13]	Allgemein	Beschreibung	Ziele	Definition of Done	Arbeitsfreie Tage	Tasks	Nutzer	Statistik	Retrospektive
	Titel* Beginn* Ende* Release Speiche	Sprint-2 16.05.2013 30.05.2013							
*									

Abbildung 2.14. Sprint hinzufügen

Neben den Pflichtangaben können Sie weiterhin eine Beschreibung, das Definition of Done, die Sprintziele und die arbeitsfreien Tage angeben. Arbeitsfreie Tage sind Tage, die nicht in die Berechnung des Product Burndown Charts und der übrigen Diagramme einfließt. Das Ergebnis der Sprintretrospektive können Sie im Reiter Retrospektive ablegen.

Im Reiter Tasks verbirgt sich der Sprint Backlog. Hier sehen Sie alle Tasks des ausgewählten Sprints.

Die Aufwände können Sie im Reiter **Nutzer** verwalten. Für jeden Nutzer wird ein eigener Reiter mit seinem Namen angelegt. Wenn Sie in der Tabelle den Task markieren und anschließend die Schaltfläche **Bearbeiten** drücken, können Sie den Taskstatus ändern und den Arbeitsaufwand eintragen.

N Anmerkung

Nur Administratoren können die Aufwände aller Nutzer bearbeiten. Teammitglieder ohne Administratoren-Rechte können nur ihre eigenen Aufwände bearbeiten.

Wenn Sie im Reiter Karten die Schaltfläche Erzeuge Pinnwandkarten betätigen, werden Pinnwandkarten mit den Tasks des Sprints erzeugt. Pro DIN A4 Seite werden bis zu zwei Tasks abgedruckt. Die erzeugte Karte ist der Länge nach durchzuschneiden und der Breite nach zu falten. Somit wird auf der Rückseite der Karte die Beschreibung des Tasks abgedruckt.

2.6.1.1. Arbeitsfreie Tage erfassen

Zum Erfassen der arbeitsfreien Tag wählen Sie den Reiter **Arbeitsfreie Tag** an und wählen dort den Reiter **Kalender** aus. In der erscheinenden Monatsansicht klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Tag, den Sie als arbeitsfrei markieren wollen. Anschließend müssen Sie bestätigen, dass Sie diesen Tag wirklich arbeitsfrei markieren wollen. Einen arbeitsfreien Tag können Sie löschen, indem Sie wieder auf diesen mit der linken Maustaste klicken.



Abbildung 2.15. Arbeitsfreie Tage

Wichtig

Arbeitsfreie Tag dürfen Sie nur eintragen bzw. löschen, wenn Sie über Administratorenrechte verfügen.

2.6.1.2. Daily-Scrum-Einladung

Sie können über JAWS Outlook-kompatible Besprechungseinladungen versenden. Dazu wählen Sie im Reiter **Arbeitsfreie Tage** den Reiter **Daily-Scrum-Benachrichtigung** aus. Im Feld **Beginn Daily Scrum** tragen Sie die Uhrzeit ein, wann das Daily Scrum beginnt. Im Feld **Ort** tragen Sie ein, wo das Daily Scrum stattfindet, z.B. **Pinnwand**. Als Organisator der Einladung ist standardmäßig der Scrum Master ausgewählt. Die Einladung beginnt am zweiten Tag des Sprints und endet am vorletzten Tag des Sprints. Wenn Sie die Schaltfläche **Einladung senden** betätigen, wird die Einladung an alle Teammitglieder gesendet. Die Teammitglieder sind standardmäßig als Empfänger ausgewählt. Soll auch ein Mitglied der Webnutzer eingeladen werden, müssen Sie diesen explizit auswählen. Sind im Sprint nur die Wochenenden (Samstage und Sonntage) als arbeitsfrei markiert, wird eine Einladung versendet, andernfalls wird für jeden Tag eine einzelne Einladung verschickt.

Allgemein Besc	hreibung 2	Ziele Defin	ition of Done	Arbeit	sfreie Tage	Tasks	Nutzer	Statistik	
Kalender									
Daily-Scrum-Bena	chrichtigung								
Beginn Daily Scrum Ort Organisator*	09:00 Meise Ann Mögliche Te	a <anna.meis ilnehmer</anna.meis 	e@abc.net>	•	Eing	eladene Te	ilnehmer		
	<admin@le< td=""><th>ocalhost.de></th><td></td><td>*</td><td>>> Doe Mei</td><td>e John ≺jo se Anna ≺</td><td>hn.doe@a <anna.me< td=""><td>abc.de> ise@abc.ne</td><td>t> *</td></anna.me<></td></admin@le<>	ocalhost.de>		*	>> Doe Mei	e John ≺jo se Anna ≺	hn.doe@a <anna.me< td=""><td>abc.de> ise@abc.ne</td><td>t> *</td></anna.me<>	abc.de> ise@abc.ne	t> *
	Einladung	g senden							

Abbildung 2.16. Daily-Scrum-Benachrichtigung

💡 Wichtig

Damit das Versenden der Einladung funktioniert, muss der SMTP-Server richtig konfiguriert sein und den Teammitgliedern und Webnutzern müssen E-Mail-Adressen zugewiesen sein. Ebenso muss es einen Scrum Master im Team geben.

2.6.2. Arbeitszeit erfassen

Um die Arbeitszeit eines Mitglieds erfassen zu können, wählen Sie den entsprechenden Sprint aus und wählen den Reiter **Nutzer** an. Hier sehen Sie weitere Unterreiter aller Mitglieder, denen in diesem Sprint Tasks zugewiesen worden sind. Wählen Sie nun in der oberen Tabelle den gewünschten Task aus und drücken die Schaltfläche **Bearbeiten**. Sie können nun die Aufwände eingeben. Nach Abschluss der Eingabe betätigen Sie die Schaltfläche **Speichern**, um die Änderungen zu übernehmen.

Allgemein	Beschreibung	Ziele	Definition of Done	Ar	rbeitsfreie Tage	Tasks	Nutzer	Statistik	Retro	ospektive	Karten
Meise Anna											
Task		Ba	cklog Item		Epic		Statu	IS		Schätzun	g
Handbuch er	stellen	On	line-Hilfe		Dokumentation		Nicht	gestartet		2.0	-
Datum			Zu tun					Getan			
08.04.13											
09.04.13											
10.04.13											
11.04.13											
12.04.13											
13.04.13											
14.04.13											
15.04.13											
16.04.13											
17.04.13											
18.04.13											
19.04.13											
Bearbeiten	Speichern										

Abbildung 2.17. Aufwände erfassen

Anmerkung

Es können nur Zeiten erfasst werden bis zum aktuellen Tag. Bei Tagen, die in der Zukunft liegen, können somit keine Zeiten eingetragen werden.

2.7. Pinnwand

In der Übersicht **Pinnwand** werden die Tasks des aktuellen Sprints angezeigt. Die Überschrift des Tasks entspricht dem Tasktitel. Unterhalb des Titels ist das Topic des Backlog Items aufgelistet. Der unteren linken Ecke wird der Nutzer angezeigt. Rechts steht, wie viel Prozent des Tasks abgeschlossen sind.

Wenn Sie den Mauscursor über den Tasktitel oder das Topic des Backlog Items bewegen, wird die Taskbeschreibung dargestellt, falls diese vorhanden ist.

N Anmerkung

Die Pinnwand wird jede Minute aktualisiert.

2.8. Diagramme

Derzeit beinhaltet JAWS folgende Diagramme:

- Burndown,
- Sprintgeschwindigkeit,
- Mitgliedergeschwindigkeit und
- Sprint Burndown.

2.9. Formatierungen

Sie können in den mehrzeiligen Eingabefeldern eingeschränktes Markup vorwenden. So können Sie einfache Aufzählungen erstellen, Text fett markieren oder Text in der Schriftart Courier darstellen.

Originalzeichen	Ersetzung
->	\rightarrow
<-	<i>←</i>
<->	\leftrightarrow
=>	\Rightarrow
* Aufzählung Ebene 1 + Aufzählung Ebene 2 ~ Aufzählung Ebene 3	 Aufzählung Ebene 1 Aufzählung Ebene 2 Aufzählung Ebene 3
Fettdruck	Fettdruck
'Dateiname'	Dateiname
	Horizontale Linie
<pre>'public int sum(int n) { if (n <= 0) { return n; } else { </pre>	<pre>public int sum(int n) { if (n <= 0) { return n; } else { </pre>

Originalzeichen	Ersetzung
}	}
} '	}
`public int sum(int n) {	<pre>public int sum(int n) {</pre>
if (n <= 0) {	if (n <= 0) {
return n;	return n;
} else {	} else {
return n + sum(n-1);	return n + sum $(n-1)$;
}	}
}`	}

Tabelle 2.1. Implementiertes Markup

💡 Wichtig

In der Quellcodeumgebung werden keine weiteren Ersetzungen durchgeführt.

Anmerkung

Die oben dargestellten Pfeile werden nur im HTML-Code angezeigt. Diese werden nicht auf den Taskkarten dargestellt.

2.9.1. Tabellen

Tabellen können in JAWS mit dem senkrechten Strich (|) kodiert werden. Innerhalb der Tabelle können Sie die Formatierung für Fettschrift und Quellcode nutzen. Der Quellcode darf dabei allerdings keinen Zeilenumbruch enthalten.

Anmerkung

Tabellen können nicht innerhalb von Aufzählungen verwendet werden und in Tabellen können auch keine Aufzählungen verwendet werden.

Beispiel 2.1. Tabelle mit zwei Spalten

Der folgende Quellcode erzeugt eine Tabelle mit zwei Spalten und zwei Zeilen.

```
|Spalte 1|Spalte 2|
|Wert 1 |Wert 2 |
```

Standardmäßig ist der Spalteninhalt linksbündig ausgerichtet. Die Ausrichtung kann geändert werden, wenn in einer Zeile die Formatierung mit angegeben wird. Die Formatierung ist solange gültig, bis in einer weiteren Zeile eine neue Formatierung gewählt wird. Die Zeichenkette --- steht für linksbündig, :---: für zentriert und ---: für rechtsbündig.

Beispiel 2.2. Spalten in Tabelle ausrichten

Der folgende Quellcode richtet den Inhalt der Spalten aus, dabei sind in der ersten Spalte die Einträge Spalte 1 und 1 linksbündig und der Wert 4 rechtsbündig ausgerichtet. In der zweiten Spalte sind die

Werte Spalte 2 und 2 zentriert und der Wert 5 rechtsbündig ausgerichtet. In der letzten Spalte sind die Enträge Spalte 3 und 3 rechtsbündig und der Wert 6 linkbündig ausgerichtet.

```
|---
       |:---:
                      |Spalte 1|Spalte 2|Spalte 3|
|1
       |2
               |3
                       |:---:
       |---:
               |---
                       I
|4
       |5
               |6
```