

Kurzbeschreibung JAST

Version: 1.4 (21. September 2014)

Flingelli, Markus

Versionsgeschichte

Version	Veröffentlichungsdatum	Autor
1.4	21. September 2014	Markus Flingelli
1.3	24. August 2014	Markus Flingelli
1.2	20. April 2014	Markus Flingelli
1.1	26. Dezember 2013	Markus Flingelli
1.0	07. April 2013	Markus Flingelli
0.9	27. Oktober 2012	Markus Flingelli
0.8	17. Mai 2012	Markus Flingelli
0.7	08. Januar 2012	Markus Flingelli
0.5.2	23. Juli 2011	Markus Flingelli
0.5.1	02. Juni 2011	Markus Flingelli
0.5	29. Mai 2011	Markus Flingelli
0.3	12. März 2011	Markus Flingelli
0.2	12. Dezember 2010	Markus Flingelli
0.ε	10. April 2010	Markus Flingelli

Kurzbeschreibung JAST

Markus Flingelli

Copyright © 2010 - 2014 Markus Flingelli

JAST Another Scrum Tool wird unter der GNU Lesser General Public License in der Version 3 vom 29. Juni 2007 veröffentlicht (siehe <http://www.gnu.org/licenses/lgpl-3.0.en.html>).

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Handbuch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz unterliegen.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	ix
1. Product Backlog verwalten	1
1.1. Team	3
1.1.1. Verwaltung	3
1.1.2. Charta	4
1.2. Webnutzer	4
1.3. Backlog Items	5
1.4. Tasks	6
1.5. Taskübersicht	7
1.6. Pinnwand	8
1.7. Impediments	9
1.8. Releases	9
1.9. OpenOffice-Import/Export	10
2. Sprintverwaltung	12
2.1. Zeiten erfassen	13
3. Planung	15
3.1. Gantt-Ansicht	15
3.1.1. Sprints	16
3.2. Wochenansicht	16
3.3. Termintabelle	17
4. Diagramme	19
4.1. Product Burndown Chart	19
4.2. Sprint Burndown Chart	19
4.3. Kostendiagramm	20
4.4. Sprintübersicht	20
4.5. Sprintgeschwindigkeit	20
4.6. Mitgliedergeschwindigkeit	21
4.7. Epic-Diagramme	21
5. Optionen	22
5.1. Einstellungen	22
5.1.1. Logging	22
5.1.2. Datenbank	23
5.1.3. Bugzilla	24
5.1.4. LaTeX	24
5.1.5. Planung	25
5.1.6. Feiertage	26
5.1.7. Vorgabewerte	26
5.1.8. Umrechnung	27
5.1.9. Rechtschreibung	28
5.2. Logging-Konsole	28
5.3. Sprache	29
6. Report	30
7. LaTeX	31
7.1. Anforderungsdokument	32
7.2. Sprint-Reports	32
8. Datenbank	33
8.1. Tabellen anlegen	33
8.2. Datenbankoperationen	33
8.3. Einschränkungen	33
8.4. Datenbanken einrichten	34
8.4.1. H2	34

8.4.2. MySQL	34
9. Bugzilla	35
A. Anhang	36
A.1. Tastenkombinationen	36
A.2. Tipps und Tricks	36
A.2.1. Ein Fenster ist nicht mehr im sichtbaren Bereich	36
A.2.2. Desktopverknüpfung bei Windows	37
A.3. Zeichenersetzung in LaTeX-Reports	37
A.3.1. Tabellen	38
A.4. Rechtschreibprüfung	39

Abbildungsverzeichnis

1.1. Produktinformationen	1
1.2. Budgetverwaltung	2
1.3. Teammanager	4
1.4. Webnutzer	5
1.5. Anhänge	7
1.6. Taskübersicht	8
1.7. Taskübersicht mit Anzeige der Kosten im Tooltip	8
1.8. Einträge filtern	8
1.9. Impediments	9
1.10. Release-Management	10
1.11. Backlog Items	10
2.1. Arbeitsfreie Tage	12
2.2. Zeiterfassung	14
2.3. Tooltip Arbeitszeit des Mitarbeiters	14
3.1. Termine planen	15
3.2. Termin hinzufügen	15
3.3. Sprint hinzufügen	16
3.4. Wochenansicht	17
3.5. Terminansicht	18
4.1. Product Burndown Chart	19
4.2. Sprint Burndown Chart	20
4.3. Sprintgeschwindigkeit	21
5.1. Logging-Einstellungen	22
5.2. Datenbankeinstellungen	23
5.3. Bugzilla-Einstellungen	24
5.4. LaTeX-Einstellungen	25
5.5. Planungseinstellungen	25
5.6. Feiertage	26
5.7. Vorgabewerte	27
5.8. Umrechnung der Zeiteinheiten	27
5.9. Einstellungen Rechtschreibprüfung	28
5.10. Logging-Konsole	28
7.1. LaTeX-Einstellungen	31
7.2. Aufzählung	31
7.3. Aufzählung in LaTeX	32
9.1. Bugzilla	35
A.1. Ausschnitt aus der Optionen-Datei	37

Tabellenverzeichnis

1.1. Vorschau Symbole	1
1.2. Task Symbole	2
1.3. Impedimentsymbole	9
A.1. Tastenkombinationen	36
A.2. Zeichenersetzung in LaTeX-Reports	37

Liste der Beispiele

1.1. Unterstützte arithmetische Ausdrücke	3
A.1. Tabelle mit zwei Spalten	38
A.2. Spalten in Tabelle ausrichten	39

Vorwort

JAST wurde in Java 6 SE programmiert. Die Dokumentation wurde mit DocBook erstellt. Um JAST nutzen zu können, muss auf dem Rechner die Java Runtime Environment installiert sein. JAST liegt in zwei Versionen vor: Eine Version muss installiert werden, um sie nutzen zu können. Es gibt außerdem noch eine portable Version. Hier reicht es aus, die Zip-Datei zu entpacken. In der portablen Version werden sämtliche Änderungen nur in dem Verzeichnis gespeichert, in dem auch JAST gestartet wurde. Es werden hier insbesondere keine Einträge in der Windows-Registry gespeichert.

Dieses Handbuch liegt in den Formaten PDF und HTML vor. Damit die Anzeige der HTML-Hilfe korrekt funktioniert, muss auf Ihrem Rechner im Webbrowser JavaScript aktiviert sein.

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

Neben JAST gibt es eine Webanwendung, die mit JAST-konformen Datenbanken arbeiten kann. Diese Anwendung heißt JAWS und die Abkürzung steht für JAST Web Server. Weitere Informationen zu JAWS gibt es auf der SourceForge-Projektseite (siehe JAWS auf SourceForge [<http://sourceforge.net/projects/jastjaws/>]).

JAST wird nicht mehr weiterentwickelt. Ich beschränke mich nur noch darauf, gemeldete Fehler zu beheben.

Kapitel 1. Product Backlog verwalten

Sie können ein neues Produkt anlegen, indem Sie in der Menüleiste den Eintrag **Datei** → **Neu** auswählen. Es öffnet sich die Ansicht des Product Backlogs, wie Sie es in der [Abbildung 1.1](#), „Produktinformationen“ sehen.

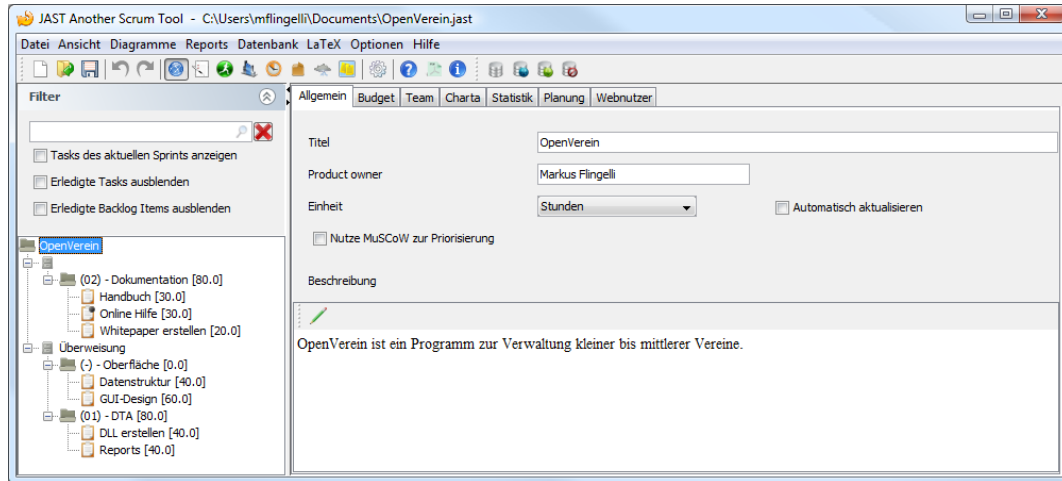


Abbildung 1.1. Produktinformationen

Die Epics sind alphabetisch aufsteigend, die Backlog Items aufsteigend nach ihrer Priorität und die Tasks wieder alphabetisch aufsteigend sortiert.

Jedes Produkt muss einen Titel besitzen. Es ist nicht zulässig, dass dieser leer bleibt. Die Eingabe eines Product Owners ist optional. In der Auswahlbox **Unit** legen Sie fest, welche Metrik zur Aufwandsschätzung der Backlog Items und Tasks benutzt werden soll. Sie haben die Wahl zwischen: **Stunden**, **Tage**, **Wochen**, **Monate**, **Function Points** und **Story Points**. Diese Metrik wird auch verwendet, wenn Sie sich z.B. ein Sprint Burndown Chart anzeigen lassen (siehe [Abschnitt 4.2](#), „[Sprint Burndown Chart](#)“) oder eine Kostenberechnung durchführen. Wenn Sie im Einstellungsdialog im Reiter **Umrechnung** die automatische Umrechnung der Zeiteinheiten aktivieren, werden die bereits eingegebenen Werte in die neue Einheit umgerechnet (siehe [Abschnitt 5.1.8](#), „[Umrechnung](#)“).

Hinweis

Beachten Sie bitte, dass bei der Umrechnung Rundungsfehler auftreten können.

Im Eingabefeld **Beschreibung** können Sie Ihr Projekt beschreiben. Hier können Sie nur reinen Text eingeben. Dieses Eingabefeld ist ein sogenanntes erweitertes Eingabefeld. Hier können Sie die in [Abschnitt A.3](#), „[Zeichenersetzung in LaTeX-Reports](#)“ beschriebene Auszeichnungssprache verwenden.



Symbol	Bedeutung
	Eingabe bearbeiten
	Vorschau der Eingabe in HTML

Tabelle 1.1. Vorschausymbole

In der Baumansicht erscheint in der Wurzel das Produkt. Die Knoten erster Ordnung sind die sogenannten Epics. Epics dienen dazu, die Backlog Items zu gruppieren. Unterhalb der Epics folgen die Backlog Items und unter den Backlog Items die Tasks. Per Drag und Drop können Tasks anderen Backlog Items und Backlog Items anderen Epics zugewiesen werden.

Sie können die Einträge filtern, indem Sie einen Text eingeben, der im Tasktitel oder im Topic des Backlog Items vorkommen muss. Die Filterung berücksichtigt nicht die Groß- und Kleinschreibung. Falls Sie nur die Sprints des aktuell stattfindenden Sprints sich anzeigen lassen wollen, wählen Sie die Option **Tasks des aktuellen Sprints anzeigen** aus. Wenn Sie die Option **Erledigte Tasks ausblenden** auswählen, werden alle Tasks, die bereits erledigt worden sind, ausgeblendet. Falls die Option **Erledigte Backlog Items ausblenden** angewählt ist, werden auch alle erledigten Backlog Items (einschließlich ihrer Tasks) ausgeblendet.

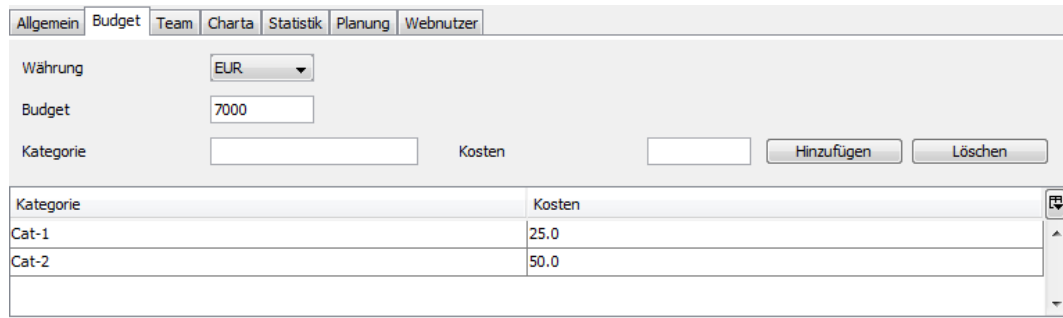


Abbildung 1.2. Budgetverwaltung

Die Tasks des aktuellen Sprints werden in der Baumansicht hervorgehoben (fett und kursiv) dargestellt. Je nach Status des Tasks wird ein anderes Symbol angezeigt. Wenn der Task einen oder mehrere Anhänge hat, wird dies durch einen schwarzen Kreis in der rechten oberen Ecke dargestellt:

Symbol	Anhang vorhanden	Task-Status
		nicht gestartet
		in Bearbeitung
		zu prüfen
		hängend
		unerledigt
		erledigt

Tabelle 1.2. Tasksymbole

Falls Sie für Ihr Projekt eine Kostenberechnung durchführen wollen, geben Sie im Reiter **Budget** das zur Verfügung stehende Budget ein und wählen die Währung aus. Sie können hier Kostenkategorien anlegen, welche Sie den Mitarbeitern zuweisen können.

Der Reiter **Statistik** listet die Anzahl der Backlog Items, der Tasks, die noch benötigte Zeit, die bisherige Arbeitszeit und den Grad der Fertigstellung auf. Der geschätzte Aufwand ergibt sich aus den geschätz-

ten Aufwänden der Backlog Items, der Tasks und der Restaufwandschätzung in der Tabelle der Arbeitszeit (siehe [Abbildung 2.2](#), „[Zeiterfassung](#)“). Wenn der Aufwand eines Backlog Items nicht geschätzt ist, wird dieser intern aus der Summe der zugehörigen Tasks berechnet. Der Restaufwand eines Tasks ergibt sich aus dem (vom Datum her) letzten Eintrag in der **Zu tun**-Spalte aus der Arbeitszeiterfassung. Die Zeiten der Tasks, die noch keinem Nutzer zugewiesen worden sind, werden unter dem imaginären Nutzer – zusammengefasst.

Anmerkung

Wenn ein Task als **erledigt** markiert ist und im Task noch ein Restaufwand vorhanden ist, wird dieser für die Kostenberechnung nicht mehr berücksichtigt.

Sie können im Reiter **Planung** zu jedem Mitarbeiter die geplanten Arbeitszeiten eintragen, wenn Sie eine Abschätzung über geplante Kosten durchführen wollen. Sie erhalten eine Aufstellung der Kosten, falls Sie allen Mitarbeitern Kostenkategorien zugewiesen haben.

In den Eingabefelder der Mitarbeiter können Sie einfache arithmetische Berechnungen durchführen. Dazu müssen Sie zunächst das Gleichheitszeichen gefolgt vom arithmetischen Ausdruck eingeben. Neben der Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division steht noch die Modulorechnung zur Verfügung. Im Folgenden sehen Sie Beispiele:


Beispiel 1.1. Unterstützte arithmetische Ausdrücke

- $=5*8$ ergibt 40.
- $=(10-2)/4$ ergibt 2.
- $=33\%10$ ergibt 3.

Die arithmetischen Ausdrücke stehen auch in den Feldern für die geschätzten Arbeitszeiten der Backlog Items, der Tasks und in der Tabelle zur Erfassung der Arbeitszeiten (siehe [Abschnitt 2.1](#), „[Zeiten erfassen](#)“) zur Verfügung.

Anmerkung

Beachten Sie bitte, dass die arithmetischen Ausdrücke nicht gespeichert werden sondern nur die berechneten Werte.

Zu dieser Ansicht können Sie wechseln, indem Sie in der Menüleiste **Ansicht** → **Product backlog** oder in der Toolbar das Symbol  auswählen.

1.1. Team

1.1.1. Verwaltung

Im Reiter **Team** sehen Sie eine Tabelle mit allen Mitgliedern Ihres Teams. Die Einträge in den Spalten **E-Mail-Adresse** und **Beschreibung** werden zwar mitabgespeichert, haben aber noch keine weitere Auswirkung. Ein nachträgliches Ändern der Mitgliedernamen hat keine Auswirkung auf bereits zugewiesenen Tasks.

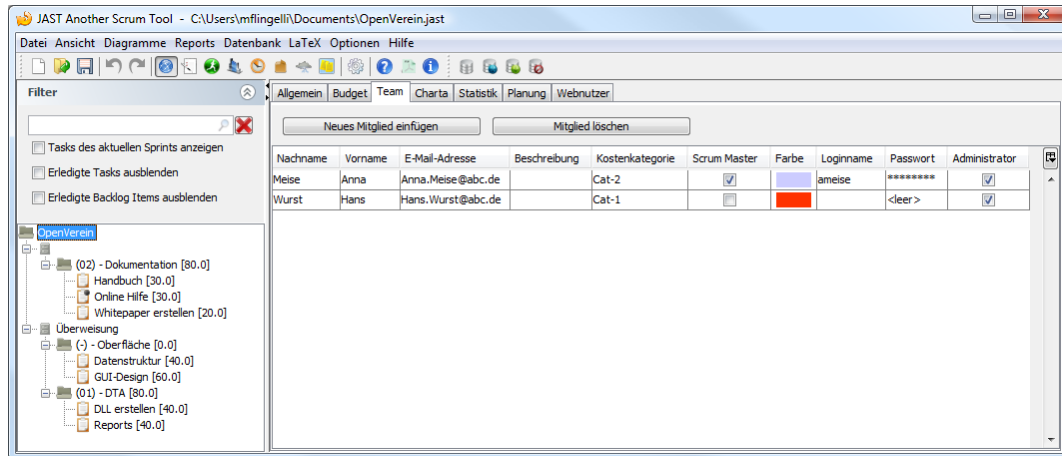


Abbildung 1.3. Teammanager

Wenn Sie weitere Mitglieder hinzufügen wollen, betätigen Sie die Schaltfläche **Neues Mitglied hinzufügen**. Daraufhin wird in der Tabelle eine neue leere Zeile eingefügt. Zum Löschen von Mitgliedern müssen Sie diese erst in der Tabelle auswählen. Wenn Sie Mitglieder in der Tabelle zum Löschen auswählen wollen, halten Sie dabei die **Strg-** oder **Umschalt-**Taste gedrückt. Sie können nun mehrere Mitglieder auswählen und die Auswahl muss nicht zusammenhängend sein, anschließend drücken Sie die Schaltfläche **Mitglied löschen**. Sämtliche Änderungen werden sofort im Product Backlog wirksam (siehe [Kapitel 1, Product Backlog verwalten](#)).

Sie können den Mitgliedern Farben zuordnen. Die Farbzusordnung wird bei der Farbe der Pinnwandkarten (siehe [Abschnitt 1.6, „Pinnwand“](#)) und im Diagramm der Mitgliedergeschwindigkeit (siehe [Abschnitt 4.6, „Mitgliedergeschwindigkeit“](#)) verwendet.

Das Passwort wird nicht im Klartext abgespeichert sondern als Hashwert. Dazu wird das Kennwort mit einem Salt konkateniert und anschließend der Hashwert berechnet. Deshalb kann das vergebene Kennwort nicht mehr in akzeptabler Zeit zurückgerechnet werden. Wenn ein Nutzer ein Passwort vergeben hat, sehen Sie den Wert ********* andernfalls wird die Zeichenkette **<leer>** angezeigt.

In der Spalte **Administrator** legen Sie fest, ob der Nutzer in der Webserver-Version (JAWS) Administratorenrechte erhalten soll.

💡 Wichtig

Der Loginname muss eindeutig sein.

1.1.2. Charta

Im Reiter **Charta** geben Sie die Team-Charta ein. Diese Charta gilt üblicherweise während der gesamten Produktlaufzeit.

1.2. Webnutzer

Wenn Sie die Anwendung JAWS (JAST Web Server) einsetzen, kann es sein, dass Sie neben den Teammitgliedern weiteren Nutzern Zugriff auf den Backlog gewähren wollen. Webnutzer dürfen lediglich lesend auf die Daten zugreifen, wenn Sie die Option **Administrator** nicht anwählen. Sobald Sie einem Webnutzer Administratorenrechte geben, kann dieser alle möglichen Aktionen auf dem Backlog ausführen.

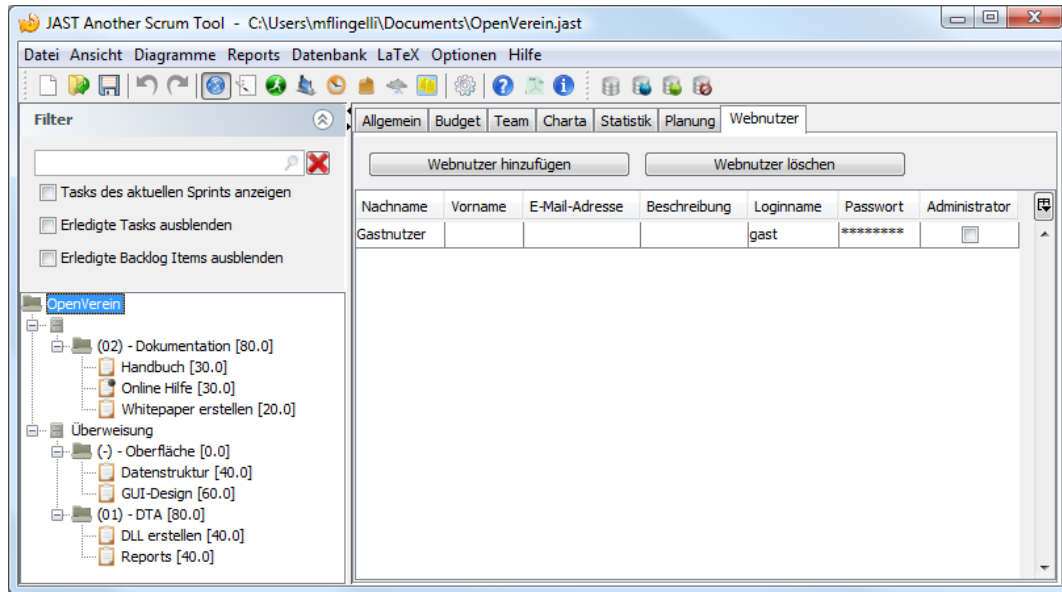


Abbildung 1.4. Webnutzer

💡 Wichtig

Ein gewählter Anmeldename muss innerhalb des Teams und der Webnutzer eindeutig sein, d.h. es kann beispielsweise nur einen Nutzer **gast** innerhalb des Teams und innerhalb der Webnutzer geben.

📌 Anmerkung

Diesen Reiter brauchen Sie nur beachten, wenn Sie die Webanwendung JAWS verwenden wollen.

1.3. Backlog Items

Neue Backlog Items fügen Sie Ihrem Produkt hinzu, indem Sie in der linken Baumansicht mit der rechten Maustaste das Kontextmenü öffnen und **Backlog Item einfügen** auswählen oder die **Einfü**-Taste betätigen, wobei das Produkt oder ein Epic selektiert sein muss. Die Anzeige der Backlog Item erfolgt in der Baumansicht aufsteigend entsprechend der zugeordneten Priorität. Backlog Items, denen Sie keine Priorität zuordnen, besitzen automatisch die Priorität – und werden somit als Erstes angezeigt.

📌 Anmerkung

Beachten Sie aber bitte, dass der Name des Backlog Items eindeutig innerhalb des Produkts sein muss.

Sie können statt Zahlen auch die Methode MuSCoW zur Priorisierung verwenden. Hierbei stehen die Stufen **MUST**, **SHOULD**, **COULD** und **WONT** zur Auswahl. Die Art der Priorisierung können Sie in den Produktinformationen (siehe [Abbildung 1.1](#), „Produktinformationen“) aktivieren.

Wenn Sie die geschätzte Zeit des Backlog Items aus den geschätzten Taskzeiten automatisch berechnen wollen, wechseln Sie in die Produktansicht und wählen die Option **Automatisch aktualisieren** an (siehe [Abbildung 1.1](#), „Produktinformationen“).

Mit Hilfe des Feldes **Epic** lassen sich mehrere Backlog Items thematisch zusammenfassen. Einem Epic können somit einzelne Backlog Items bzw. User Stories zugeordnet werden, man spricht dann hierbei von sogenannten Story Maps.

Wenn Sie einen neuen Backlog Item erzeugen, erhält dieser standardmäßig das im Fenster **Optionen** im Reiter **Vorgabewerte** angegebene Epic (siehe [Abschnitt 5.1.7, „Vorgabewerte“](#)). Der Name des Backlog Items setzt sich aus dem angegebenen Wert unter **Backlog Item** gefolgt von einem Leerzeichen und einer ganzen Zahl zusammen. Sie können diesen Namen selbstverständlich ändern.

Wenn Sie in der Baumansicht ein Backlog Item markieren, können Sie diesen über das Kontextmenü oder die Tastenkombination **Strg+C** kopieren und wieder über das Kontextmenü oder mit der Tastenkombination **Ctrl+V** einfügen. Damit der Titel des Backlog Items eindeutig ist, wird eine eindeutige noch nicht vorkommende Zeichenkette erzeugt. Diese besteht aus dem ursprünglichen Titel ergänzt um eine fortlaufende Zahl in runden Klammern. Wenn Sie ein Backlog Item kopieren, werden alle seine Tasks mitkopiert. Sollte ein Backlog Item in ein neues oder ein anderes geöffnetes Produkt eingefügt werden, werden die Werte der Mitglieder und der Sprints in den Tasks zurückgesetzt.

Ist in der Baumansicht ein Backlog Item markiert, können Sie die Priorität mit der Taste - um eins verringern und mit der Taste + um eins erhöhen. Die Priorität kann nicht höher werden, als Sie es in den Vorgabewerten angegeben haben (siehe [Abschnitt 5.1.7, „Vorgabewerte“](#)).

1.4. Tasks

Ein Backlog Item besteht aus einer beliebigen Anzahl an Tasks. Einen Task können Sie erstellen, indem Sie ein Backlog Item auswählen und im Kontextmenü den Eintrag **Task hinzufügen** auswählen oder die **Einfg**-Taste betätigen. Der Titel des Tasks muss wieder eindeutig sein, wobei sich die Eindeutigkeit hier auf das übergeordnete Backlog Item bezieht. Standardmäßig wird der Vorgabewert aus dem Optionen-Dialog übernommen (siehe [Abschnitt 5.1.7, „Vorgabewerte“](#)), wobei jedem Task noch eine ganze Zahl angefügt wird.

Tasks können Personen zugeordnet werden. Falls sich im Produkt nur ein Teammitglied befindet, werden alle neu erstellen Tasks automatisch dieser Person zugeordnet. Der Status eines Tasks kann **nicht gestartet, in Bearbeitung, zu prüfen, erledigt, unerledigt** oder **hängend** sein. Wenn Sie einen Task als **erledigt** markiert haben, können Sie keine Änderungen an diesem mehr vornehmen, außer sie ändern dessen Status wieder. Nur Tasks können Sprints zugeordnet werden (nicht Backlog Items). Ein Task kann auch nur einem Sprint zugeordnet werden. Es ist nicht notwendig, alle Tasks eines Backlogs dem selben Sprint zuzuordnen. In der Tabelle **Arbeitsstag** werden die auf den Task gebuchten Arbeitszeiten angezeigt. In diese Tabelle können keine Werte eingegeben werden. Die Eingabe der Arbeitszeit wird im [Abschnitt 2.1, „Zeiten erfassen“](#) beschrieben.

Sie können jedem Task beliebig viele Anhänge hinzufügen. Handelt es sich bei einem Anhang um ein Bild im PNG-, GIF- oder JPEG-Format, wird dieses direkt angezeigt. Wenn der Anhang kein Bild ist, kann dieser direkt geöffnet werden, falls die zugehörige Anwendung im Betriebssystem registriert ist.

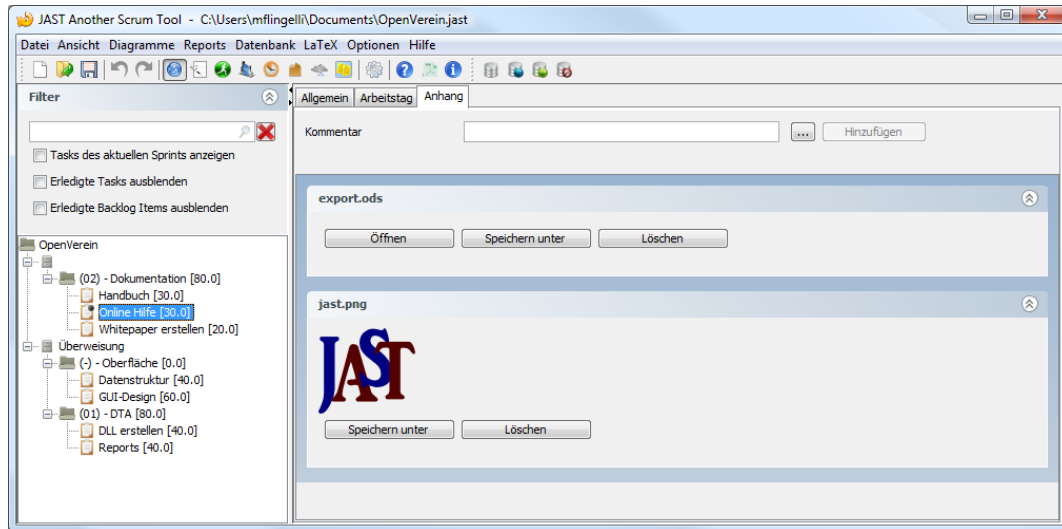


Abbildung 1.5. Anhänge




Wichtig

Die Anhanggröße ist in der Datenbank auf 16 MB pro Eintrag begrenzt. Falls Sie den Produkt Backlog in einer Datei speichern, gibt es hier keine Größenbegrenzung.

Sie können einfach einen neuen Task hinzufügen, indem Sie im Eingabefeld **Titel** die Einfügetaste betätigen. Der neue Task wird sogleich ausgewählt und Sie können sofort dessen Titel ändern.

Wenn Sie sich in der Ansicht **Product backlog** befinden (siehe [Abbildung 1.1](#), „Produktinformationen“), können Sie in der Baumansicht mit Drag und Drop die Zugehörigkeit eines Tasks zu einem Backlog Item ändern. Sie können hier allerdings immer nur einen Task selektieren.

Sobald Sie die Schaltfläche  betätigen, wird beim ausgewählten Task der zurzeit stattfindende Sprint gesetzt. Sollte derzeit kein Sprint durchgeführt werden, wird der leere Sprint gesetzt.


Falls Sie in der Baumansicht einen Task markieren, können Sie diesen über das Kontextmenü oder die Tastenkombination **Strg+C** kopieren und wieder über das Kontextmenü oder mit der Tastenkombination **Strg+V** einfügen. Wenn Sie den Task im selben Backlog Item einfügen, wird ein eindeutiger Titel erzeugt. Sie können den Task nur einfügen, wenn Sie zuerst ein Backlog Item auswählen.



Anmerkung

Tasks, die erledigt sind, können erst wieder bearbeitet werden, wenn der Status nicht mehr auf erledigt steht. Bei erledigten Tasks sehen Sie im Beschreibungsfeld keine Toolleiste.

1.5. Taskübersicht

Die Taskübersicht können Sie über die Menüleiste **Ansicht** → **Task-Übersicht** oder durch Drücken des Symbols  in der Toolbar erreichen. In dieser Übersicht werden alle eingegebenen Tasks angezeigt. Die Tabelle lässt sich sortieren. In der Übersicht können Sie die Spalten **Backlog Item**, **Titel**, **Epic**, **Task Titel**, **Sprint**, **Mitglied** und **Status** ändern. In der Spalte **Fertigstellung** wird Ihnen der Grad der Fertigstellung der Aufgabe in Prozent angezeigt.

Backlog Item Titel	Epic	Task Titel	Sprint	Mitglied	Status	Geschätzt [Stunden]	Zutun [Stunden]	Getan [Stunden]	Fertigstellung
(02) - Dokumentation [80.0]		Handbuch	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Meise Anna	nicht gestartet	30,00	30,00	0,00	0%
(02) - Dokumentation [80.0]		Online Hilfe	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Wurst Hans	nicht gestartet	30,00	32,00	12,00	27%
(02) - Dokumentation [80.0]		Whitepaper erstellen	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Meise Anna	nicht gestartet	20,00	20,00	0,00	0%
(-) - Oberfläche [0.0]	Überweisung	Datenstruktur	Sprint-2 [21.09.10 - 04.10.10]	Wurst Hans	nicht gestartet	40,00	16,00	24,00	60%
(-) - Oberfläche [0.0]	Überweisung	GUI-Design	Sprint-2 [21.09.10 - 04.10.10]	Meise Anna	nicht gestartet	60,00	52,00	10,00	16%
(01) - DTA [80.0]	Überweisung	DLL erstellen	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Meise Anna	nicht gestartet	40,00	32,00	8,00	20%
(01) - DTA [80.0]	Überweisung	Reports	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Wurst Hans	nicht gestartet	40,00	32,00	8,00	20%

Abbildung 1.6. Taskübersicht

Wenn Sie in der Taskübersicht Zeilen markieren und den Cursor über die Tabelle bewegen, erhalten Sie im Tooltip die Kosten angezeigt, welche die selektieren Tasks bisher gekostet haben und noch kosten werden. Damit diese Anzeige funktioniert, müssen den Mitgliedern Kostenkategorien zugewiesen sein.

Backlog Item Titel	Epic	Task Titel	Sprint	Mitglied	Status	Geschätzt [Stu...]	Zutun [Stunden]	Getan [Stunden]	Fertigstellung
(02) - Dokumentation [80.0]		Handbuch	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Meise Anna	nicht gestartet	30,00	30,00	0,00	0%
(02) - Dokumentation [80.0]		Online Hilfe	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Wurst Hans	nicht gestartet	30,00	32,00	12,00	27%
(02) - Dokumentation [80.0]		Whitepaper erstellen	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Meise Anna	nicht gest...	20,00	20,00	0,00	0%
(-) - Oberfläche [0.0]	Überweisung	Datenstruktur	Sprint-2 [21.09.10 - 04.10.10]	Wurst Hans	nicht gesta...	40,00	16,00	24,00	60%
(-) - Oberfläche [0.0]	Überweisung	GUI-Design	Sprint-2 [21.09.10 - 04.10.10]	Meise Anna	nicht gesta...	60,00	52,00	10,00	16%
(01) - DTA [80.0]	Überweisung	DLL erstellen	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Meise Anna	nicht gesta...	40,00	32,00	8,00	20%
(01) - DTA [80.0]	Überweisung	Reports	Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10]	Wurst Hans	nicht gestartet	40,00	32,00	8,00	20%

Tooltip: Kosten 300 EUR, Zeit [Stunden] 12, Erledigt: 300 EUR, Zu tun: 1.800 EUR 52

Abbildung 1.7. Taskübersicht mit Anzeige der Kosten im Tooltip

Falls mehrere Zeilen markiert sind und Sie die rechte Maustaste betätigen, öffnet sich ein Popup-Menü. Mit diesem Menü können Sie in den selektierten Zeilen den Sprint, das Mitglied oder den Status ändern. Die entsprechende Änderung wird nur für die änderbaren Zellen übernommen. Wenn sich in der Auswahl ein Task befindet, der den Status **erledigt** aufweist, können bei diesem nicht der Sprint oder das Mitglied geändert werden - der Status allerdings schon.

In der Taskübersicht können Sie die ausgewählten Tasks löschen. Die Auswahl muss nicht zusammenhängend sein. Bevor die Tasks gelöscht werden, müssen Sie den Vorgang in einem Auswahlfenster bestätigen.

Wenn Sie in der Tabelle auf die Spaltenbeschriftung mit der rechten Maustaste klicken, öffnet sich ein Filterdialog (siehe [Abbildung 1.8, „Einträge filtern“](#)). So können Sie sich nur bestimmte Tasks anzeigen. Sie können Filter in beliebig vielen Spalten setzen.

Backlog Item Titel	Epic	Task Titel	Sprint	Mitglied	Status	Geschätzt [Stu...]	Zutun [Stunden]	Getan [Stunden]	Fertigstellung
(02) - Dokumentation [80.0]		Handbuch			nicht gestartet	30,00	30,00	0,00	0%
(02) - Dokumentation [80.0]		Online Hilfe			nicht gestartet	30,00	32,00	12,00	27%
(02) - Dokumentation [80.0]		Whitepaper erstellen			nicht gestartet	20,00	20,00	0,00	0%
(-) - Oberfläche [0.0]	Überweisung	Datenstruktur			nicht gestartet	40,00	16,00	24,00	60%
(-) - Oberfläche [0.0]	Überweisung	GUI-Design			nicht gestartet	60,00	52,00	10,00	16%
(01) - DTA [80.0]	Überweisung	DLL erstellen			nicht gestartet	40,00	32,00	8,00	20%
(01) - DTA [80.0]	Überweisung	Reports			nicht gestartet	40,00	32,00	8,00	20%

Filterdialog: (Allles), Sprint-1 [06.09.10 - 20.09.10], Sprint-2 [21.09.10 - 04.10.10], Anwenden, Abbrechen

Abbildung 1.8. Einträge filtern

1.6. Pinnwand


In dieser Ansicht werden Ihnen die Tasks des aktuellen Sprints in Form einer Pinnwand angezeigt. Sie erreichen diese über die Menüleiste **Ansicht** → **Pinnwand** oder durch Auswahl des Symbols in der Toolbar. Sollte zur Zeit kein Sprint durchgeführt werden, erhalten Sie einen Hinweisdialog.

Den Einträgen der Pinnwand können Sie entnehmen, um welchen Task es sich handelt, welchem Backlog Item dieser zugeordnet ist, welches Teammitglied den Task bearbeitet und den Grad der Fertigstellung. Die

Pinnwand enthält die sechs Status: **nicht gestartet**, **in Bearbeitung**, **zu prüfen**, **erledigt**, **unerledigt** und **hängend**. Sie können per Drag und Drop die einzelnen Tasks zwischen den Status verschieben.

Wenn Sie in der Pinnwand auf einen Eintrag einen Doppelklick ausführen, gelangen Sie in die Backlog-Items-Ansicht und der Task ist ausgewählt.

1.7. Impediments

Sie können sich die Impediments anzeigen lassen, indem Sie in der Menüleiste **Ansicht** → **Impediments** oder in der Toolbar das Symbol  auswählen.

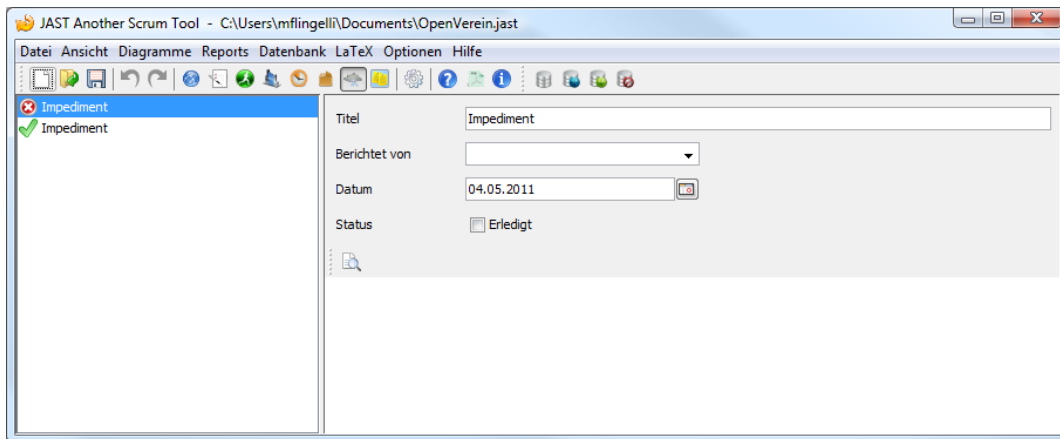


Abbildung 1.9. Impediments

Neue Impediments geben Sie ein, indem Sie in der linken Liste die rechte Maustaste betätigen und anschließend **Impediment einfügen** auswählen oder die Taste **Einf**g betätigen. Impediments, die bereits erledigt sind, werden mit einem grünen Hacken gekennzeichnet, während nicht gelöste Impediments mit einem weißen Kreuz auf rotem Hintergrund dargestellt werden.



Symbol	Impediment-Status
	offen
	erledigt

Tabelle 1.3. Impedimentsymbole

Den Vorgabennamen der Impediments können Sie im Optionen-Dialogfenster im Reiter **Vorgaben** einstellen. Neu erzeugte Impediments tragen den Titel des Vorgabewertes. Hier werden im Gegensatz zu den Backlog Items und Tasks keine Zahlen angefügt. Die Titel der Impediments müssen auch nicht eindeutig sein.

1.8. Releases

Hier legen Sie fest, welche Releases Sie liefern wollen. Releases können Backlog Items und Sprints zugeordnet werden.

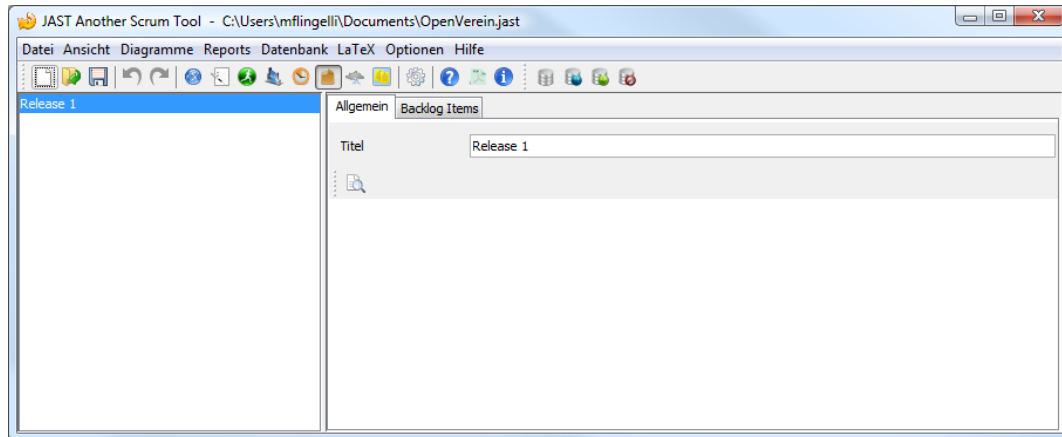


Abbildung 1.10. Release-Management

Wenn Sie den Reiter **Backlog Items** auswählen, werden Ihnen die Backlog Items einschließlich der zugehörigen Tasks in einer Tabelle angezeigt (siehe [Abbildung 1.11](#), „Backlog Items“).

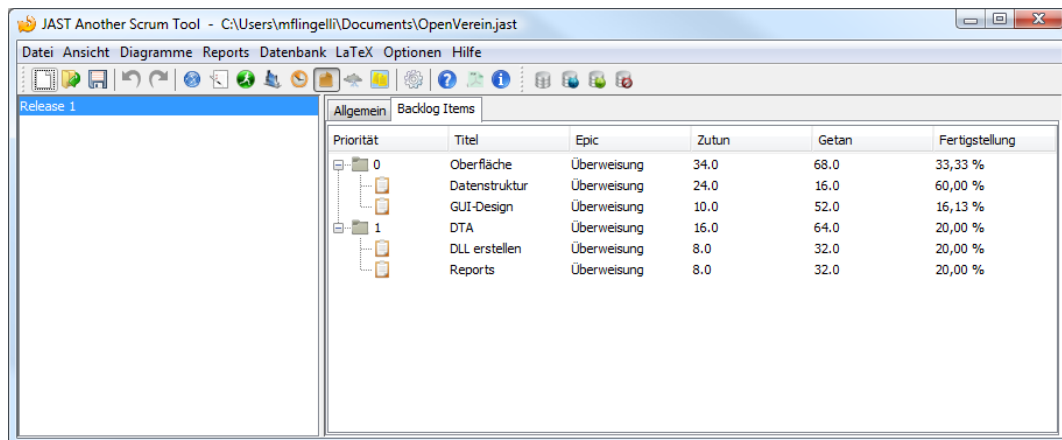


Abbildung 1.11. Backlog Items


1.9. OpenOffice-Import/Export

Sie können den Product Backlog in ein OpenOffice-Dokument exportieren und aus diesem auch den Product Backlog wieder importieren. Wenn Sie aus einem OpenOffice-Tabellenkalkulationsdokument den Product Backlog importieren wollen, muss das Dokument folgenden Anforderungen entsprechen:

- Der Product Backlog muss sich in der ersten Tabelle des Dokuments befinden.
- Die Backlog Items bzw. Tasks sind ab Zeile 2 aufgelistet. Die Zeile 1 enthält die optionale Beschriftung der Spalten.
- Die Items müssen durchgängig ab Zeile 2 bis Zeile n aufgelistet sein.
- Die Tabelle muss folgenden Aufbau entsprechen:
 - Spalte A: Priorität (optional).
 - Spalte B: Titel des Backlog Items (Pflichtangabe).
 - Spalte C: Titel des Tasks (optional).
 - Spalte D: Vorname des Mitglieds (optional).
 - Spalte E: Familienname des Mitglieds (optional, wenn allerdings die Spalte D befüllt ist, muss auch diese Spalte befüllt sein).

- Spalte F: Schätzung der Taskdauer (optional).
- Spalte G: Status (optional).
- Spalte H: Sprint (optional).
- Spalte I: Sprintbeginn (optional, wenn die Spalte H befüllt ist, muss auch diese Spalte befüllt sein).
- Spalte J: Sprintende (optional, wenn die Spalte H befüllt ist, muss auch diese Spalte befüllt sein).
- Spalte K: Beschreibung des Backlog Items. Die Beschreibung des Backlog Items erfolgt beim ersten Auftreten (optional).
- Spalte L: Beschreibung eines Tasks (optional).
- Spalte M: Akzeptanz des Backlog Items. Muss beim ersten Auftreten des Backlog Items stehen (optional).
- Spalte N: Anforderungen des Backlog Items. Muss beim ersten Auftreten des Backlog Items stehen (optional).
- Spalte O: Name des Epics. Muss beim ersten Auftreten des Backlog Items stehen (optional).

Kapitel 2. Sprintverwaltung

Die Sprintverwaltung können Sie über **Ansicht** → **Sprint-Manager** aufrufen oder in der Toolbar das Symbol  anklicken. Falls sich bereits Sprints in dieser Ansicht befinden, ist der aktuell stattfindende - sonst der erste Sprint ausgewählt. Der aktuelle Sprint ist hervorgehoben dargestellt (fett und kursiv hinterlegt). Neue Sprints können Sie durch Betätigen des Kontextmenüs im linken Listenfeld erstellen. Den Vorgabenamen des Sprints können Sie im Reiter **Vorgabewerte** des Optionen-Dialogfensters einstellen. Sie können in diesem Reiter ebenfalls die Sprintdauer angeben.

Die Pflichtangaben eines Sprint umfassen dessen Titel und das Start- und Endedatum. Der Titel muss mindestens ein Zeichen lang und eindeutig sein, d.h. es kann keine Sprints geben, die gleich heißen.

Wenn Sie einen Sprint umbenennen, hat dies keine Auswirkung auf die Zuweisung dessen zu einem Task. Im Task wird der Sprint automatisch aktualisiert. Falls Sie einen Sprint löschen, wird in den zugehörigen Tasks kein Sprint mehr angezeigt.

Die Zeiträume der Sprints dürfen sich nicht überschneiden, d.h. ein Sprint kann erst beginnen, wenn der vorherige Sprint abgeschlossen wurde. Es ist nicht möglich, einen Sprint zu planen, der am selben Tag beginnt, an dem auch ein anderer Sprint endet.

Im Reiter **Arbeitsfreie Tage** werden die Sprints gelb hinterlegt. Der aktuelle Sprint wird dagegen in blaugrün dargestellt. Wenn der aktuelle Tag ein Sprinttag, ein arbeitsfreier Tag, ein beweglicher oder fester Feiertag ist, wird dieser grün angezeigt.

Tage, an denen nicht gearbeitet wird, können Sie hinzufügen, indem Sie zuerst den Tag oder die Tage auswählen und im Kontextmenü den Befehl **Arbeitsfreien Tag einfügen** betätigen (siehe [Abbildung 2.1](#), „Arbeitsfreie Tage“). Falls Sie einen Tag wieder löschen wollen, markieren Sie diesen und wählen **Arbeitsfreien Tag löschen** aus. Das Einfügen und Löschen der arbeitsfreien Tagen funktioniert nur für den Sprint, der auch links in der Sprintliste selektiert ist. In der Ansicht mit den arbeitsfreien Tagen ist es auch möglich, einen neuen Sprint zu planen. Dabei muss der Sprint aber im selben Monat beginnen, in dem er auch endet. Dazu selektieren Sie in der Kalenderansicht die Tage und nach Betätigen der rechten Maustaste öffnet sich das Kontextmenü, in dem Sie den Befehl **Sprint anlegen** wählen. Im erscheinenden Dialogfenster (siehe [Abbildung 3.3](#), „Sprint hinzufügen“) müssen Sie nur noch den gewünschten Namen eingeben und mit **Ok** bestätigen.

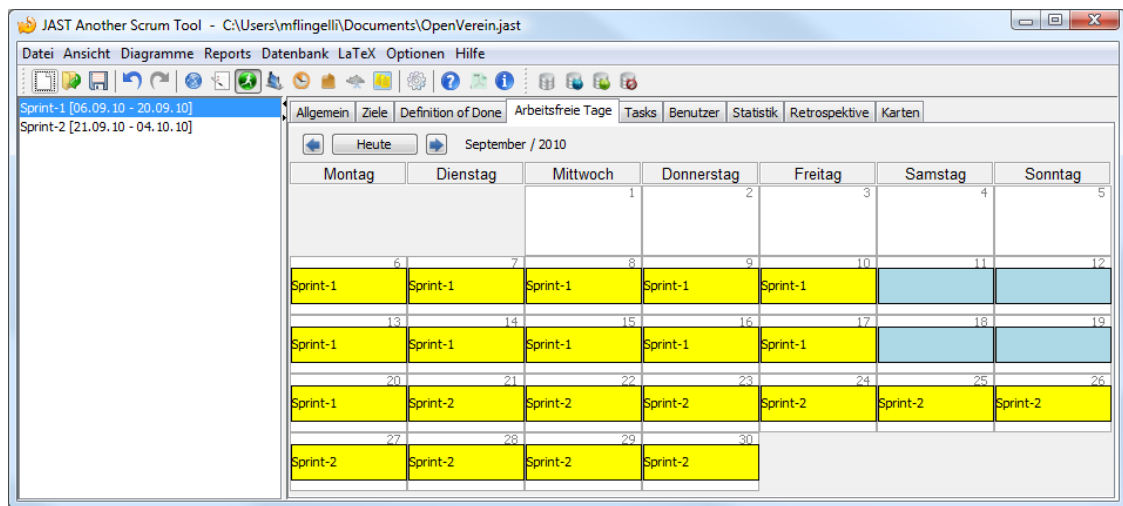


Abbildung 2.1. Arbeitsfreie Tage

Im Reiter **Ziele** werden die Sprintziele eingegeben, die während des Sprint-Planning-Meetings zwischen dem Team und dem Product Owner vereinbart werden. Im Reiter **Definition of Done** werden die Abnahmekriterien eingetragen, die für die Tasks des Sprints gelten. Der Reiter **Retrospektive** ist dazu gedacht, das Ergebnis der Sprint-Retrospektive am Sprintende aufzunehmen.

Im Reiter **Tasks** sehen Sie alle Tasks des gewählten Sprints. Die Einträge in dieser Tabelle lassen sich filtern, wenn Sie auf die Spaltenbeschriftung mit der rechten Maustaste klicken.

Im Reiter **Statistik** sehen Sie die Mitglieder und deren Zeiten. Die Zeiten der Tasks, die noch keinem Nutzer zugewiesen worden sind, werden unter dem imaginären Nutzer – zusammengefasst.

Im Reiter **Karten** können Sie Pinnwandkarten der Tasks automatisch erzeugen. Diese werden als PDF-Datei gespeichert, wobei jede Seite bis zu zwei Tasks enthält. Abgedruckt werden auf der Vorderseite das Thema des Backlog Items, der Tasktitel, der Name des Mitglieds und die Schätzung. Auf der Rückseite wird die Task-Beschreibung abgedruckt. Wenn Sie die Option **Karten für doppelseitigen Ausdruck aufbereiten** auswählen, werden vier Tasks pro Seite ausgedruckt. Dabei wird abwechselnd eine Seite mit den Tasks und anschließend eine Seite mit den Taskbeschreibungen erstellt. Sollten Sie weiterhin noch die Option **Neue Seite pro Backlog Item** auswählen, wird mit jedem Backlog Item eine neue Seite begonnen.

Anmerkung

Pinnwandkarten können nur erzeugt werden, wenn der Sprint Tasks enthält.

2.1. Zeiten erfassen

Die Arbeitszeiten können Sie im Reiter **Benutzer** verwalten. Wählen Sie dazu zunächst den entsprechenden Mitarbeiter aus. Es werden in der Tabelle alle Tasks dieses Sprints des Mitarbeiters angezeigt. Durch Auswahl des gewünschten Eintrags können Sie nun in der Tabelle die Arbeitszeiten eingeben. In der Spalte **Zu tun** wird der geschätzte Restaufwand eingetragen. In der Spalte **Getan** wird der an diesem Tag geleistete (tatsächliche) Aufwand eingetragen. Die Eintragungen können nur für den aktuellen und die vorangegangenen Tage vorgenommen werden. In der Spalte **Verplant** sehen Sie die Zeiten, welche dieser Mitarbeiter an diesem Tag bereits den Tasks zugewiesen hat.

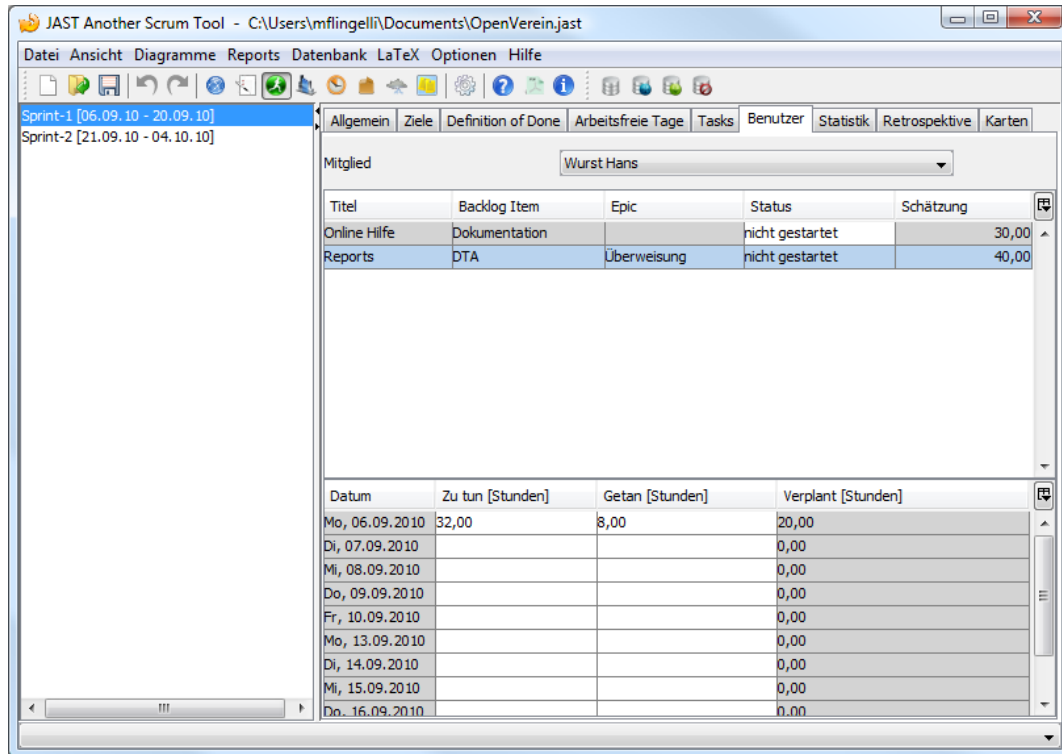


Abbildung 2.2. Zeiterfassung

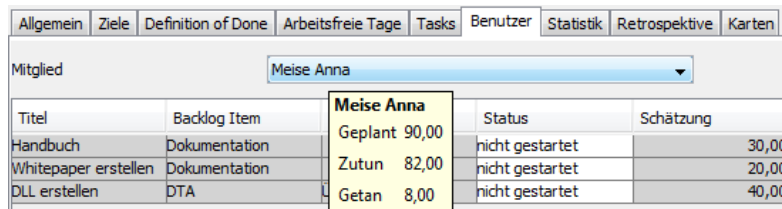


Abbildung 2.3. Tooltip Arbeitszeit des Mitarbeiters

Sie können hier nur die Arbeitszeiten des entsprechenden Sprints eintragen. Falls Sie den Task einem anderen Sprint zuordnen, sind die vorangegangenen Eintragungen nur noch in der Product-Backlog-Ansicht sichtbar. Wählen Sie dazu in der Menüleiste **Ansicht** → **Product backlog** aus und klicken in der Baumansicht auf den gewünschten Task. In der Tabelle **Arbeitsstag** werden alle erfassten Arbeitszeiten des Tasks angezeigt.


Wenn Sie den Mauszeiger auf die Auswahlbox bewegen, werden Ihnen als Tooltip die eingeplanten Zeiten des Mitarbeiters angezeigt, wie Sie der [Abbildung 2.3](#), „Tooltip Arbeitszeit des Mitarbeiters“ entnehmen können. Falls Sie einen Doppelklick auf einen Task ausführen, wird in den Product Backlog gewechselt und der Task selektiert.

Anmerkung

In der Auswahlbox werden nur die Teammitglieder angezeigt, die Tasks im ausgewählten Sprint übernommen haben.

Kapitel 3. Planung

Mit JAST können Sie neben den Sprints auch weitere Termine planen. Die Terminplanung können Sie über

Ansicht → **Planung** aufrufen oder in der Toolbar das Symbol  anklicken. Die Termine werden Ihnen in Form eines Gantt-Diagramms oder einer Wochenansicht angezeigt, wie Sie der [Abbildung 3.1](#), „Termine planen“ entnehmen können.

3.1. Gantt-Ansicht

In der Gantt-Ansicht können Sie zwischen den Zeiteinheiten **Stunde**, **Tag**, **Woche**, **Monat** und **Jahr** wechseln. Wenn Sie die Option **Sprint Backlog Einträge anzeigen** anwählen, werden zu jedem Sprint die ausgewählten Tasks angezeigt. Falls für den Task keine Zeiten erfasst wurden, entspricht die Taskdauer der Sprintdauer. Sollten für den Task Zeiten erfasst worden sein, wird als das Startdatum, das Datum genommen, an dem erstmalig Zeiten erfasst worden sind. Das Endedatum ist das Datum, an dem letztmalig Zeiten erfasst worden sind.

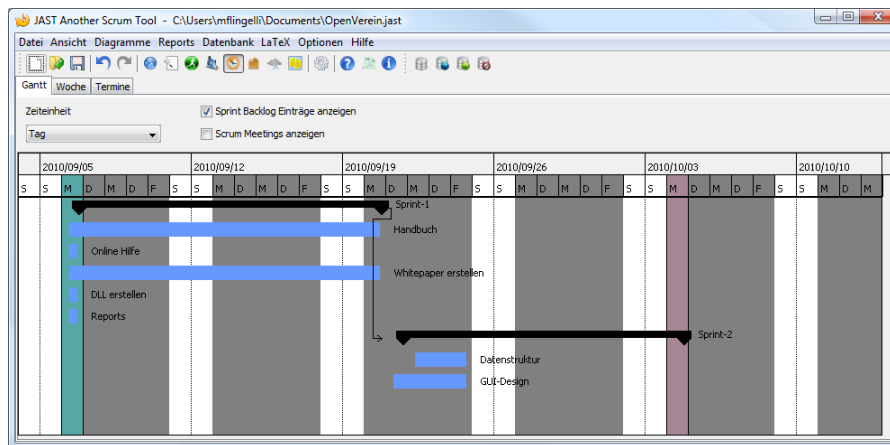


Abbildung 3.1. Termine planen

Eigene Termine können Sie hinzufügen, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Kalenderansicht klicken. Falls Sie im Popup-Menü den Eintrag **Termin hinzufügen** auswählen, öffnet sich das Dialogfenster aus [Abbildung 3.2](#), „Termin hinzufügen“.

Abbildung 3.2. Termin hinzufügen

Sie müssen für den Termin einen Titel vergeben und das Beginn- und das Endedatum angeben. Im Auswahlfeld **Terminart** stehen die Einträge **Urlaub**, **Geschäftsreise**, **Weiterbildung**, **Privat**, **Sonstiges**, **Sprint Planung 1**, **Sprint Planung 2**, **Sprint Review**, **Sprint Retrospektive** und **Daily Scrum** zur Verfügung. Die Angabe der Beschreibung ist optional. Falls Sie eine Beschreibung eingeben, wird diese als Tooltip in der Wochenansicht dargestellt, wenn Sie den Mauscursor über den entsprechenden Termin bewegen.

Wenn Sie im Terminfenster die Option **Ganztägigen Termin** auswählen, wird die Uhrzeit automatisch gesetzt. So wird die Uhrzeit des Beginns auf 00:00 Uhr und das Ende auf 23:59 Uhr festgelegt.

Anmerkung

Wenn Sie das Anfangsdatum eines neuen Termins eingeben, wobei die Option **Ganztägigen Termin** gesetzt ist, wird das Enddatum automatisch auf das Anfangsdatum gesetzt. Dieses automatische Setzen erfolgt nur, wenn das Eingabefeld des Enddatums leer ist.

Beachten Sie bitte, dass in der Gantt-Ansicht auch die Nichtarbeitstage (wie Samstag und Sonntag) angezeigt werden (siehe [Abschnitt 5.1.5](#), „Planung“).

Anmerkung

Wenn der Titel des einzufügenden Termin leer ist und Sie den Termintyp ändern, wird als Titel der Termintyp übernommen.

3.1.1. Sprints

In der Gantt-Ansicht können Sie ebenfalls neue Sprints einfügen, Sprints löschen und Sprints bearbeiten. Beim Bearbeiten können Sie hier nur den Titel und das Beginn- und Endedatum ändern (siehe [Abbildung 3.3](#), „Sprint hinzufügen“). Falls Sie die Option **Samstage und Sonntage als arbeitsfrei markieren** auswählen, werden alle im Sprintzeitraum auftretenden Sams- und Sonntage als arbeitsfrei gekennzeichnet. Die weiteren Sprinteigenschaften können Sie nur in der Sprintansicht editieren.

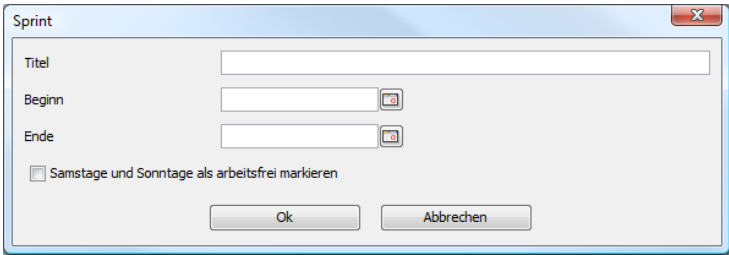


Abbildung 3.3. Sprint hinzufügen

3.2. Wochenansicht

Die [Abbildung 3.4](#), „Wochenansicht“ zeigt die Wochenansicht der Termine. Über die beiden Schaltflächen am oberen Rand können Sie jeweils eine Kalenderwoche vor oder zurück navigieren. Einen neuen Termin können Sie einfügen, indem Sie im Kalender Zeiteinheiten selektieren und das Kontextmenü durch Betätigen der rechten Maustaste öffnen und den Eintrag **Termin hinzufügen** auswählen. Im Terminfenster werden hierbei der Beginn und das Ende des Termin eingetragen, das Sie natürlich noch nachträglich ändern können.

In der Ansicht dargestellte Termine können mit der Maus verschoben und verlängert werden. Nicht verschoben werden können allerdings die Feiertage und Termine, die sich über mehrere Tage erstrecken.

Wenn Sie den Termin eines Feiertags ändern wollen, müssen Sie dazu das Einstellungsfenster öffnen und dort das Datum ändern. Die hier angezeigten Feiertage sind mit der für sonstige Termine gewählten Hintergrundfarbe hinterlegt.

Anmerkung

In dieser Ansicht werden die arbeitsfreien Tage nicht angezeigt. Die Wochenansicht ist zum Planen der Sprint-Meetings und sonstiger Besprechungen gedacht.

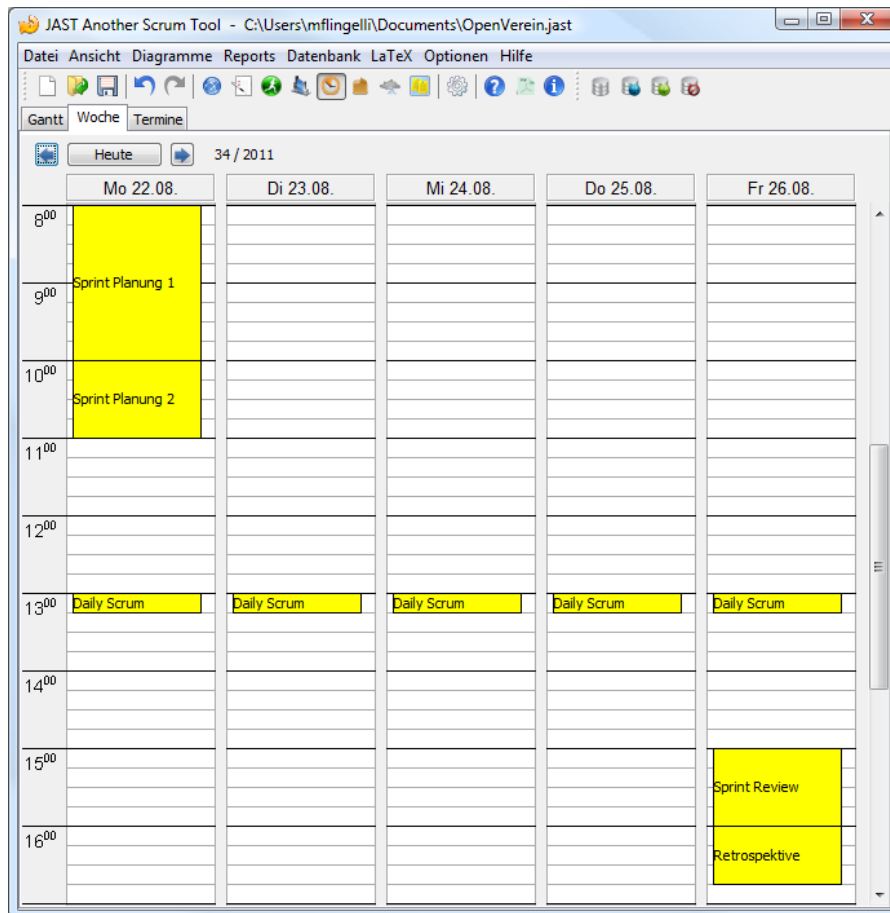


Abbildung 3.4. Wochenansicht

Anmerkung

Der Beginn der Woche lässt sich in den Einstellungen vornehmen (siehe [Abschnitt 5.1.5](#), „Planung“).

3.3. Termintabelle

In der Termintabelle werden alle Termine aufgelistet (siehe [Abbildung 3.5](#), „Terminansicht“).

Beginn	Ende	Titel	Typ	Beschreibung
26.08.2011 16:00:00	26.08.2011 16:45:00	Retrospektive	Sprint Retrospektive	
22.08.2011 08:00:00	22.08.2011 10:00:00	Sprint Planung 1	Sprint Planung 1	
26.08.2011 13:00:00	26.08.2011 13:15:00	Daily Scrum	Daily Scrum	
24.08.2011 13:00:00	24.08.2011 13:15:00	Daily Scrum	Daily Scrum	
22.08.2011 10:00:00	22.08.2011 11:00:00	Sprint Planung 2	Sprint Planung 2	
25.08.2011 13:00:00	25.08.2011 13:15:00	Daily Scrum	Daily Scrum	
26.08.2011 15:00:00	26.08.2011 16:00:00	Sprint Review	Sprint Review	
22.08.2011 13:00:00	22.08.2011 13:15:00	Daily Scrum	Daily Scrum	
23.08.2011 13:00:00	23.08.2011 13:15:00	Daily Scrum	Daily Scrum	

Abbildung 3.5. Terminansicht

Kapitel 4. Diagramme

Wenn Sie ein Produkt geöffnet haben, können Sie sich verschiedene Diagramme anzeigen lassen. Sie haben die Möglichkeit, die hier erstellten Diagramme auszudrucken oder als Bilddatei zu speichern.

4.1. Product Burndown Chart

Das Product Burndown Chart (siehe [Abbildung 4.1](#), „Product Burndown Chart“) zeigt Ihnen den Restaufwand des Backlog an. Die Balken geben den geschätzten und den im Sprint erledigten Aufwand an. Die durchgezogene Line stellt den idealen Verlauf des Restaufwandes dar. Die Berechnung des Idealaufwandes erfolgt als initialer Aufwand geteilt durch die Anzahl der Sprints. Hier findet die Sprintdauer keine Berücksichtigung.

Die hell grau geschrichtelte Linie zeigt die Summe der geschätzten Taskzeiten an. So berechnet sich der in Sprint 1 dargestellte Wert aus der Summe der Sprints 1 bis 15. In Spalte 2 beträgt der Werte die Summe der Sprints 2 bis 15, etc.

Die dunkel grau gestrichelte Line zeigt den angenommenen weiteren Verlauf vom aktuellen Sprint aus an. Dabei wird angenommen, dass die im aktuellen Sprint zugewiesenen Tasks vollständig abgearbeitet werden. Die angenommene Geschwindigkeit wird aus den Geschwindigkeiten der bisher abgeschlossenen Sprints berechnet. In dieser Line wird die Sprintlänge berücksichtigt. Diese Line hat nur eine Aussagekraft, wenn die Teamstärke über die Sprints konstant bleibt.

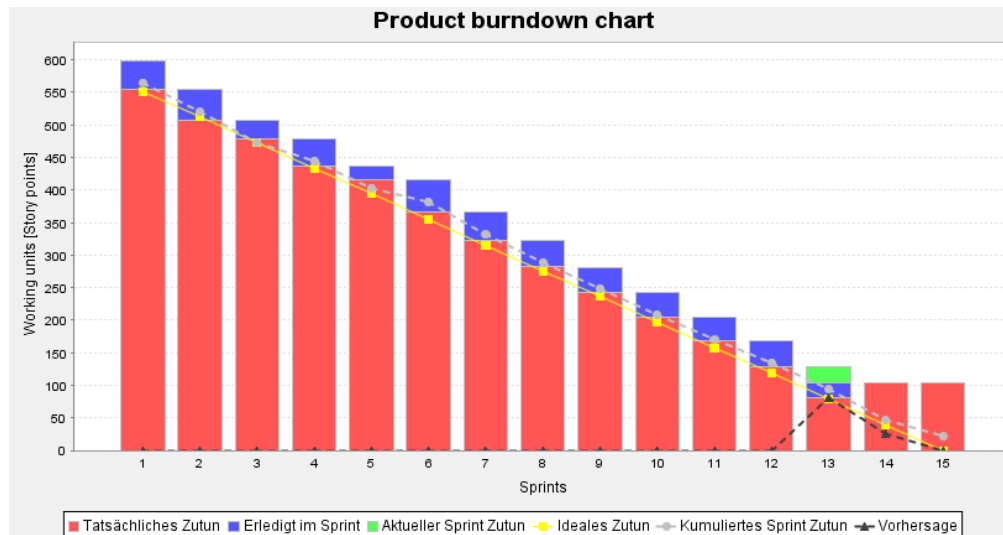


Abbildung 4.1. Product Burndown Chart

Hinweis

Wenn die Bezeichnung Ihrer Sprints die Form **x-y** hat, wird nur der Teil des Textes nach dem Bindestrich angezeigt, so wird aus **Sprint-1** beispielsweise **1**.

4.2. Sprint Burndown Chart

Beim Sprint Burndown Chart handelt es sich um eine grafische, pro Tag zu erfassende Darstellung des noch zu leistenden Restaufwandes pro Sprint. Die blaue Linie stellt den Idealfall des Restaufwandes dar. Die

roten Balken spiegeln den tatsächlichen Aufwand wider. Tage, die Sie als arbeitsfrei eingegeben haben, werden im Diagramm nicht dargestellt.

Falls Sie nicht die Arbeitszeiterfassung, wie in [Abschnitt 2.1, „Zeiten erfassen“](#) beschrieben, durchführen, wird ein erledigter Task erst am letzten Tag des Sprints mit keinem Arbeitsaufwand mehr geführt.

Der [Abbildung 4.2, „Sprint Burndown Chart“](#) können Sie beispielsweise entnehmen, dass die arbeitsfreien Tage nicht dargestellt werden (06. bis 09. April und 14. bis 15. April).

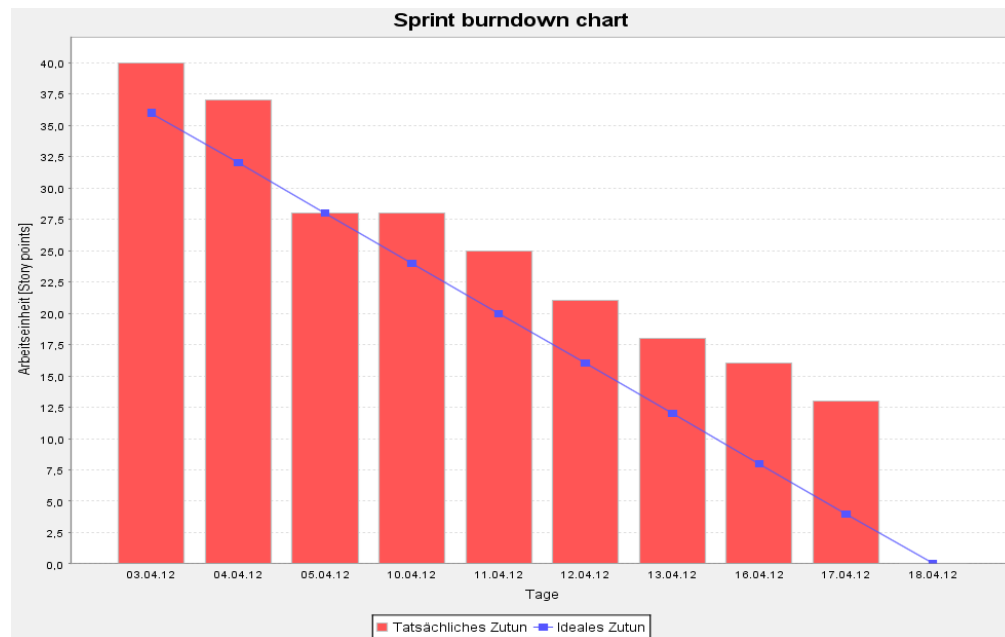


Abbildung 4.2. Sprint Burndown Chart

4.3. Kostendiagramm

Im Kostendiagramm sehen Sie die tatsächlichen Kosten pro Sprint der Mitarbeiter als gestapeltes Balkendiagramm.

4.4. Sprintübersicht

Diese Übersicht zeigt Ihnen in Form eines Gantt-Diagramms den zeitlichen Verlauf der Sprints an. Der grüne Balken gibt den Grad der Fertigstellung in Prozent an.

4.5. Sprintgeschwindigkeit

Dieses Liniendiagramm zeigt die Sprintgeschwindigkeiten der bisher absolvierten Sprints, die durchschnittliche Sprintgeschwindigkeit und die normalisierte Durchschnittsgeschwindigkeit an. Die normalisierte Durchschnittsgeschwindigkeit berechnet sich aus der Sprintgeschwindigkeit dividiert durch die Dauer des Sprints in Tagen. Mit dieser Darstellung lassen sich Sprints unterschiedlicher Länge besser vergleichen. Die Anzeige in diesem Diagramm funktioniert nur, wenn die Zeiten über die Arbeitszeiterfassung eingetragen worden sind (siehe [Abschnitt 2.1, „Zeiten erfassen“](#)).

Im Diagramm werden nur die vorangegangenen Sprints und der aktuelle Sprint dargestellt.

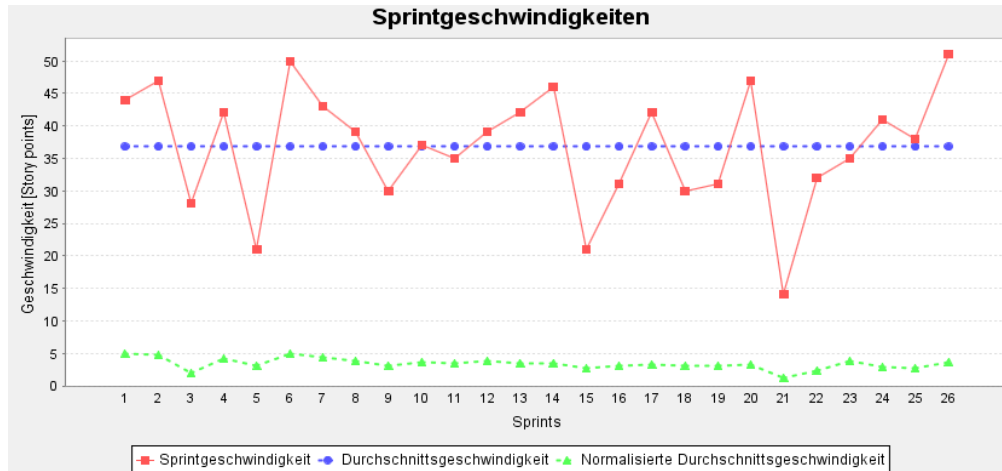


Abbildung 4.3. Sprintgeschwindigkeit

4.6. Mitgliedergeschwindigkeit

Dieses Liniendiagramm zeigt die Geschwindigkeiten der Mitarbeiter und die Durchschnittswerte aller Sprints, der einzelnen Sprints und der normalisierten Sprints an. Die drei Durchschnittswerte sind gestrichelt dargestellt. Dieses Diagramm kann ebenfalls nur korrekt dargestellt werden, wenn die Zeiten über die Arbeitszeiterfassung eingetragen worden sind (siehe [Abschnitt 2.1](#), „Zeiten erfassen“).

Im Diagramm der Mitgliedergeschwindigkeit werden nur die vorangegangenen Sprint und der aktuelle Sprint dargestellt.

4.7. Epic-Diagramme

Diese Tortendiagramme zeigen aufgeschlüsselt nach den Epics die ursprünglichen, die noch zu leistenden und die bereits erledigten Zeiten bzw. Function oder Story Points an. Epics, deren Aufwand den Wert Null haben, werden im Diagramm nicht angezeigt.

Kapitel 5. Optionen

Zurzeit können in diesem Dialogfenster die Logging-, die Datenbank-, die Bugzilla-, die Planungs-, die Feiertags-, die Vorgabe-, die Umrechnungs-, die Sprach- und die LaTeX-Einstellungen vorgenommen werden.

Wenn Sie im Dialogfenster auf die Schaltfläche **Ok** klicken, werden die Einstellungen übernehmen und das Dialogfenster wird geschlossen. Drücken Sie hingegen die Schaltfläche **Übernehmen**, werden die Einstellungen übernommen und das Dialogfenster bleibt geöffnet.

Anmerkung

Beachten Sie bitte, dass die vorgenommenen Einstellungen nicht automatisch rückgängig gemacht werden können.

5.1. Einstellungen

5.1.1. Logging

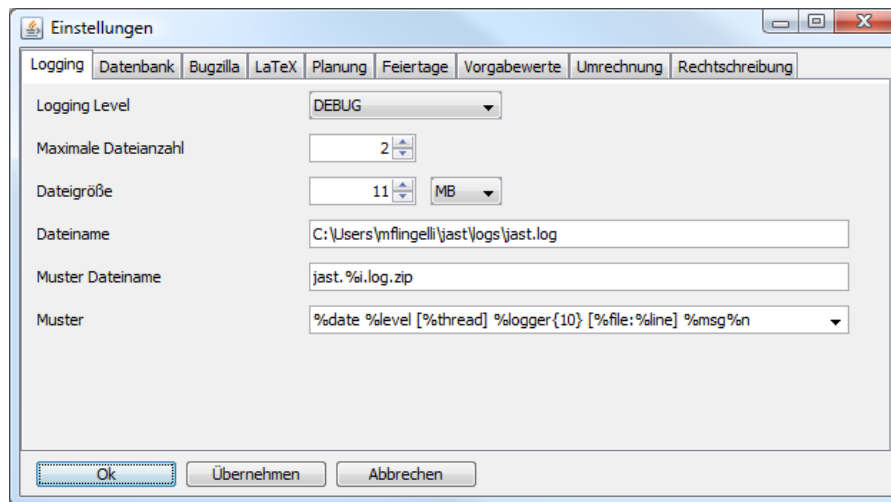


Abbildung 5.1. Logging-Einstellungen

Im Reiter **Logging** (siehe [Abbildung 5.1](#), „Logging-Einstellungen“) können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

- Logging Level: Sie können zwischen den Loglevels **ALL**, **TRACE**, **DEBUG**, **ERROR**, **FATAL**, **INFO** und **WARN** wählen. Wenn Sie das Logging auf **OFF** schalten, wird das Logging deaktiviert.
- Maximale Dateianzahl: Hier geben Sie an, wie viele Dateien maximal erzeugt werden sollen.
- Dateigröße: Die Dateigröße bestimmt die maximale Größe einer Logdatei.
- Dateiname: Der Dateiname gibt den Namen der Loggingdatei an. Sie können hier auch einen relativen Pfad verwenden.
- Muster Dateiname: Sobald eine Logdatei die unter **Dateigröße** angegebene Größe erreicht hat, wird diese geschlossen und automatisch komprimiert als Zip-Archiv gespeichert. Wenn Sie mehr als eine Datei aufbewahren wollen, sollten Sie im Dateinamen den Platzhalter **%i** für die laufende Nummer der Archivdatei verwenden.
- Muster: In diesem Auswahlfeld stehen Ihnen bereits vier mögliche Muster für das Logging zur Auswahl.

Anmerkung

Beachten Sie bitte, die Log-Dateien werden weder nach dem Beenden noch dem Neustart von JAST automatisch gelöscht. Wenn Sie beispielsweise unter **Maximale Dateianzahl** 10 eintragen, die Dateigröße auf 1024 festlegen und als Größeneinheit Megabyte (MB) auswählen, werden die Log-Dateien maximal 10 Gigabyte groß, wobei jede Datei maximal ein Gigabyte groß ist.

Die Angaben, die Sie in der [Abbildung 5.1](#), „Logging-Einstellungen“ sehen, werden in der Datei `logback.xml` gespeichert. Wenn Sie mit der installierten JAST-Version arbeiten, befindet sich die Datei im Nutzerverzeichnis des aktuellen Benutzers im Unterverzeichnis `jast/config`. Falls Sie die portable Version verwenden, wird die Datei `logback.xml` im Unterverzeichnis `config` des Verzeichnisses gespeichert, aus dem JAST gestartet wurde.

Die Einstellungen, die Sie hier vornehmen, wirken sich seit Version 0.3.1 sofort auf das Logging in der Datei und in der Logging-Konsole aus. Ein Neustart ist somit nicht mehr erforderlich.

5.1.2. Datenbank

Um eine Verbindung mit der Datenbank herstellen zu können, müssen folgende Einstellungen vorgenommen werden (siehe [Abbildung 5.2](#), „Datenbankeinstellungen“).

- **Treiber:** Hier geben Sie den Treiber für die Datenbank an, z.B. `com.mysql.jdbc.Driver` für eine MySQL-Datenbank.
- **Dialekt:** Der Dialekt, den Sie hier auswählen können, sollte natürlich zum eingestellten Treiber passen (für eine MySQL-Datenbank in der Version 5 z.B. `org.hibernate.dialect.MySQL5Dialect`).
- **URL:** Hier wird der URL zur Datenbank angegeben, beispielsweise `jdbc:mysql://localhost/db`.
- **Nutzer:** Den Nutzernamen, mit dem Sie auf die Datenbank zugreifen, geben Sie in diesem Feld ein.
- **Kennwort:** Das Kennwort wird hier eingegeben. Beachten Sie, dass das hier eingegebene Kennwort im Klartext in der Datei `database.properties` gespeichert wird.
- **Poolgröße:** Die Poolgröße ist standardmäßig mit dem Wert 2 konfiguriert.
- **Data Definition Language:** Wenn Sie ein Produkt zum ersten Mal in der Datenbank speichern und in der Datenbank noch nicht die Tabellen für JAST verfügbar sind, können Sie `create` auswählen. In allen anderen Fällen sollten Sie immer `update` als Einstellung verwenden.

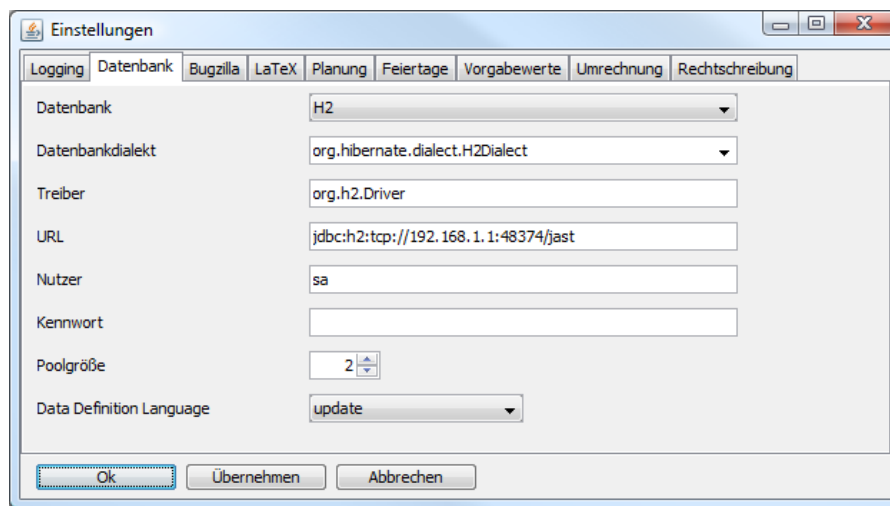


Abbildung 5.2. Datenbankeinstellungen

In der Auswahlbox **Datenbank** können Sie auch einfach die benötigte Datenbank auswählen, dabei wird der Wert, der sich im Feld **Treiber** befindet, überschrieben. Beim Wert im Feld **Url** wird das Präfix der Adresse an den ausgewählten Treiber angepasst; die übrigen Felder bleiben unverändert.

Die Datenbankeinstellungen werden in der Datei `database.properties` im Konfigurationsordner gespeichert.

5.1.3. Bugzilla

Mit JAST können Sie auf Bugzilla ab Version 3 zugreifen (siehe [Abbildung 5.3](#), „Bugzilla-Einstellungen“).

- URL: Hier geben Sie den URL an, unter welchem Bugzilla zu finden ist.
- Anmeldeame: Hier geben Sie Nutzernamen an.
- Kennwort: Das Kennwort wird hier eingetragen.
- Produktname: Sie können nur den Namen eines Produkts angeben.

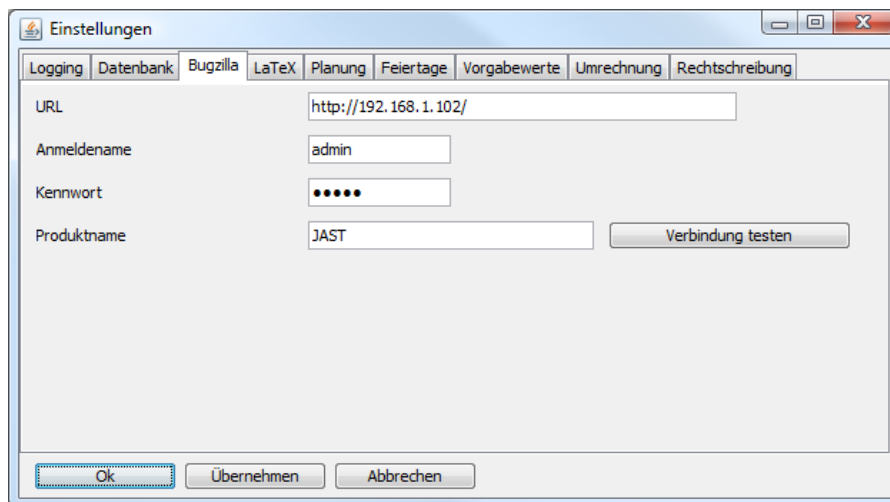


Abbildung 5.3. Bugzilla-Einstellungen

Im Konfigurationsordner werden in der Datei `bugzilla.xml` die Bugzilla-Einstellungen gespeichert.

5.1.4. LaTeX

Hier können Sie auswählen, ob TeX- oder Pdf-Dateien erzeugt werden sollen. Pdf-Dateien werden mit dem Programm `pdflatex` erzeugt. Wenn Sie also direkt Pdf-Dateien erzeugen wollen, müssen Sie den Pfad zu `pdflatex` entweder relativ oder absolut angeben.

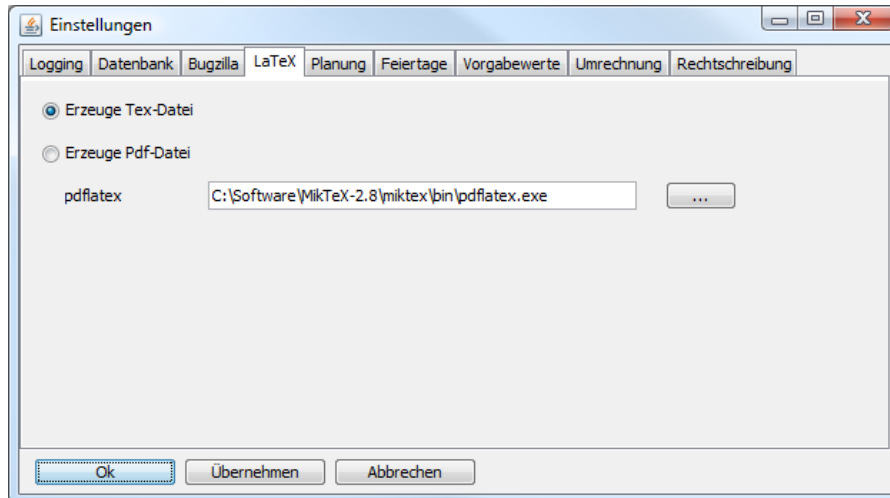


Abbildung 5.4. LaTeX-Einstellungen

5.1.5. Planung

In diesem Reiter nehmen Sie die Einstellungen vor, die in den beiden Planungsansichten verwendet werden (siehe [Abbildung 5.5](#), „Planungseinstellungen“). Die folgenden Einstellungen haben nur eine Auswirkung auf die Wochenansicht (siehe [Abschnitt 3.2](#), „Wochenansicht“).

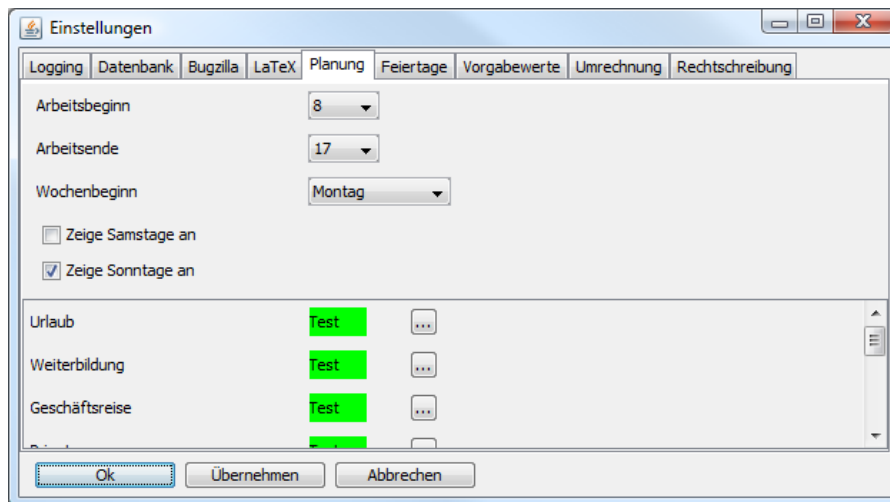


Abbildung 5.5. Planungseinstellungen

- Arbeitsbeginn: Hier geben Sie die Stunde an, zu welcher die Arbeit beginnt (Standardwert: 08:00 Uhr).
- Arbeitsende: Hier geben Sie die Stunde an, zu welcher die Arbeit endet (Standardwert: 17:00 Uhr).
- Wochenbeginn: Hier können Sie den Beginn der Woche angeben. Sie können zwischen Sonntag und Montag wählen. Diese Einstellung hat nur eine Auswirkung auf die Wochenansicht (siehe [Abschnitt 3.2](#), „Wochenansicht“).
- Zeige Samstage an: Wenn Sie diese Option anwählen, wird der Samstag im Wochenkalender dargestellt.
- Zeige Sonntage an: Der Sonntag wird im Wochenkalender angezeigt, falls Sie diese Option auswählen.

Sie können Sie Hintergrundfarbe der Termine ändern. Diese Farben werden sowohl in der Gantt-Ansicht (siehe [Abschnitt 3.1](#), „Gantt-Ansicht“) als auch in der Wochenansicht verwendet. Die Scrum-Termine werden standardmäßig gelb alle anderen Termine grün hinterlegt.

Die Konfiguration der Planungseinstellungen wird in der Datei `planning.xml` im Konfigurationsordner abgespeichert.

5.1.6. Feiertage

Hier können Sie Feiertage (siehe [Abbildung 5.6](#), „Feiertage“) eingeben, die im Kalender der arbeitsfreien Tage angezeigt werden (siehe [Abbildung 2.1](#), „Arbeitsfreie Tage“) und in der Wochenansicht der Terminplanung (siehe [Abbildung 3.4](#), „Wochenansicht“). Die Feiertage werden allerdings nur dargestellt, wenn diese in der Spalte **Anzeigen** ausgewählt wurden. Am Ende der Tabelle finden Sie die beweglichen Feiertage. Sie haben nicht die Möglichkeit, eigene bewegliche Feiertag einzugeben. Feiertage, die jährlich an einem festen Termin stattfinden, können Sie natürlich eingeben.

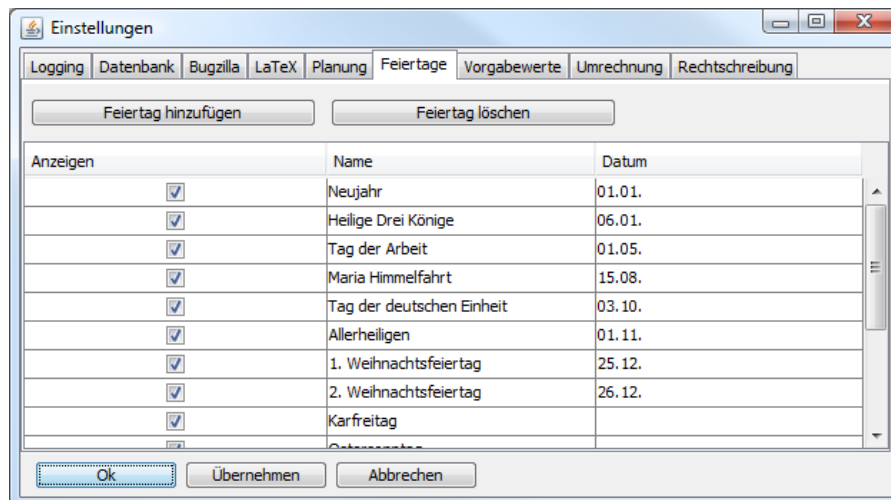


Abbildung 5.6. Feiertage

Die Feiertage werden im Konfigurationsordner in der Datei `feasts.xml` gespeichert.

5.1.7. Vorgabewerte

In diesem Panel können Sie die Vorgabewerte für folgende Einstellungen vornehmen:

- Produktname
- Titel des Epics
- Topic des Backlog Items
- Titel des Tasks
- Titel des Sprints
- Titel des Impediments
- Sprintdauer in Tagen
- Maximalwert der Priorität

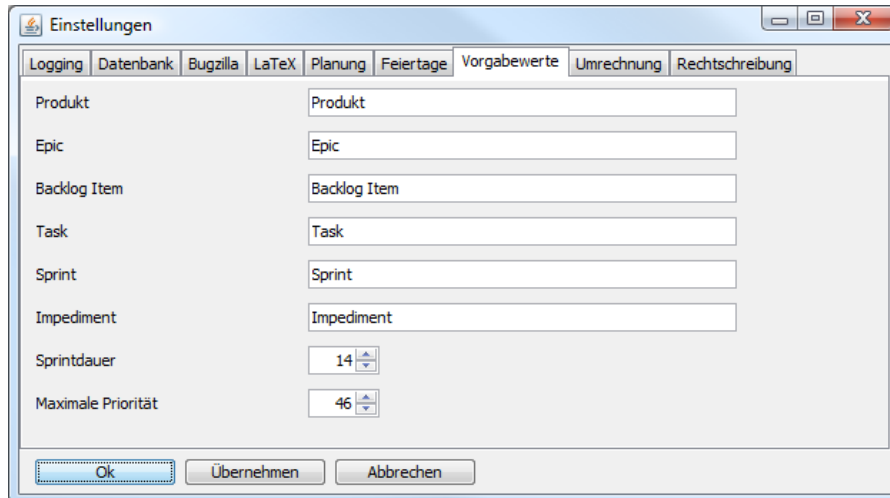


Abbildung 5.7. Vorgabewerte

Anmerkung

Beachten Sie bitte, dass die **Sprintdauer** eine ganze Zahl größer Null und die **Maximale Priorität** ein ganze Zahl größer gleich Null sein muss.

Sollten Sie ein Projekt öffnen, in dem Prioritäten vorkommen, die höher sind als der Maximalwert der Priorität, wird dieser Wert ignoriert.

Die Konfiguration der Vorgabewerte wird in der Datei `presetting.xml` im Konfigurationsordner abgespeichert.

5.1.8. Umrechnung

In diesem Panel können Sie die Vorgabewerte für die Umrechnung der Zeiteinheiten vornehmen. Sämtliche Angaben sind auf die Zeiteinheit Stunden bezogen.

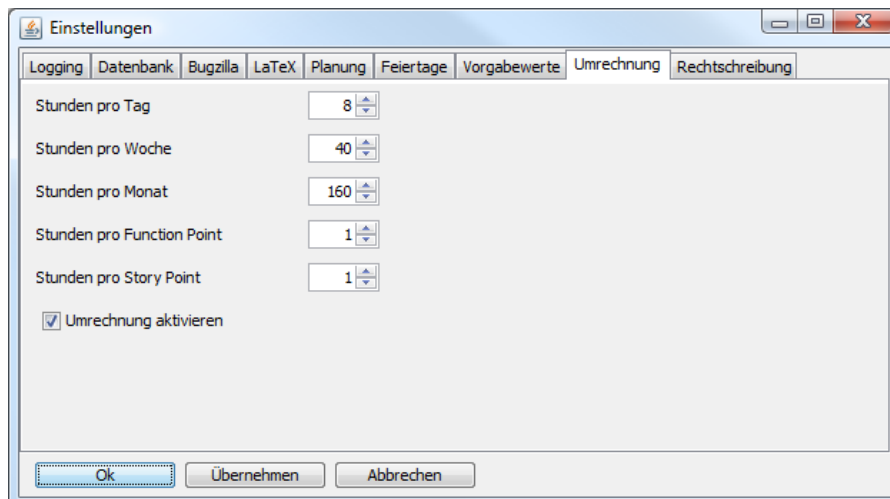


Abbildung 5.8. Umrechnung der Zeiteinheiten

Die automatische Umrechnung ist standardmäßig ausgeschaltet. Sie können diese einschalten, indem Sie die Option **Umrechnung aktivieren** auswählen.

Die Konfiguration der Umrechnung wird in der Datei `conversion.xml` im Konfigurationsordner abgespeichert.

5.1.9. Rechtschreibung

In diesem Panel können Sie die Sprache der Rechtschreibprüfung einstellen. Weiterhin können Sie festlegen, ob

- Wörter, die ausschließlich aus Großbuchstaben bestehen, ignoriert werden sollen,
- Wörter, die Ziffern enthalten, ebenfalls ignoriert werden sollen und
- die Groß- und Kleinschreibung ignoriert werden soll.

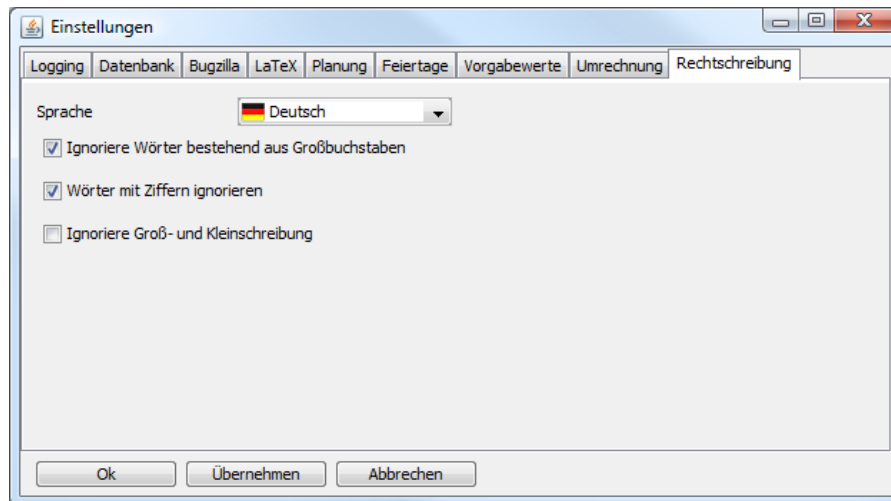


Abbildung 5.9. Einstellungen Rechtschreibprüfung

Die Konfiguration der Rechtschreibprüfung wird in der Datei `spellchecker.xml` im Konfigurationsordner abgespeichert.

5.2. Logging-Konsole

Wenn Sie in der Menüleiste **Optionen** → **Logging Konsole** auswählen, können Sie die aktuellen Logausgaben betrachten. Wenn Sie die Schaltfläche **Leeren** betätigen, wird der Inhalt der Logging-Konsole gelöscht.

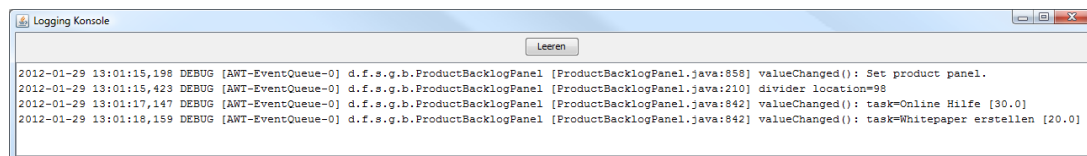


Abbildung 5.10. Logging-Konsole

Wenn Sie den Text in der Logging-Konsole markieren, können Sie ihn bei Betätigen der Tastenkombination **Strg+C** in die Zwischenablage kopieren und von dort aus in einer anderen Anwendung weiterverarbeiten. Falls Sie auf Fehler in JAST stoßen, ist es für mich einfacher, wenn Sie mir die Logging-Daten mitschicken.

Zusätzlich zur Ausgabe in der Logging-Konsole werden die Ausgaben in einer Datei mitprotokolliert. Die maximale Anzahl an Logdateien, deren Größe und deren Pfad und Dateinamen können Sie in den Einstellungen im Reiter **Logging** vornehmen (siehe [Abschnitt 5.1.1](#), „Logging“).

 **Anmerkung**

In der Logging-Konsole sehen Sie nur die letzten Logging-Ausgaben. Die Anzeige der Ausgaben ist auf 64 KByte begrenzt.

 **Wichtig**

Alle Loggingeinträge, die vom Datenbankzugriff über Hibernate kommen, werden erst ab dem Level **WARN** mitprotokolliert. Diese Einstellung läßt sich über die Oberfläche nicht ändern.

5.3. Sprache

Sie können die Sprachen Deutsch oder Englisch verwenden. Seit Version 1.3 sind die Hilfe und das Handbuch auch auf Englisch verfügbar.

 **Anmerkung**

Die Änderung der Sprache hat keine Auswirkung auf die Änderung der Sprache, die in der Rechtschreibprüfung verwendet werden soll. Diese Einstellungen ändern Sie im Reiter **Rechtschreibprüfung** (siehe [Abschnitt 5.1.9](#), „Rechtschreibung“).

Kapitel 6. Report

JAST kann Reports erstellen. Das Layout des Reports ist in XML-Dateien gespeichert, die mittels des Programms iReport [<http://jasperforge.org/projects/ireport>] bearbeitet werden können.

Mit Hilfe von iReport kann auch der Zugriff auf die Daten direkt auf die XML-Datei oder die Datenbank erfolgen.

- Product Backlog Report: Dieser Report listet zu allen Backlog Items die zugehörigen Tasks auf.
- Sprint Estimation Report: In diesem Report werden alle im Sprint enthaltenen Tasks gruppiert zu dem jeweiligem Mitglied aufgelistet. Dem Task kann die geschätzte Zeit, die tatsächlich benötigte Zeit und die Abweichung entnommen werden. Wenn der Prozentwert der Abweichung negativ ist, heißt das, dass weniger Zeit als ursprünglich geschätzt wurde, benötigt wurde.



Wichtig

In diesen Reports wird keine Ersetzung des Markups aus [Abschnitt A.3](#), „[Zeichenersetzung in LaTeX-Reports](#)“ durchgeführt.

Kapitel 7. LaTeX

Ab Version 0.7 können aus JAST direkt Berichte nach LaTeX exportiert werden. Die erzeugten Berichte verwenden hier insbesondere das KOMA-Skript-Paket und TikZ. Um unter Windows aus den LaTeX-Dateien PDF-Dateien zu erzeugen, kann MikTeX verwendet werden. Unter Linux können Sie TeX Live verwenden:

- MikTeX: <http://miktex.org/>
- TeX Live: <http://www.tug.org/texlive/>

Sie können in dem in [Abbildung 7.1](#), „LaTeX-Einstellungen“ abgebildeten Dialogfenster Einstellungen zur Dokumentenklasse, Sprache, Papiergröße und ob es sich um ein- oder zweiseitigen Druck handeln soll, vornehmen.

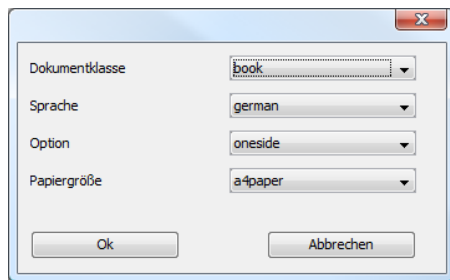


Abbildung 7.1. LaTeX-Einstellungen

Wenn Sie einen beliebigen LaTeX-Report erzeugen, werden bestimmte Zeichen ersetzt. Die Liste ist im [Abschnitt A.3](#), „[Zeichenersetzung in LaTeX-Reports](#)“ aufgeführt. Sie können mit dem Zeichen ***** eine Aufzählung beginnen. Dazu muss entweder der Stern das erste Zeichen der Zeile sein oder vor dem Stern dürfen sich nur Leerzeichen und Tabulatoren befinden. Wenn Sie in einem Aufzählungspunkt eine weitere Aufzählung beginnen wollen, muss diese das Pluszeichen (+) verwenden. Eine dritte Aufzählungsebene können Sie mit der Tilde (~) beginnen.

Falls Sie den Text aus [Abbildung 7.2](#), „[Aufzählung](#)“ eingeben, erhalten Sie den LaTeX-Code aus [Abbildung 7.3](#), „[Aufzählung in LaTeX](#)“.

```
* Item 1
  + Item 1.1
    ~ Item 1.1.1
    ~ Item 1.1.2
  + Item 1.2
* Item 2
```

Abbildung 7.2. Aufzählung


```
\begin{itemize}
\item Item 1
\begin{itemize}
\item Item 1.1
\begin{itemize}
\item Item 1.1.1
\item Item 1.1.2
\end{itemize}
\item Item 1.2
\end{itemize}
\item Item 2
\end{itemize}
```

Abbildung 7.3. Aufzählung in LaTeX

7.1. Anforderungsdokument

Das Anforderungsdokument listet alle Backlog Items auf und gibt dazu die Anforderungen wieder. In einem Einleitungskapitel werden Informationen zum Produkt - wie beispielsweise dessen Beschreibung und dessen Team - angegeben.

7.2. Sprint-Reports

Dieser Report listet die Produktbeschreibung und folgende Angaben eines Sprints auf, falls Eingaben vorhanden sind:

- Sprint Burndown Diagramm
- Sprintbeschreibung
- Sprintziele
- Definition of Done
- Retrospektive
- Sprint Backlog
- Tabelle mit der Sprintgeschwindigkeit

Anmerkung

Wenn Sie einen Sprintreport erzeugen, wird Ihnen automatisch der Titel des Sprints als Dateiname vorgeschlagen.

Kapitel 8. Datenbank

JAST unterstützt zur Zeit folgende Datenbanken:

- H2 [<http://www.h2database.com/html/main.html>],
- HSQLDB [<http://hsqldb.org/>],
- MySQL [<http://www.mysql.de/>] und
- PostgreSQL [<http://www.postgresql.de/>].

8.1. Tabellen anlegen

Sobald Sie Zugriff auf die Datenbank haben, können Sie das Produkt in die Datenbank einspielen. Beim ersten Einspielen kann JAST die notwendigen Datenbanktabellen automatisch erstellen. Sie können allerdings auch die Schemadatei erzeugen und diese über die Administrations-Software der Datenbank einspielen. Die Schemadatei können Sie erzeugen, indem Sie die Einstellungen für die entsprechende Datenbank im Einstellungsfenster vornehmen und anschließend in der Menüleiste den Eintrag **Datenbankschema erzeugen** im Menü **Datenbank** auswählen. Sobald Sie diese Datei in Ihre Datenbank eingespielt haben, sind die notwendigen Tabellen vorhanden. Um diesen Schritt auf der Datenbank ausführen zu können, benötigen Sie die entsprechenden Rechte. Sollten Sie nicht über diese Rechte verfügen, wenden Sie sich bitte an den zuständigen Datenbankadministrator.

8.2. Datenbankoperationen

- Download: Es öffnet sich ein Auswahlfenster, in dem Sie das zu öffnende Produkt auswählen können.
- Aktualisieren: Befindet sich das aktuell geöffnete Produkt noch nicht in der Datenbank, können Sie es durch Betätigen diesen Eintrags in die Datenbank hochladen. Sollte das Produkt bereits in der Datenbank gespeichert sein, führt die Auswahl dieses Eintrags zur Aktualisierung. Sollten Sie aus dem Produkt Einträge gelöscht haben, werden diese Löschvorgänge nicht in der Datenbank vorgenommen. In diesem Fall müssen Sie das Produkt in der Datenbank überschreiben. Beachten Sie bitte, dass ein Produkt in der Datenbank eindeutig durch dessen vom Datenbanksystem vergebenen Identifier (ID) und den von Ihnen vergebenen Titel identifiziert wird; d.h. sobald Sie den Produkttitel ändern und **Aktualisieren** wählen, wird das Produkt unter dem neuen Namen in der Datenbank angelegt.
- Speichern: Wenn Sie diesen Befehl auswählen, wird das Produkt neu in die Datenbank geschrieben, falls es noch nicht in der Datenbank abgelegt ist. Sollte das Produkt bereits in der Datenbank vorhanden sein, wird es durch die lokale Version überschrieben.
- Entfernen: Es erscheint das Auswahlfenster zum Löschen eines Produkts aus der Datenbank.
- Datenbankschema erzeugen: Hier können Sie die Schemadateien der Data Definition Language (DDL) des entsprechenden Datenbanksystems generieren. Falls Sie keine Rechte auf der Datenbank haben, können Sie die erstellte Schemadatei Ihrem Datenbankadministrator geben und ihn bitten, die Datei in die Datenbank einzuspielen. Denn erst dann stehen Ihnen die notwendigen Datenbanktabellen zur Verfügung.

8.3. Einschränkungen

Zeichenketten, die in der Datenbank gespeichert werden, können maximal 255 Zeichen lang sein. Nur folgende Zeichenketten können bis zu 65.536 Zeichen lang werden:

- Produkt: Beschreibung.
- Backlog Item: Beschreibung, Anforderung und Akzeptanz.
- Task: Beschreibung.
- Sprint: Beschreibung, Ziele, Definition of Done und Retrospektive.
- Impediment: Beschreibung.

- Termine: Beschreibung.

8.4. Datenbanken einrichten

Damit Sie auf die Datenbanken zugreifen können, müssen Sie diese erstellen.

8.4.1. H2

Im Ordner `lib` befindet sich die Datei `h2-1.3.174.jar`. Die Datenbank können Sie mit folgendem Kommando starten:

```
java -jar h2-1.3.174.jar
```

Wenn Sie allerdings möchten, dass auch von anderen Rechner auf diese Datenbank zugegriffen werden soll, müssen Sie diesen Befehl ausführen:

```
java -jar h2-1.3.174.jar -tcp -tcpAllowOthers
```

Falls Sie den die Datenbank unter dem Port `51729` erreichen wollen, müssten Sie folgenden Befehl eingeben:

```
java -jar h2-1.3.174.jar -tcp -tcpPort 51729 -tcpAllowOthers
```

Weitere Informationen zur Datenbank H2 können Sie dem H2-Tutorial [<http://www.h2database.com/html/tutorial.html>] entnehmen.



Wichtig

Sie müssen Java 1.7 oder niedriger verwenden. Die Datei `h2-1.3.174` kann mit Java 1.8 oder höher nicht gestartet werden.

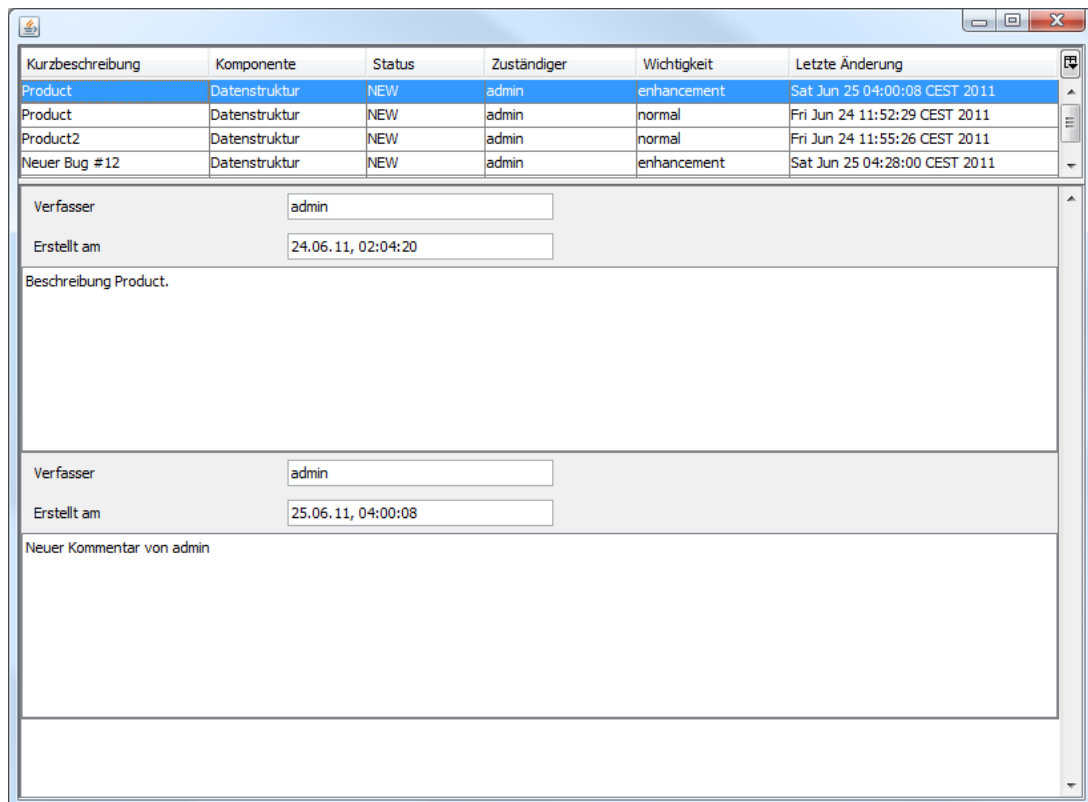
8.4.2. MySQL

Mit folgenden Befehlen erstellen Sie eine Datenbank **JAST** und gewähren dem Nutzer **root** auf der Maschine `192.168.1.41` alle Rechte. Der Nutzer **root** verwendet hier das Kennwort **password**:

```
CREATE database JAST;  
GRANT ALL PRIVILEGES ON JAST.* to root@192.168.1.41  
  identified by 'password';
```

Kapitel 9. Bugzilla

Wenn Sie die Einstellungen für Bugzilla vorgenommen haben, können Sie durch Auswahl des Menüpunktes **Optionen** → **Bugzilla** sich alle zum Produkt gehörigen Einträge anzeigen lassen. Zu den Einträgen wird die Komponente, der Status, der Bearbeiter, die Wichtigkeit, das Datum der letzten Änderung und die Bemerkungen angezeigt. Der Zugriff ist lediglich lesend, d.h. Sie können keine Werte ändern oder über JAST neue Einträge in Bugzilla erstellen.



The screenshot shows a web browser window displaying the Bugzilla interface. At the top, there is a table with the following columns: Kurzbeschreibung, Komponente, Status, Zuständiger, Wichtigkeit, and Letzte Änderung. Below the table, there are two sections for bug details, each with a 'Verfasser' field and an 'Erstellt am' field, followed by a large text area for the description or comments.

Kurzbeschreibung	Komponente	Status	Zuständiger	Wichtigkeit	Letzte Änderung
Product	Datenstruktur	NEW	admin	enhancement	Sat Jun 25 04:00:08 CEST 2011
Product	Datenstruktur	NEW	admin	normal	Fri Jun 24 11:52:29 CEST 2011
Product2	Datenstruktur	NEW	admin	normal	Fri Jun 24 11:55:26 CEST 2011
Neuer Bug #12	Datenstruktur	NEW	admin	enhancement	Sat Jun 25 04:28:00 CEST 2011

Verfasser: admin
Erstellt am: 24.06.11, 02:04:20
Beschreibung Product.

Verfasser: admin
Erstellt am: 25.06.11, 04:00:08
Neuer Kommentar von admin

Abbildung 9.1. Bugzilla

Die Tabelle kann gefiltert werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Spaltenbeschriftung klicken.

Anhang A. Anhang

A.1. Tastenkombinationen









Shortcut	Toolbar	Beschreibung
Alt+D		Produkt aus Datenbank laden
Alt+U		Produkt in Datenbank aktualisieren
Strg+N		Neues Projekt anlegen
Strg+O		Projekt öffnen
Strg+S		Projekt speichern (unter)
Strg+Z		Undo
Strg+Y		Redo
+		Backlog Item Priorität um 1 erhöhen.
-		Backlog Item Priorität um 1 verringern.
Alt++		Alle Knoten, deren Backlog Item noch nicht bearbeitet worden sind, im Product Backlog ausklappen.
Strg++		Alle Knoten im Product Backlog ausklappen.
Strg+-		Alle Knoten im Product Backlog einklappen.
Strg+C		Backlog Item bzw. Task kopieren
Strg+V		Backlog Item bzw. Task einfügen
Einf		Eintrag in Product Backlog erzeugen
Entf		Eintrag aus Product Backlog löschen
F1		Hilfe anzeigen
F2		Eintrag im Product Backlog bearbeiten
F5		Ansicht im Product Backlog aktualisieren
F7		Rechtschreibprüfung
Pos1		Knoten Produkt im Product Backlog selektieren
Ende		Letzten Knoten im Product Backlog selektieren

Tabelle A.1. Tastenkombinationen

A.2. Tipps und Tricks

A.2.1. Ein Fenster ist nicht mehr im sichtbaren Bereich

Sollte das Hauptfenster oder ein anderes Fenster nicht mehr im sichtbaren Bereich liegen, beenden Sie die Anwendung. Anschließend öffnen Sie die Datei `options.xml` und ändern die Werte `topLeftX` und `topLeftY` auf positive Zahlen. Die Datei `options.xml` befindet sich in der portablen Version

im Unterverzeichnis `config` und in der installierten Version im Nutzerverzeichnis des angemeldeten Benutzers im Unterordner `jast`.

```
<WindowList>
  <Window>
    <height>886</height>
    <type>MAIN</type>
    <width>1616</width>
    <topLeftX>-8</topLeftX>
    <topLeftY>-8</topLeftY>
  </Window>
</WindowList>
```

Abbildung A.1. Ausschnitt aus der Optionen-Datei

Die [Abbildung A.1](#), „Ausschnitt aus der Optionen-Datei“ zeigt die Fenstereinstellungen des Hauptfensters.

A.2.2. Desktopverknüpfung bei Windows

Wenn Sie in der portablen JAST-Version für Windows eine Desktopverknüpfung anlegen, muss in der Verknüpfung im Feld **Ausführen in** der Pfad zur ausführbaren JAST-Datei enthalten ist. Andernfalls werden die Konfigurationsdateien und die Übersetzungsdateien nicht gefunden.

A.3. Zeichenersetzung in LaTeX-Reports

Die folgende Tabelle zeigt, welche Zeichen im Text ersetzt werden, wenn ein beliebiger LaTeX-Report generiert wird.

Originalzeichen	Ersetzung
-	--
" "	\glqq \grqq bzw. \glqq \glqq
&	\&
->	→
<-	←
<->	↔
'test.xml'	\verb test.xml
---	\hrline
'public int sum(int n) { if (n <= 0) { return n; } else { return n + sum(n-1); } '	\begin{lstlisting} public int sum(int n) { if (n <= 0) { return n; } else { return n + sum(n-1); } } \end{lstlisting}
`public int sum(int n) {	\begin{lstlisting}

Originalzeichen	Ersetzung
<pre>if (n <= 0) { return n; } else { return n + sum(n-1); } }`</pre>	<pre>public int sum(int n) { if (n <= 0) { return n; } else { return n + sum(n-1); } } \end{lstlisting}</pre>
wichtig	\textbf{wichtig}
* Item 1	<pre>\begin{itemize} \item Item 1 \end{itemize}</pre>
+ Item 1.1	<pre>\begin{itemize} \item Item 1.1. \end{itemize}</pre>
~ Item 1.1.1	<pre>\begin{itemize} \item Item 1.1.1 \end{itemize}</pre>

Tabelle A.2. Zeichenersetzung in LaTeX-Reports



Wichtig

In der Quellcodeumgebung werden keine weiteren Ersetzungen durchgeführt.



Anmerkung

In erweiterten Eingabefeldern wird aus der Eingabe HTML erzeugt und dargestellt.

A.3.1. Tabellen

Tabellen können in JAST 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 A.1. Tabelle mit zwei Spalten

Der folgende Quellcode wird zu einer Tabelle vom Typ `longtable` in LaTeX umgesetzt.

```
|Spalte1|Spalte2|
|Wert1  |Wert2  |
```

Die Tabelle in LaTeX:

```
\begin{longtable}{|l|l|}
\hline
Spalte1 & Spalte2\\\hline
\hline
\endhead
Wert1 & Wert2\\\hline
\end{longtable}
```

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 A.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 zentriert 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 Einträge Spalte 3 und 3 rechtsbündig und der Wert 6 linksbündig ausgerichtet.

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

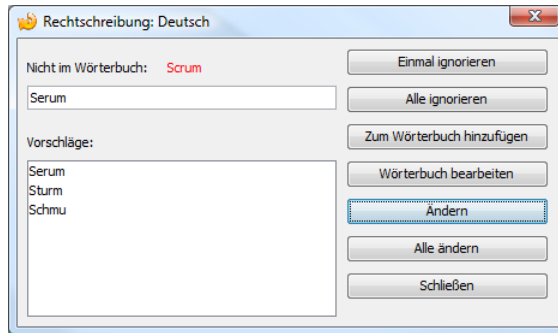
Die Tabelle in LaTeX:

```
\begin{longtable}{|l|c|r|}
\hline
\multicolumn{1}{|l|}{Spalte 1} & \multicolumn{1}{|c|}{Spalte 2} & 
\multicolumn{1}{|r|}{Spalte 3}\\\hline
\hline
\endhead
\multicolumn{1}{|l|}{1} & \multicolumn{1}{|c|}{2} & 
\multicolumn{1}{|r|}{3}\\\hline
\multicolumn{1}{|c|}{4} & \multicolumn{1}{|r|}{5} & 
\multicolumn{1}{|l|}{6}\\\hline
\end{longtable}
```

A.4. Rechtschreibprüfung

JAST beinhaltet eine Rechtschreibprüfung für die Sprachen Deutsch und Englisch. Die Rechtschreibprüfung ist in allen mehrzeiligen Eingabefeldern integriert. Sie kann durch Drücken der Taste **F7** oder das Kontextmenü aktiviert werden.

Wenn Sie im Menü **Optionen** → **Sprachen Deutsch** ausgewählt haben, wird die deutsche Rechtschreibprüfung ausgeführt. Haben Sie stattdessen **English** ausgewählt, wird die englische Rechtschreibprüfung starten.



Wörter, die nicht bekannt sind, können hinzugefügt werden. Für jede Sprache wird bei Bedarf ein eigenes benutzerdefiniertes Wörterbuch angelegt. Dieses befindet sich im Unterordner `config` in der portablen Version und im Nutzerverzeichnis in der installierten Variante. Das benutzerdefinierte Wörterbuch heißt für die Sprache Deutsch beispielsweise `UserDictionary_de.txt`. Da es sich bei diesen Dateien um reine Textdateien handelt, lassen sich diese bei Bedarf einfach mit einem Texteditor bearbeiten.