

SE-GR 4 - Inlämning #02

User Stories - Features och förklaring till funktionen

- Välkomstskärm (Med val av campus) - genom att välja campus får man en hänvisning till de pubarna som finns i närheten till det campus man valt
- Karta (Med pin points för alla Chalmers pubbar) - för att lätt kunna hitta till de olika pubarna
- Pubinfo (Öppettider, aktuell kö, ölsortiment) - För att få allmän information om pubarna
- Checklista (kryssa i vilka pubar man besökt) - Underlättar för en att komma ihåg vilka pubar man har varit på
- Highscore (Lista över vem som har besökt flest pubar) - I syfte att tävla med andra Chalmerister som försöker beta av alla pubar

Dokumenterad sprint planering #2 - Vad denna veckas sprint innehåller, vad som skall göras denna vecka

- Inläring av hur man gör en välkomstskärm
- Skapande av välkomstskärm
- Inledande arkitektur-specifikation
- Dokumenterad Definition-of-Done
- Allmän inläring av androidutveckling

Sprint backlog #2 - En samling med features + tider för sprintaktiviteterna

- Inläring av hur man gör en välkomstskärm - 4h
- Skapande av välkomstskärm - 2h
- Inledande arkitektur-specifikation - 8h per person
- Dokumenterad Definition-of-Done - 4h per person
- Allmän inläring av androidutveckling - 20h per person

Product backlog - ALLA features/user stories

- Välkomstskärm
- Karta
- Pubinfo
- Pub-Checklista
- Highscore

