

Priorität: B	Titel: Spiel starten	Story Points: 1
<p>Ich als: Nutzer,</p> <p>möchte: das Spiel starten kann,</p> <p>um: die Option des „Spiel starten“ auf dem Startbildschirm anzuzeigen und ein neues Spiel zu starten.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich):	

<p>Akzeptanzkriterien</p> <p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>die Option des „Spiel starten“ wird auf dem Startbildschirm angezeigt.</p> <p>Option mit „Spiel starten“ Spieler drücken wird, Spiel neues Spiel starten kann.</p> <p>Wenn Funktion „Spiel starten“ nicht durchgeführt werden kann, muss dem Nutzer eine entsprechende Information mit Begründung angezeigt werden.</p>
--

Priorität: B	Titel: Sprache wählen	Story Points: 1
<p>Ich als:Nutzer</p> <p>möchte: Sprache wählen kann,</p> <p>um: auf dem Spielbildschirm Optionen des Sprachen anzugezeigt und Nutzer kann Englisch wählen oder Deutsch wählen.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich):	

Akzeptanzkriterien	
<p>Fehlermeldung,falls Sprache nicht gewählt wird.</p> <p>Bestätigung,falls Sprache gewählt wird.</p>	

Priorität: A	Titel: Modus wählen	Story Points: 4
<p>Ich als:Nutzer</p> <p>möchte:Spieleinstellungen machen kann,</p> <p>um: Zu Programmstar kann gewählt werden, ob gegen den Computer oder gegen einen Menschen gespielt wird und ob Netzwerk eingerichtet wird,und ob Schachuhr verwendet wird. Bei einem Spiel gegen den Computer kann außerdem die Farbe gewählt werden.</p>		
Risiko: hoch	Story Points (Tatsächlich):	

Akzeptanzkriterien	
<p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>Gegner ist ausgewählt.</p> <p>Netzwerk eingerichtet wird oder nicht.</p> <p>beim einem Spiel gegen den Computer Farben gewählt wird.</p> <p>das Spiel mit Schachuhr oder nicht gestellte wird.</p>	

Priorität: A	Titel: Der Spielzug	Story Points: 4
<p>Ich als:Nutzer</p> <p>möchte:Spielzug eingestellt wird,</p> <p>um: Nutzer wird angezeigt, wie er Zug des Computers gleichmäßig durchführen kann. Die Angabe von Zügen im Konsolenfrontend erfolgt mittels textueller Eingabe durch den gerade aktiven Spieler.</p>		
Risiko: hoch	Story Points (Tatsächlich):	

<p>Akzeptanzkriterien</p> <p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>Eine syntaktisch gültige Eingabe ,die zu einem regelwidrigen Zug führe würde,wird mit der Meldung „!“ ,Invalid move quittiert.</p>
---

Priorität: B	Titel: Spiel laden/speichern	Story Points: 2
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: Spiel laden oder speichern wird,</p> <p>um: Eine aktuelle Stellung inklusive Historie kann in einer Datei gespeichert oder zugeladen werden.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich):	

Akzeptanzkriterien	
<p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>eine aktuelle Stand mit Historie in einer Datei erfolgreich gespeichert oder geladen wird.</p>	

Priorität: B	Titel: Das Ende des Spiels	Story Points: 3
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: das Spiel beenden kann,</p> <p>um: ein Nutzer matt gesetzt wurde oder das Spiel unentschieden endet wird durch eine Meldung dargestellt. Daraufhin bleibt der aktuelle Stand der Figuren erhalten, es gibt jedoch keine Möglichkeit mehr die Figuren zu bewegen.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich):	

Akzeptanzkriterien	
<p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>der Spieler oder Gegner das Spiel gewinnt, endet durch eine Meldung mit „Spiel beendet“.</p> <p>das Spiel Unentschieden endet wird durch eine Meldung mit „Spiel beendet“.</p> <p>aktuelle Stand der Figuren erhalten bleibt.</p> <p>Keine Möglichkeit mehr die Figuren zu bewegen.</p>	

Priorität: B	Titel: Aufgeben	Story Points: 1
<p>Ich als:Nutzer</p> <p>möchte: das Spiel aufgeben</p> <p>um: durch das Bestätigen des „Give up“ Buttons kann ein Nutzer für seinem Spiel aufgeben. Es kann jederzeit zum Auswahlbildschirm des Spiels zurückkehrt werden.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich):	

<p>Akzeptanzkriterien</p> <p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>Spieler die Bestätigung des „Give up“Buttons drücken</p>
---