





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): 3	

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>
---

Priorität: A

Risiko:



low

medium



Priorität: B	Titel: Schach anzeigen	Story Points: 1
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: dass das Programm erkennt, wenn ein Spieler im Schach steht und dies anzeigt</p> <p>um: zu Wissen, ob jemand im Schach steht.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich): 2	

Akzeptanzkriterien	
<p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>das Programm erkennt, dass jemand im Schach steht und dies anzeigt</p>	

Priorität: B	Titel: Geschlagene Figuren	Story Points: 1
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: dass das Programm mir die geschlagenen Figuren anzeigen kann,</p> <p>um: genau zu wissen, welche Figuren bereits geschlagen wurden.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich): 1	

<p>Akzeptanzkriterien</p> <p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>das Programm erkennt welche Figuren geschlagen wurden und Diese anzeigt nach der Eingabe „beaten“.</p>
---

Priorität: B	Titel: Schachuhr	Story Points: 1
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: dass das Programm mir eine Schachuhr anzeigt, die ich selbst einstellen kann,</p> <p>um: einen gewissen Zeitdruck zu verspüren.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich):	

<p>Akzeptanzkriterien</p> <p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>das Programm dem Nutzer eine einstellbare Schachuhr anzeigt.</p>
---

Priorität:

Risiko:

Priorität:

Risiko:

Priorität: A	Titel: 2D GUI Elemente	Story Points: 2
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: dem Nutzer sollen folgende 2D GUI Grafikelemente visualisiert werden:  Menü,Schachbrett,Figuren und Platzierungsmöglichkeiten, Historie, Rückkehr zum Hauptmenü.</p> <p>um:eine ansprechendere Interaktionsoberfläche zu haben.</p>		
Risiko:medium	Story Points (Tatsächlich): 2	

Akzeptanzkriterien	
<p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>Alle 2D GUI Grafikelementen erfolgreich ausführen.</p>	

A

1

low

1

Priorität: A	Titel: Schachbrett	Story Points: 1
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: der Nutzer soll die Möglichkeit haben das in der Vogelperspektive visualisiert Schachfeld nach einem Zug zu drehen,so dass sich der aktive Spiele unten befindet, dies soll jederzeit umstellbar sein,</p> <p>um:eine ansprechendere Interaktionsoberfläche zuhaben.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich): 1	

Akzeptanzkriterien
Die Story is fertig, wenn:
Schachbrett wird visualisiert.
Schachbrett aktualisiert sich.



Priorität: A	Titel: Figuren	Story Points: 1
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: der Nutzer soll die Möglichkeit haben Figuren durch Anklicken auszuwählen und diese auf durch Gedrückthalten des Klicks auf ein Feld zu ziehen,</p> <p>um: eine ansprechendere Interaktionsoberfläche zu haben.</p>		
Risiko: low	Story Points (Tatsächlich): 1	

Akzeptanzkriterien	
Die Story ist fertig, wenn:	
Ungültige Zugversuche wird ignoriert.	
Gültige Zugversuche wird ausgeführt.	
Nur die eigenen Figuren, lassen sich bewegen.	

Priorität:

Risiko:

Priorität:

Risiko:

Priorität:

Risiko:

Priorität: A	Titel: KI berechnet eigenen Zug	Story Points: 2
<p>Ich als: Nutzer</p> <p>möchte: die KI benötigt einen Algorithmus,</p> <p>um:Züge anhand der aktuellen Positionierung und Art der Figuren zu bestimmen.</p>		
Risiko: high	Story Points (Tatsächlich): 3	

<p>Akzeptanzkriterien</p> <p>Die Story is fertig, wenn:</p> <p>Variation der Züge</p> <p>Nicht immer den besten Zug</p>
---