

# Daily Log 14.01.25

## Heute

- ☐ Fertigstellung WebUI
- ☒ ~~Testen der Quest Logik~~ [14.01.2025-09:02:06]
  - ☒ ~~Condition anlegen~~ [14.01.2025-09:02:02]
  - ☒ ~~Achivement anlegen~~ [14.01.2025-09:02:03]
  - ☒ ~~Quest anlegen~~ [14.01.2025-09:02:03]
  - ☒ ~~Quest erfüllen~~ [14.01.2025-09:02:04]
  - ☒ ~~Achivement verleihen~~ [14.01.2025-09:02:04]

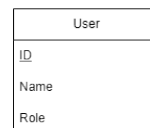
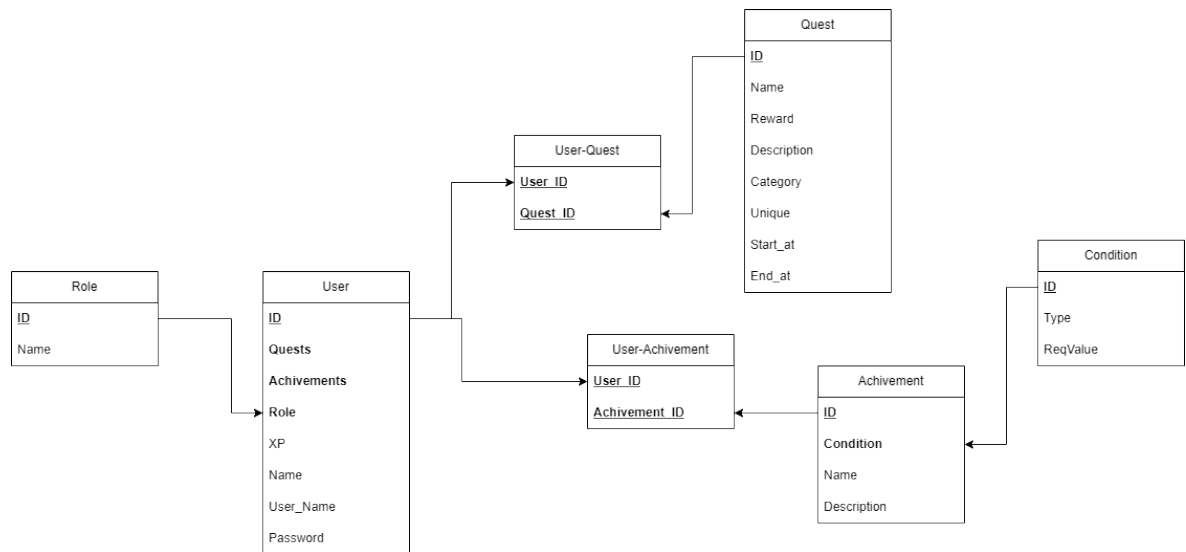
## Recap / Bilanz

- Getestet
  - Conditions anlegen
  - Achivements anlegen
  - Quests anlegen
  - Quests erfüllen
  - XP zu User adieren
  - automatisch passende Achivements verleihen
- Frontend
  - Quest werden im WebUI dargestellt
  - Toaster Funktion hinzugefügt
  - Nutzerdaten werden angezeigt
  - abgeschlossene Quests werden angezeigt
- Fixes
  - End\_Date wird nun automatisch auf 7 Tage nach Start\_Date gesetzt

# Notes

Datum	Meilenstein
12.11.2024	Erstellung Pflichtenheft abschließen
10.12.2024	Fertigstellung der Datenbank
14.01.2025	Fertigstellung WebUI
21.01.2025	Tests und Anpassungen
28.01.2025	Vervollständigung der Projektdokumentation

- DB Aufbau



- Grundideen
  - Anwendung die Mitarbeiter in einem Unternehmen durch 'Attention Loop'-Techniken zu sonst eher stupiden Arbeiten motiviert.
  - regelmäßiges Erfüllen der Aufgaben wird mit digitalen Abzeichen und Statuswerten Belohnt
  - web-based UI um mit möglichst vielen Geräten kompatible zu sein (cross Plattform)
  - Role-based-access System für Team-Quests
  - DB für User Data/Fortschritt

- Nutzwertanalyse/Rechtfertigung
  - Steigerung der Produktivität durch Motivation zu sonst unbeliebten Aufgaben
- Aufteilung

		Verantwortliche					
Namen	Projekttitel	Pflichtenheft	Projektdateien	Doku	Präsent. (schriftl.)	Tagebuch	Arbeitspakete (Trello, Taskcard)
Jean Michel, Philipp	Questify	Philipp	Jean Michel	Philipp	Jean Michel	Philipp	Jean Michel

## Beispiel Achivements

- Early Bird -> Wird an Nutzer vergeben, die frühzeitig mit ihren Aufgaben beginnen.
  - Typ: Vor 9:00 abgeschlossene Aufgaben
  - Value: 10
- XP-Hunter -> Belohnung für das Erreichen eines hohen Erfahrungspunktestatus.
  - Typ: Gesamt XP
  - Value: 1.000.000
- Knowledge Seeker -> Für Mitarbeiter, die an Schulungen und Lernquests teilnehmen.
  - Typ: abgeschlossene Quests aus der Kategorie 'Fortbildung'
  - Value: 10
- Taskmaster -> Anerkennung für das Abschließen vieler Aufgaben in kurzer Zeit.
  - Typ: abgeschlossene Quests in einer Woche
  - Value: 20

## Conditions

- "completedBeforeTime" -> in\_test
- "totalXP" -> in\_test
- "completedInAWeek" -> in\_test
- "completedInADay" -> in\_test
- "completedCategoryLerning" -> in\_test

## Links

[Prisma Docs](#)

[Pflichtenheft](#)

Pflichtenheft Gliederung

Lastenheft

Konzept

KanBan Bord