

## Dokumentation – Zweites Treffen (SEP Wintersemester 2025/26)

### 1. Themen und Ergebnisse des zweiten Treffens

#### 1.1 Projektplanung und Releases

Wir haben die geplanten Releases definiert und den Entwicklungsumfang je Phase festgelegt:

- Release 1 – Basisversion:
  - Implementierung der Grundfunktionen:
    - Login und Benutzerregistrierung
    - Nutzerprofil
    - Erste Übung (Multiple Choice)
    - Rechtliche Hinweise (Datenschutz / Impressum)
  - Speicherung der Daten (Nutzer, Fortschritt, Übungen)
  - Ziel: Erfüllung der Minimalanforderungen laut Aufgabenstellung
- Release 2 – Erweiterung:
  - Weitere Übungstypen
  - Zusätzliche Features (z. B. Belohnungssystem, Fortschrittsanzeige)
  - Verfeinerung des User Interface und Feedbackfunktionen

#### 1.2 Backlog-Struktur und Organisation

- Erstellung des Product Backlogs in GitHub
- Definition erster Epics und zugehöriger User Stories
- Ergänzung von Issues zur Nachverfolgung einzelner Aufgaben
- Einführung von Labels zur Priorisierung nach dem MoSCoW-Prinzip:
  - Must: zwingend notwendig für den Prototyp
  - Should: wichtig, aber nicht kritisch für die erste Version
  - Could: optionale Features zur Verbesserung
  - Won't: aktuell nicht vorgesehen

#### 1.3 Brainstorming neuer Ideen

Ein Vorschlag aus der Diskussion:

- „Snake“-Lernspiel: Anstatt Äpfel zu essen, sammelt die Spielfigur Buchstaben, um daraus Vokabeln zu bilden – so kann spielerisches Lernen mit klassischem Gameplay kombiniert werden.

Diese Idee könnte später als Erweiterung (Release 2 oder 3) umgesetzt werden, sofern die Grundfunktionen stabil laufen.

## 2. Nächste Schritte

- Detaillierung und Verknüpfung aller User Stories mit Issues in GitHub
- Erstellung eines visuellen Backlogs
- Planung der ersten Sprints:
  - Welche Funktionen sollen im ersten Sprint implementiert werden?
  - Welche Aufgaben sind priorisiert (Must-Have)?

## 3. Zusammenfassung

Das Team hat die Basisplanung abgeschlossen und die technische Umsetzung vorbereitet. Mit der Priorisierung nach dem MoSCoW-Prinzip und der Definition von Releases ist die Grundlage für eine strukturierte agile Entwicklung gelegt.