Dokumentation nach IPERKA  
Von Lukas Gilgen, Nick Flückiger, Erik Hess und   
Albion Spahija

Inhaltsverzeichnis

[IPERKA: Informieren 4](#__RefHeading___Toc121_1224399101)

[Aufgabenstellung: 4](#__RefHeading___Toc123_1224399101)

[IPERKA: Planung 5](#__RefHeading___Toc125_1224399101)

[IPERKA: Entscheiden 6](#__RefHeading___Toc127_1224399101)

[IPERKA: Realisieren 7](#__RefHeading___Toc129_1224399101)

[IPERKA: Kontrollieren 8](#__RefHeading___Toc131_1224399101)

[IPERKA: Auswerten 9](#__RefHeading___Toc133_1224399101)

# **I**PERKA: Informieren

## Aufgabenstellung:

Die Schüler implementieren in Gruppenarbeit ein Casino. Das Casino sollte die Verwaltung, Erstellung und die Validierung von Nutzern / Spielern zulassen. Die Spieler sollten sich über einen Nutzernamen und ein Password registrieren und anmelden können. Ebenfalls sollte der Kontostand der einzelnen Spieler in einer Datenbank mit den anderen Informationen hinterlegt und gespeichert werden. Die einzelnen Schüler implementieren unterschiedliche Spiele aus einer Auswahl. Spiele sollten innerhalb der Gruppe nicht zweifach erstellt werden. Das Casino sollte den Zugang zu den einzelnen Spielen über ein Zentrales Auswahlfenster realisieren. Die Spiele sollen nach den Vorgaben in der User-Stories der einzelnen Spiele implementiert werden. Diese sind im Ordner: User-Stories zu finden. Die Spezifikationen sowie die Aufgabenstellung der einzelnen Spiele ist aus den jeweiligen Stories herauszulesen.

**Gewählte Spiele der Schüler:**

* Blackjack – Albion Spahija
* Yatzy – Erik Hess
* Baccara – Nick Flückiger
* Roulette – Lukas Gilgen

# I**P**ERKA: Planung

# IP**E**RKA: Entscheiden

# IPE**R**KA: Realisieren

# IPER**K**A: Kontrollieren

# IPERK**A**: Auswerten

Arbeitsjournal: