# Entwicklung einer Anwendung zum Pokerspielen am Computer

Projektbeginn: 10.09.2020

Teilnehmer:

Sophia Schmoll

Miriam Haas

Noah Hauke

Luca Rohmann

Felix Schmitt (Ansprechpartner: inf19089@lehre.dhbw-stuttgart.de)

# Einführung und Ziele

Realisierung einer Computeranwendung zum Pokerspielen, in der Spielvariante Texas Holdem. Die Anwendung soll in der Programmiersprache C++ implementiert werden. Die Anwendung soll aus einem einfachen Spielermodus bestehen. Mögliche Erweiterungen dazu sind verschiedene Bots, eine graphische Oberfläche oder weitere Spielvarianten von Poker.

## Projektansatz

Wir haben uns einstimmig dazu entschieden zur Realisierung des Projektes den Scrum-Ansatz zu verwenden.

Rollenverteilung:

Noah Hauke: ScrumMaster

Felix Schmitt: Product Owner

Sophia Schmoll, Miriam Haas, Luca Rohmann: Team

Epic:

Anwendung zum Pokerspielen am Computer

User Storys:

Als [Benutzertyp] möchte ich [Funktion], damit ich [Nutzen]

Als Spieler möchte ich bequem von Zuhause aus Poker spielen können, damit ich mich nicht mit Corona anstecke.

Als Spieler möchte ich eine Erklärung der Regeln vor dem Spiel bekommen können, damit ich nicht googeln muss und damit die Regeln klar definiert sind.

Als Spieler möchte ich die Eingabemöglichkeiten über die Konsole auswählen können, damit das Spiel weiß was ich möchte.

Als Entwickler möchte ich das Guthaben der Spieler in Form von Chips darstellen, um das Spiel so realitätsnah wie möglich zu gestalten.

Als Spieler möchte ich sowohl gegen reale Player als auch Bots spielen können, um das Spiel abwechslungsreich zu gestalten und um auch mit Freunden/alleine spielen zu können.

Als Entwickler möchte ich die Ausgabe in englischer Sprache gestalten, um eine sprachliche Einheit darzustellen und die Ausgabe ordentlich zu gestalten.

Als Spieler möchte ich die Höhe der Blinds und das Tischmaximum festlegen können, um das Spiel an meine Bedürfnisse anpassen zu können.

Als Spieler möchte ich die Anzahl der Mitspieler festlegen können, um das Spiel abwechslungsreich machen zu können.

Planung:

Zweiwöchige Sprints

DailyScrumMeeting alle drei Tage

Programmiergrundsätze

* Alle Variablen haben englischsprachige Namen
* Alle Variablen haben sprechende Namen
* Ausgabe in Englisch

1.Sprint Planning:

Priorisierte UserStorys:

* Als Spieler möchte ich eine Erklärung der Regeln vor dem Spiel bekommen können, damit ich nicht googeln muss und damit die Regeln klar definiert sind. [1]
* Als Spieler möchte ich sowohl gegen reale Player als auch Bots spielen können, um das Spiel abwechslungsreich zu gestalten und um auch mit Freunden/alleine spielen zu können. [2]
* Als Spieler möchte ich die Anzahl der Mitspieler festlegen können, um das Spiel abwechslungsreich machen zu können. [3]

Sprintziele definieren:

* Grundlegende Architektur (luca) {3}
* Spielregeln definieren (luca) {8}
* Spielregeln grob programmieren (felix) {8}
* Zufallsgenerator (miriam) {3}
* UML-Diagramm erstellen (Noah) {13}
* Menü aufsetzen (Sophia) {5}
* Spielregeln ausgeben (miriam) {3}
* Klassen anlegen (miriam) {5}

https://www.scrumpoker.online