1. QuizSpielen
   * Antwortmöglichkeiten sollen beim Vorlesen der Frage noch nicht gegeben sein. Der Spieler darf selbst entscheiden ob er sie braucht oder nicht. Sollte er sich dafür entscheiden, kostet ihn das die Hälfte der verfügbaren Punkte.
   * Bei einer beantworteten Frage: Quizmaster soll roten falsch Button und grünen richtig Button erhalten. Je nach Klick werden Punkte dazu addiert oder nicht
   * Punkte sollen nicht abgezogen werden
   * Sollte eine Frage falsch beantwortet, sollen die verbleibenden Spieler die Möglichkeit haben, zu buzzern wer die Frage beantworten möchte
   * Der Quizmaster soll die Möglichkeit haben, Punkte manuell hinzufügen oder abziehen zu können
   * Spielertabelle: Wer führt, soll oben stehen. Wer hinten liegt, soll ganz unten stehen. Dynamische Änderung der Spielerplätze
   * Timer einbauen. Mehrere Optionen
   * Wenn ein Quiz gespielt worden ist soll gefragt werden ob man die Daten speichern möchte. Es soll eine Json-Datei erstellt werden mit dem Namen gespieltesQuizStatistik.json. Dort soll eine Liste der Spieler erscheinen mit den gesammelten Punkten. Diese Statistik, also diese Datei soll lösch bar sein aber nicht bearbeitbar
2. QuizErstellen
   * Wenn einen Quiznamen eingegeben wird, soll geprüft werden ob dieser Name vielleicht schon existiert. Falls ja, soll gefragt werden ob das alte überschrieben werden soll oder man vielleicht doch einen anderen Quiznamen vergeben möchte
   * Nachdem ein Quiz erstellt worden ist, soll man zurück auf die HomePage gelangen. Davor soll die Seite neu Laden, damit das eben erstellte Quiz in der Liste erscheint
3. SpielerVerwaltung
   * Beim Löschen eines Spielers entsteht ein null-Eintrag
   * Beim Löschen des null-Eintrags entsteht ein weiterer null-Eintrag
   * Beim Erstellen eines Spielers, Wird dieser zwar erstellt, aber die Verbindung geht verloren
4. Anleitungen
   * Anleitung zur Verwaltung von Spielern
   * Anleitung zum Erstellen, Löschen und Bearbeiten von Quizzen
   * Anleitung zum Verbinden von mobilen Geräten mit der Anwendung
   * README Datei anpassen. Hier soll Schritt für Schritt erklärt werden wie man die Anwendung installieren und starten kann
5. Mobile Geräte
   * Mobile Anwendung erstellen: Responsive Webdesign
   * Buzzer
   * Quizmaster öffnet Server / Kanal. Spieler kann sich mit dem Spiel verbinden. Quizmaster erhält eine Übersicht der Geräte die sich verbinden möchten. Quizmaster ordnet den Gerätenamen Spielernamen zu
   * Falsch beantwortete Frage -> Quizmaster öffnet den Buzzermodus -> Buzzern möglich
   * Wenn ein Spieler gebuzzert hat, sollen die Buzzer der anderen Spieler temporär blockiert werden
6. Json-Dateien
   * Speicherung von bereits gespielten Quizzen
     1. Wer hat gespielt?
     2. Wer hat wie viele Punkte?
   * erstelltesQuiz:
     1. Timerdauer hinzufügen
     2. Regex: Quiz soll mindestens ein Zeichen beinhalten
7. Design
   * Spielertabelle
   * Modal zum Beantworten einer Frage
   * Bereits gespielte und gespeicherte Quize – Übersicht
8. NavBar
   * Verschiedene Themes
   * Tab it right, Bone it out: Quizname gefällt mir nicht. Anpassung? Alternativen? Kompletten Ordner umbenennen, auch auf GitHub
9. Server
   * Localhost 9000 und Localhost 5000 auf anderen Port? Beides Auf einem? Wie kann man das intuitiver gestalten?
10. Testen
    * QuizErstellen
      1. Quizname mit einem Sonderzeichen
      2. Quizname mit einem Punkt
      3. Quiznamen nicht vergeben
      4. Quiznamen mit einer Leerzeichen
    * Buzzern:
      1. Wie lange dauert es, bis die Anwendung das buzzern mitbekommt?
      2. Wie lange dauert es, bis die Buzzer der anderen Spieler geblockt werden, nachdem ein Spieler den Buzzer gedrückt hat?
    * Installation und README Datei
    * Testergebnisse Dokumentieren, anpassen, Fehlermeldungen hinzufügen und gegebenenfalls Angelo fragen was passieren soll wenn ein Ereignis auftritt