Setup Git Projekt,

Rollenverteilung;

Dokumente: Projekt-Tagebuch; Meeting-Protokolle;

Jira als Scrum-Tool;

Userstories:

* Basic Functionality
  + Als Spielmaster möchte ich ein neue Spiel-Lobby erstellen können.
  + Als Spieler möchte ich mich mit einem Nickname über einen Link zum Spiel-Lobby connecten können.
  + Als Spielmaster möchte ich die Spieleranzahl für die Spiel-Lobby festlegen können.
  + Als Spielmaster möchte ich die Rundenzahl für die Spiel-Lobby festlegen können.
  + Als Spieler möchte ich voten könne, welches Minigame als nächstes gespielt werden soll.
  + Als Spieler möchte ich den Punktestand jedes Mitspielers sehen können.
  + Als Spieler möchte ich wissen, welche Runde von welchem Spiel gerade gespielt wird.
  + Als Spieler möchte ich auf die Spielregeln zugreifen können.
  + Als Spieler möchte ich die Spiel-Lobby verlassen können.
  + Als Spielermaster möchte ich, dass sich die Spiellobby dynamisch an die Spielerzahl anpasst.
  + Als Spielmaster möchte ich, dass sich die Spiel-Lobby schließt, wenn alle Mitspieler sie verlassen haben.
* Chat
  + Als Spieler möchte ich in einen öffentlichen Chat zwischen allen Mitspielern schreiben können.
  + Als Spieler möchte ich bei Teamspielen in einem privaten Chat mit meinem Teampartner schreiben können.
  + Als Spieler möchte ich über den öffentlichen Chat Cheat-Commands absenden können, die auf ein zufälliges Emoji gemappt werden.
* Sensorik
  + Als Spieler möchte ich durch Schütteln meines Smartphones die Karten mischen können.
  + Als Spieler möchte ich durch Verdecken des Lichtsensors die Lights-Out-Funktion auslösen können.
* UI
  + Als Spieler möchte ich meine Handkarten sehen und ausspielen können.
  + Als Spieler möchte ich sehen, welche Karten gerade ausgespielt wurden.
  + Als Spiele möchte ich die Nicknames meiner Mitspieler sehen können.
* Minigames
  + Als Spieler möchte ich einen Überblick über meine Stiche und Punkte haben.
  + Als Spieler möchte ich neue Karten vom Stapel ziehen können.
  + Als Spieler möchte ich gewinnen können.
  + Als Spieler möchte ich die Schummelfunktion nutzen können.
  + Als Spieler möchte ich Schnapsen spielen können.
  + Als Spieler möchte ich Watten spielen können.
  + Als Spieler möchte ich Hosen obe spielen können.
  + Als Spieler möchte ich Pensionisteln spielen könne.
  + Als Spieler möchte ich 3mal pro Minigame einen Mitspieler des Schummelns beschuldigen können.
  + Als Spieler möchte ich bei falscher Beschuldigung für dieses Minigame keine Punkte für dieses Minigame erhalten.
  + Als Spieler möchte ich bei mehrfacher falscher Beschuldigung für dieses Minigame Minuspunkte für dieses Minigame erhalten.
  + Als Spieler möchte ich bei „Lights out“ beliebig viele Handkarten gegen neue Karten vom Stapel tauschen können.
  + Als Spieler möchte ich im Rahmen der Schummelfunktion meine schlechteste Karte zur situationsbedingten besten Karte umwandeln können.

Sprint 1 – Basics

* + Als Spielmaster möchte ich ein neue Spiel-Lobby erstellen können.
  + Als Spieler möchte ich mich mit einem Nickname über einen Link zum Spiel-Lobby connecten können.
  + Als Spielmaster möchte ich die Spieleranzahl für die Spiel-Lobby festlegen können.
  + Als Spielmaster möchte ich die Rundenzahl für die Spiel-Lobby festlegen können.
  + Als Spieler möchte ich wissen, welche Runde von welchem Spiel gerade gespielt wird.
  + Als Spieler möchte ich auf die Spielregeln zugreifen können.
  + Als Spieler möchte ich die Spiel-Lobby verlassen können.
  + Als Spieler möchte ich in einen öffentlichen Chat zwischen allen Mitspielern schreiben können.
  + Als Spieler möchte ich meine Handkarten sehen und ausspielen können.
  + Als Spieler möchte ich sehen, welche Karten gerade ausgespielt wurden.
  + Als Spiele möchte ich die Nicknames meiner Mitspieler sehen können.
  + Als Spieler möchte ich neue Karten vom Stapel ziehen können.

Sprint 2 – Connect Components

* Generell: vorhandene Komponenten zusammenfügen
* Valon
  + Chat UI
  + UI Logic Pattern for client-server communication
* Benedikt
  + Spiel-Logik für 2er Schnapsen + Server-Client Messages
* Alina
  + Watten Spiel-Logik
* Anton
  + UI Spiellogik
  + Integrieren von Chat UI
  + Voting Server + Client
* Nejc
  + Lobby fertigstellen (Spieler anmelden, spiel starten)
  + Lobby Logik (Spiel verlassen, spiel beenden)
* Tine
  + UI Logic Pattern for client-server communication
  + Lobby communication
* Optional: Mischen durch schütteln des Smartphones, Sensorik implementieren, 4er Schnapsen

Developer:

Alina

Tine

Nejc

Valon

Anton

Benedikt

Geplanter Aufwand: 8h / Person / Woche 🡪 ~ 150h für Sprint 1

Daraus abgeleitete Tasks:

* Basic UI Design: 50 Story-Points (aka. 1h = 1 Storypoint)
  + Startbildschirm
  + Lobbyscreen
  + Chat
  + Punkte- & Runden & Spieleroverlay
  + Handkartenview
  + Tischview mit Stapel
  + Karten-Design
* Lobby-Logik: 25 Story Points
* Öffentlicher Chat-Logik: 25 Story-Points
* Karten-Logik: 50 Story Points
  + Stapel
  + Mischen
  + Ziehen
  + Karten halten
  + Karten ausspielen
* Lobby UI + Logik: Tine, Nejc
* Karten + Logik: Benedikt, Alina
* Chat Logik + UI: Valon
* Handkartenview, Tischview, Overlays: Anton

Sprintziel: App mit Basic-Functionality (Lobby erstellen können, öffentlichen Chat verwenden können, Karten mischen, ziehen, halten und ausspielen können)