

User Stories

Frontend

F1. Role-Goal-Benefit	Als Lernende/r kann ich ein neues Quiz starten, um zu spielen.
Notes	Web-Applikation
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> Klick auf Button Start auf der Einstiegsseite Quiz startet mit der ersten Frage (50er-Frage) und Wert der Frage wird angezeigt Klick auf Button Ende auf der Einstiegsseite Die Ausstiegsseite erscheint
Tasks	<ul style="list-style-type: none"> Einstiegsseite erstellen und gestalten Button "Quiz starten" auf Einstiegsseite platzieren Button "Quiz starten" mit Maus anklickbar Button "Quiz starten" mit Tab und Return anklickbar Button "Quiz starten" mit Spielfeldseite verlinken Das Level auf 1 setzen (50er-Frage) Button "Programm beenden" platzieren Button "Programm beenden" mit Ausstiegsseite verlinken
Estimate	4

F2. Role-Goal-Benefit	Als Lernende/r kann ich eine Frage beantworten und bekomme eine Rückmeldung.
Notes	Multiple-Choice
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> LL klickt auf das Feld einer der vier Antworten Rückmeldung wird angezeigt (Richtig/Falsch mit Erklärung/Feedback) Wert der Frage wird angezeigt LL kann bei einer richtigen Antwort weiterfahren (mit Buttons)
Tasks	<ul style="list-style-type: none"> Frageseite erstellen und gestalten Textfeld für Frage auf Spieleseite platzieren Frage für das aktuelle Level vom Backend beziehen Textfeld mit Wert der Frage aktualisieren Vier Buttons für die möglichen Antworten auf Spieleseite platzieren Button "Antwort einloggen" platzieren (erst anklickbar, wenn eine der vier Antworten gewählt) Buttons mit Maus anklickbar Buttons mit Tab und Enter anklickbar Bei Klick auf einen Antwortbutton Farbe des Buttons ändern und provisorische Antwort merken, Button "Antwort einloggen" anklickbar machen Bei Klick auf einen anderen Antwortbutton provisorische Antwort und Buttonfarbe updaten Bei Klick auf Button "Antwort einloggen" provisorische Antwort mit korrekter Antwort vergleichen Wenn Antwort falsch: ein Pop-Up Fenster öffnen, welches "falsch" und weitere Rückmeldungen anzeigt. Einen Button erstellen und mit Resultat-Seite verlinken. Wenn Antwort korrekt: ein Pop-Up Fenster öffnen, welches "richtig" und weitere Rückmeldungen anzeigt und einen "Weiter" Button anzeigt
Estimate	16

F3. Role-Goal-Benefit	Als Lernende/r bekomme ich nach einer richtigen Antwort (und dem Klick auf den "Weiter"-Button) eine nächstschwierigere Frage und das Spiel geht weiter.
Notes	
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> Lernender bekommt eine höherwertige Frage
Tasks	<ul style="list-style-type: none"> Client: Button "Weiter zur nächsten Frage" platzieren (Button taucht erst auf/ ist erst anklickbar, wenn A2 abgeschlossen mit "Antwort richtig beantwortet") Client: Button mit Maus anklickbar Client: Button mit Tab und Enter anklickbar Client: Anfrage an Server: "gib mir 1 in diesem Spiel noch nicht benutzte Frage, die um genau 1 Stufe schwieriger als die letzte Frage und die alle Kategorien gleich wie die bisherigen Fragen hat" Server: Auswahl ALLER entsprechend der Kriterien möglichen Fragen Server: zufällige Auswahl 1 Frage aus dem Pool der möglichen Fragen Server: Fehlermeldung an Client falls keine passende Frage vorhanden Server: ausgewählte an Frage (inkl. Antworten etc.) an Client senden Client: Fehlermeldung "keine passende Frage vorhanden" von Server empfangen. User entsprechend informieren Client: neue Frage vom Server empfangen
Estimate	16

F4. Role-Goal-Benefit	Als Lernende/r erhalte ich nach dem erfolgreichen Beantworten der höchstwertigen Frage ("Millionenfrage") einen Gratulationsbildschirm.
Notes	<ul style="list-style-type: none"> 1 ganzes Spiel besteht aus 8 Fragen mit ansteigender Schwierigkeit
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> Nach dem richtigen Beantworten der letzten/schwierigsten Frage wird der Gratulationsbildschirm angezeigt.
Tasks	<ul style="list-style-type: none"> Prüfen, ob Antwort richtig -> A2 Prüfen, ob Spiel erfolgreich abgeschlossen (=Maximale Anzahl Fragen richtig beantwortet) Grundstruktur Gratulationsbildschirm erstellen (Bild von Pokal oä, schöne Schrift etc) Gratulationsbildschirm-Textfeld (Name des Spielers, erreichte Punktzahl) erscheint "Weiter"- Button mit "Menu" verlinken Für später: "mein Resultat speichern"- Button mit entsprechender Funktionalität verknüpfen
Estimate	4

F5. Role-Goal-Benefit	Als Lernende/r bekomme ich nach einer falschen Antwort ein Results-Fenster und eine Auswahlmöglichkeit, um mit einem neuen Quiz beginnen zu können.
Notes	
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> Nach einer falschen Antwort erscheint der "Results-Bildschirm" Durch Drücken des Weiter-Buttons gelangt der Lernende zurück zur Startseite
Tasks	<ul style="list-style-type: none"> Prüfen, ob die Antwort falsch ist PopUp-Fenster "Results" erstellen PopUp-Fenster "Results" mit Dankeschön, Punktestand und mit Weiter-Button versehen Weiter-Button zur Start-Seite verlinken (mit Maus, Tab-Enter) PopUp-Fenster "Results" bei einer falschen Antwort erscheinen lassen.
Estimate	4

F6. Role-Goal-Benefit	Als Lernende/r kann ich das Spiel jederzeit abbrechen, um den Results-Bildschirm angezeigt zu bekommen.
Notes	Results-Bildschirm enthält Dankeschön für Teilnahme und Gewinn des Teilnehmers
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> • Klick auf "Quiz beenden"-Button • Results-Bildschirm erscheint mit meinem persönlichen Resultat
Tasks	<ul style="list-style-type: none"> • "Quiz beenden"-Button auf Frageseite platzieren • "Quiz beenden"-Button mit Maus anklickbar • "Quiz beenden"-Button mit Tab und Return anklickbar • "Quiz beenden"-Button mit PopUp-Fenster "Results" verlinken
Estimate	4

F7. Role-Goal-Benefit	Als Lehrperson kann ich einer Frage eine Kategorie (Geschichte, Mathe, etc.) zuordnen, damit die Fragen thematisch sortierbar sind.
Notes	<ul style="list-style-type: none"> • Soll eine weitergehende Kategorisierung (Geschichte -> Mittelalter) möglich sein? Möglich wäre auch Klasse/Stufe, Autor, etc • Sollen die Kategorien fix oder von LP editier-& erweiterbar sein? -> Wenn die Kategorien variabel sind, könnte der Import kompliziert werden, da dann nicht eindeutig ist, welche Spalte welchem Attribut zugeordnet wird
Definitions of done	Einer Frage sind eine oder mehrere Kategorien zuordnungsbar.
Tasks	<ul style="list-style-type: none"> • Die Fragen-Klasse um 1-2 Attribute erweitern (je nach Verschachtelungsgrad der Kategorien). • Eine Klasse "Kategorien" definieren. • Bei der Erstellung einer Frage eine Auswahl der vorhandenen Kategorien anbieten, damit Fragen schnell kategorisiert werden können.
Estimate	4

F8. Role-Goal-Benefit	Als Lehrperson kann ich vorhandene Fragen (nach Kategorien) filtern, um damit effizient Quizes zusammenzustellen.
Notes	
Definitions of done	Nach Auswahl eines Filterkriteriums werden nur noch Fragen angezeigt, die diesem Kriterium entsprechen.
Tasks	<ul style="list-style-type: none"> • Auf dem Bildschirm, auf dem die vorhandenen Fragen angezeigt werden, eine Auswahlmöglichkeit für die Filterkriterien (=Kategorien) anbieten. • Eine Methode, die aus der Datenbank jene Fragen herausfiltert, die dem Filterkriterium entsprechen.
Estimate	4

Backend

B1. Role-Goal-Benefit	Als Administrator kann ich die Datenbank sichern, um sie ggf. wieder herstellen zu können
Notes	<ul style="list-style-type: none">• Sicherung in lokale Datei. Wird meist von den Administrationstools der DB zur Verfügung gestellt
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none">• Alle Datenbank-Einträge stehen in der lokalen Datei
Tasks	
Estimate	4

B2. Role-Goal-Benefit	Als Administrator kann ich die Datenbank aus einer vorgängigen lokalen Sicherungsdatei wiederherstellen, sodass sie wieder online verfügbar ist.
Notes	<ul style="list-style-type: none">• Wiederherstellung einer vorgängigen Sicherung wird meist von den Administrationstools der DB zur Verfügung gestellt.
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none">• Datenbank ist auf demselben Stand wie zum Zeitpunkt der Sicherung
Tasks	
Estimate	4

B3. Role-Goal-Benefit	Als Lehrperson wird mir eine Liste aller Fragen angezeigt, damit ich eine (oder neue) auswählen kann, um sie zu bearbeiten oder löschen.
Notes	<ul style="list-style-type: none">• Noch klären: Kann jeweils genau eine Frage ausgewählt werden oder auch mehrere, die dann aber nur gelöscht werden können.
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none">• Die Liste wird angezeigt• Es kann eine Frage markiert werden• Ist eine Frage markiert, sind Buttons "löschen" und "mutieren" aktiviert• Wird löschen gewählt, wird eine Sicherheitsfrage angezeigt und bei Bestätigung die Frage gelöscht• Bei "mutieren" öffnet sich die Maske mit der Frage (vgl. B4)• Es kann eine neue Frage erstellt werden
Tasks	
Estimate	4

B4. Role-Goal-Benefit	Als Lehrperson wird mir eine Maske angezeigt mit den Details der Fragen, sodass ich sie mutieren kann.
Notes	<ul style="list-style-type: none">• Noch klären: Ist Datenbank schon aufgesetzt oder nicht?
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none">• Eine bestehende Frage wird angezeigt• Bei einer neuen Frage sind die Felder leer• Der Button "Speichern" und "Abbrechen" sind sichtbar• Beim "Abbrechen" wird die Maske geschlossen ohne zu speichern• Beim "Speichern" wird die Maske geschlossen und die Änderungen gespeichert• Ist die Maske nicht vollständig ausgefüllt, kann nicht gespeichert werden (Button ist nicht aktiviert)
Tasks	
Estimate	8

B5. Role-Goal-Benefit	Als Lehrperson kann ich eine Datei mit Fragen importieren, sodass diese Fragen nicht alle einzeln erfasst werden müssen.
Notes	<ul style="list-style-type: none"> • Hier gibt es noch viel abzuklären: Wie werden die Daten gecheckt (z.B. alle Antworten vorhanden)? • Wie soll mit Doubletten umgegangen werden? Wie werden diese erkannt? • ...
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> • Die geänderte (neue) Frage steht in der Datenbank
Tasks	
Estimate	8

B6. Role-Goal-Benefit	Als Lehrperson kann ich eine Datei mit Fragen exportieren, sodass diese Fragen in anderen Systemen weiterverwendet werden können.
Notes	
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> • Die geänderte (neue) Frage steht in der Datenbank
Tasks	
Estimate	8

B7. Role-Goal-Benefit	Als Lehrperson kann ich die Liste der Kategorien pflegen, sodass eine sinnvolle Kategorisierung der Fragen ermöglicht wird.
Notes	
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> • Liste aller Kategorien kann angezeigt werden • Eine Kategorie kann gelöscht werden • Eine neue Kategorie kann erfasst werden • Eine bestehende Kategorie kann umbenannt werden
Tasks	
Estimate	8

B8. Role-Goal-Benefit	Als Lehrperson kann ich die Liste der Schwierigkeitsstufen pflegen, sodass eine sinnvolle Einstufung der Fragen ermöglicht wird.
Notes	<ul style="list-style-type: none"> • Zu jeder Schwierigkeitsstufe gehört ein Wert (Betrag, Punkte, o.ä.) und optional eine Beschreibung
Definitions of done	<ul style="list-style-type: none"> • Liste aller Schwierigkeitsstufen kann angezeigt werden • Die jeweils höchste Schwierigkeitsstufen kann gelöscht werden • Am Ende kann neue höherwertige Schwierigkeitsstufen erfasst werden • Eine bestehende Schwierigkeitsstufen kann geändert werden
Tasks	
Estimate	4