

User Stories

User story	Prio- rity 1 - 4	Independent	Negotiable	Value to user or customers	Estimable	Small	Testable
Frontend							
F1	1	Startseite kann unabhängig erstellt werden.	Gestaltung der Startseite verhandelbar. Funktionalität bei Klick auf "Start" ist gegeben. Weitere Funktionen sind verhandelbar (z.B. Zugang zu Admin-Bereich, Link zur Bestenliste, ...)	Der Spieler kann ein neues Spiel beginnen und ev. zu weiteren Seiten navigieren (vgl. Negotiable).	Der Zeitbedarf ist grundsätzlich abschätzbar. Der unbekannte Parameter ist die Erfahrung.	Innerhalb eines Sprints umsetzbar.	Funktionalität der Startseite besteht hauptsächlich im Verlinken auf andere Seiten -> ist testbar.
F2	1	Die Struktur der Datenbank (mit einer Testfrage) muss stehen.	Pop-Up Fenster sind ein Vorschlag, man kann auch eine Antwort-Seite erstellen, auf der die Antwort, das Feedback und die Buttons "Weiter" (falls richtig beantwortet) und "Beenden" stehen.	Diese User Story beschreibt die eigentliche Spielefunktionalität.	Der Zeitbedarf ist grundsätzlich abschätzbar. Der unbekannte Parameter ist die Erfahrung.	Innerhalb eines Sprints umsetzbar.	Für das Testen müssen einige Beispielfragen in der Datenbank erfasst sein (sinnlose Fragen genügen)
F3	2	Laut F4 kommt nach letzter Frage Gratulationsbildschirm. Gleichzeitig kommt laut F3 nächste (schwierigere) Frage. Laut F3 geht Spiel nach letzter Frage bei richtiger Antwort weiter, laut F4 ist's dann fertig.	Es gibt nur 1 Option, was nach einer richtigen Antwort passiert. ME ist das auf konzeptueller Ebene nicht verhandelbar. Verhandelbar sind technische & graphische Implementation.	Die Herausforderung für den Spieler nimmt zu, das Spiel geht weiter.	Der primäre task dieser US (nächste Frage anzeigen) ist einfach abschätzbar. Allerdings muss diese Frage aus einer Datenbank ausgewählt und von server an client geschickt werden. Das setzt komplexe Methoden voraus.	Ich habe keine Ahnung, wie aufwändig Kommunikation server-client ist. Die übrigen tasks (Anzeige Frage, Auswahl Frage) sind innerhalb 1 Sprints umsetzbar.	Korrektes Funktionieren kann getestet werden. Dazu muss noch definiert werden, was "schwierigere Frage" bedeutet.

User Stories

F4	3	Vgl. F3	Es gibt nur 1 Option, was nach einer richtigen Antwort auf letzte Frage passiert. ME ist das auf konzeptueller Ebene nicht verhandelbar. Verhandelbar sind technische & graphische Implementation.	User wird für richtiges Beantworten aller Fragen mit Gratulationsbildschirm belohnt.	Der Zeitbedarf ist gut abschätzbar.	Innerhalb eines Sprints umsetzbar	Korrektes Funktionieren kann getestet werden.
F5	3	Sobald die Fragenstruktur steht (Frage/Antworten), kann die User Story umgesetzt werden.	Technische (Geräte, Plattform) und graphische Implementation ist noch nicht vorgegeben.	User kann auch nach einer falschen Antwort wieder neu mit dem Spiel beginnen.	Die User Story ist klein genug, damit der Aufwand geschätzt werden kann.	Die User Story ist klein genug, um innerhalb eines Sprints erledigt zu werden.	Die User Story kann innerhalb eines Sprints getestet werden.
F6	4	Die Möglichkeit zum Abbruch des Spiels ist immer gewährleistet und unabhängig von anderen User Stories.	Wie der Abbruch des Spiels genau erfolgt, ist noch offen. Es muss lediglich die Möglichkeit jederzeit bestehen.	Der User hat jederzeit (d. h. bei falschen, aber auch richtigen Antworten) die Möglichkeit, das Spiel korrekt zu beenden.	Die User Story ist in sich geschlossen und kann deshalb gut abgeschätzt werden.	Die User Story ist klein genug, um innerhalb eines Sprints erledigt zu werden.	Die User Story kann einfach und innerhalb eines Sprints getestet werden.

User Stories

Backend							
B1	4	Die User Story ist in sich geschlossen.	Technische Umsetzung ist noch offen und kann besprochen werden.	Nutzen vorhanden: Sicherung der Fragen.	Zeitdauer der Umsetzung grundsätzlich abschätzbar.	Genügend klein, damit diese User Story umgesetzt werden kann.	Korrektes Funktionieren kann getestet werden.
B2	4	Diese User Story ist in sich geschlossen.	Die technische Umsetzung ist noch verhandelbar.	Nutzen vorhanden: Fragen wieder in die Online-DB einspeisen.	Die Umsetzungsdauer ist abschätzbar.	Ist in einer Iteration umsetzbar.	Korrektes Funktionieren kann getestet werden.
B3	2	User Story ist in sich geschlossen. (Fortsetzung: B4)	Umsetzung ist verhandelbar.	Nutzen vorhanden: Bestehende Fragen können gelöscht oder mutiert werden.	Der Zeitaufwand ist abschätzbar.	Genügend klein, damit sinnvoll umsetzbar.	Es kann kontrolliert werden, dass die Liste mit den Fragen angezeigt wird.
B4	1	Die User Story ist in sich geschlossen.	Da die Umsetzung noch nicht geklärt ist, ist die User Story verhandelbar.	Nutzen vorhanden, da dieser Teil elementar für das Funktionieren der Web App ist.	Der Zeitaufwand ist abschätzbar.	Die User Story ist klein genug, um in einem Sprint umsetzbar zu sein.	Die Frage steht in der Datenbank und kann dort überprüft werden.
B5	3	Der Import von Fragen ist unabhängig.	Die technische Umsetzung ist noch verhandelbar.	Nutzen: Zeitersparnis für LP	Der Import ist abschätzbar.	Ist mit einem Schritt umsetzbar.	Der Import kann kontrolliert werden.
B6	4	Der Export von Fragen ist unabhängig.	Die technische Umsetzung ist noch verhandelbar.	Nutzen: Mehrfachverwendbarkeit	Der Export ist abschätzbar.	Ist mit einem Schritt umsetzbar.	Der Export kann kontrolliert werden.
B7	4	Die Kategorisierung kann verändert werden, ist aber von anderen US unabhängig.	Die technische Umsetzung ist noch verhandelbar.	Nutzen: Struktur, Auswählbarkeit und Themenorientierung	Jede einzelne Veränderung ist abschätzbar.	Einzelne kleine Veränderungen sind schnell umsetzbar.	Korrektes Funktionieren kann getestet werden.
B8	3	Die Pflege der Schwierigkeitsstufen kann verändert werden, ist aber von anderen US unabhängig.	Die technische Umsetzung ist noch verhandelbar.	Nutzen: LP kann Stufen dem Unterricht entsprechend anpassen	Jede einzelne Veränderung ist abschätzbar.	Einzelne kleine Veränderungen sind schnell umsetzbar.	Korrektes Funktionieren kann getestet werden.