Sprint planning

Gailberger Marcel, Goisek Pascal, Kriegl Verena, Lambauer Florian

## Sprint Planning zu „Als Anwender kann ich die Slot-Maschine bedienen“

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Fertigstellungsdatum: 05.06.2018**  **Aufgabe:**   * **Programmieren der funktionsfähigen Slot Maschine**   **Startbutton, 3 rotierende Walzen, Stopbutton**   * **Coins überweisen**   **Gewinn berechnen, nach einem Spielzyklus und Kontostand um Gewinn erhöhen**   * **Shop erstellen**   **Upgrades für Clicker kaufen:**   * **Jeder Click bringt mehr Coins** * **Auto Clicker** * **Fan – Artikel: Kauf mit Echtgeld, Angabe von Liederadresse usw.** * **Coins kaufen: Kauf mit Echtgeld** * **Coins einlösen**   **Coins vom Kontostand abziehen, Upgrades für Clicker erhalten**  **Ressourcen:**   * **11 Bilder** * **Haus für Shopbutton** * **Zahnrad für Optionenbutton** * **Slot-Symbole: Pflaume, Zitrone, Orange, Erdbeere, Melone, 7, Glocke, Traube, Kirsche** * **Wahrscheinlichkeitsrechnung (= Gewinnchance)**   **Demo:**   * **4 Buttons:** * **Startbutton** * **Optionen** * **Shop** * **zu Clicker zurückwechseln**   **Arbeitsaufteilung:**  **Gailberger Marcel: Programmieren der Slot-Maschine**  **Goisek Pascal: Grafik (rotieren), Wahrscheinlichkeitsrechnung**  **Kriegl Verena: Wahrscheinlichkeitsrechnung**  **Lambauer Florian: Programmieren der Slot-Maschine** |
|  |  |