User Stories zum Clicker:

1. Als Anwender kann ich zwischen 3 Sprachen wählen.
2. Als User kann ich über Spielgeld verfügen.
3. Als Anwender kann ich durch Klicken auf eine Grafik Spielgeld erhalten.
4. Als Anwender kann ich mit genügend Spielgeld die Slot-Maschine bedienen.
5. Als User kann ich mit der Slot-Maschine Preise erhalten.
6. Als User kann ich die Preise verkaufen oder sammeln.
7. Als Anwender kann ich mit dem Spielgeld die Slot-Maschine modifizieren.
8. Als Anwender kann ich mit Echtgeld Spielgeld kaufen.

Demo zum Clicker:

1. Click auf Image -> Sprachen auswählen
2. virtuelles Vermögen, mit dem das Spiel gesteuert wird.
3. Ähnlich Cookieclickersystem
4. z.B. durch Klicken
5. ähnlich wie ein virtuelles Vermögen, vgl. Achievements
6. Inventar- und Shopfunktion
7. Designmöglichkeiten
8. Simulierung von Echtgeldinvestitionen

User Stories zur Slot-Maschine:

1. Als Anwender kann ich die Slot-Maschine bedienen.
2. Als Anwender kann ich Spielgeld erhalten.

Demo zur Slot-Maschine:

1. 9 Bilder, Animation, Startbutton
2. Wahrscheinlichkeitsrechnung -> Gewinnchancen
3. Abrechnung von einem Spielzyklus