

### Schnaps2gether Team - Sprint 3 - Backlog

ID	Title	State	Assigned To	Remaining Work
<a href="#">27</a>	Als Spieler kann ich bei der Spielerstellung und beim Spielbeitritt entscheiden welchen Spielmodus (2er-, 3er- oder 4er-Schnapsen) ich spiele, sodass ich nach meinen bevorzugten Spielregeln spielen kann.	Approved	Frederik Florian Platter	
<a href="#">179</a>	Vordergrundlogik: Activity zur Spielmodusauswahl ausimplementieren	To Do	Frederik Florian Platter	1
<a href="#">47</a>	Als Spieler habe ich ein Kartendeck bestehend aus je vier Assen, Zehnern, Königen, Damen und Buben in den Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz, sodass ich damit schnapsen kann.	Approved	Alice Eberhard	
<a href="#">130</a>	Design: Karten	To Do	Alice Eberhard	4
<a href="#">131</a>	Vordergrundlogik: Karten in die App einbinden	To Do	Alice Eberhard	1
<a href="#">39</a>	Als Spieler kann ich den Spielmodus 2er-Schnapsen nur mit genau einem anderen Spieler spielen, sodass ich regelmäßig spiele.	Approved	Frederik Florian Platter	
<a href="#">147</a>	Hintergrundlogik: Computerlogik auskommentieren	To Do	Frederik Florian Platter	0,01
<a href="#">148</a>	Hintergrundlogik: Zweispielerlogik implementieren	To Do	Frederik Florian Platter	0,99
<a href="#">32</a>	Als Spieler kann ich den Spielmodus 3er-Schnapsen nur mit genau zwei anderen Spielern spielen, sodass ich regelmäßig spiele.	Approved	Frederik Florian Platter	
<a href="#">180</a>	Hintergrundlogik: Dreispielerlogik implementieren	To Do	Frederik Florian Platter	2
<a href="#">112</a>	Als Spieler kann ich in meinem Zug einen "20er" ansagen, falls ich einen König und eine Dame der selben Farbe in der Hand habe, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved	Frederik Florian Platter	
<a href="#">181</a>	Vordergrundlogik: Die Karten des angesagten 20er den Mitspielern anzeigen.	To Do	Frederik Florian Platter	1
<a href="#">113</a>	Als Spieler kann ich in meinem Zug einen "40er" ansagen, falls ich den König und die Dame der Trumpffarbe in der Hand habe, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved	Frederik Florian Platter	
<a href="#">182</a>	Vordergrundlogik: Die Karten des angesagten 40er den Mitspielern anzeigen.	To Do	Frederik Florian Platter	1
<a href="#">178</a>	Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen das Spiel zu Ende ist, sobald ein Spieler 24 Gesamtpunkte (Bummerl) erreicht hat, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">183</a>	Hintergrundlogik: Gesamtpunkte mitzählen	To Do	Kerstin Maier	0,25
<a href="#">184</a>	Hintergrundlogik: Auf Spielende überprüfen	To Do	Kerstin Maier	0,25

<a href="#">177</a>	Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen die "Spiele" Schnapser, Land, Kontrasnapser, Bauernsnapser und Kontrabauernsnapser, gerufen werden können, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">185</a>	Hintergrundlogik: Spielregeln für die möglichen "Spiele" implementieren.	To Do	Kerstin Maier	2
<a href="#">176</a>	Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen jederzeit Farb- und Stichzwang gilt, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">186</a>	Hintergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen stets Farb- und Stichzwang geltend machen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">175</a>	Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen keine bis zwei meiner Handkarten gegen die Karten am Stapel austauschen können, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">187</a>	Hintergrundlogik: Austauschen der Handkarten mit den Karten am Stapel für den Rufer ermöglichen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">174</a>	Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen ein geflecktes "Spiel" gegenflecken können, sodass in der jeweiligen Runde die vierfachen Punkte vergeben werden.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">188</a>	Hintergrundlogik: Gegenflecken implementieren.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">173</a>	Als Gegenspieler möchte ich beim 3er-Schnapsen das "Spiel" flecken können, sodass in der jeweiligen Runde die doppelten Punkte vergeben werden.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">189</a>	Hintergrundlogik: Flecken implementieren.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">172</a>	Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen, falls ich das gerufene "Spiel" gewinne, die dem "Spiel" zugeordneten Punkte erhalten, andernfalls erhalten die Gegner die Punkte, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">190</a>	Hintergrundlogik: Dem "Spiel" entsprechende Punkte dem/den Spielgewinner/n geben.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">171</a>	Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen gegen die anderen beiden Spieler spielen, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">191</a>	Hintergrundlogik: Spieler, die nicht dem Rufer entsprechen, als Gegenspieler implementieren.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">170</a>	Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass beim "Spiel" Land der Rufer zuerst zum Zug kommt, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">192</a>	Hintergrundlogik: Beim "Spiel" Land den Rufer zuerst zum Zug kommen lassen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">169</a>	Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass bei jedem "Spiel" außer dem Land der erste Spieler zuerst zum Zug kommt, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">193</a>	Hintergrundlogik: Bei allen "Spielen" außer Land, den ersten Spieler zuerst zum Zug kommen lassen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">168</a>	Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass das höchstgerufene "Spiel" gespielt wird oder, falls kein "Spiel" gerufen wurde, ein normales "Spiel", sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	

<a href="#">194</a>	Hintergrundlogik: Die jeweilige Spielrunde nach den Regeln des höchstgerufenen "Spiels" ablaufen lassen, falls ein Spiel gerufen wurde.	To Do	Kerstin Maier	0,25
<a href="#">195</a>	Hintergrundlogik: Das Spiel nach "normalen" Spielregeln ablaufen lassen, falls kein "Spiel" gerufen wurde.	To Do	Kerstin Maier	0,25
<a href="#">167</a>	Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass, nachdem alle Karten ausgeteilt wurden, jeder Spieler der Reihe nach ein "Spiel" rufen kann, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">196</a>	Hintergrundlogik: Rufen eines "Spiels" ermöglichen	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">166</a>	Als erster Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen statt den Trumpf anzusagen auch die nächste Karte, die mir ausgeteilt wird, als Trumpf aufdecken können, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">197</a>	Hintergrundlogik: Aufdecken der nächsten ausgeteilten Handkarte als Trumpf implementieren.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">165</a>	Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass nach dem Beiseitelegen des Stapels der erste Spieler den Trumpf ansagt, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">198</a>	Hintergrundlogik: Trumpf Ansagen implementieren.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">164</a>	Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass nach dem Austeilen der ersten drei Handkarten zwei Karten als Stapel beiseitegelegt werden, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">199</a>	Hintergrundlogik: Beiseitelegen von zwei Karten als Stapel nach dem Austeilen der ersten drei Karten an alle Spieler implementieren.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">161</a>	Als Spieler möchte ich, dass allen teilnehmenden Spielern beim 3er-Schnapsen zu Beginn sechs Karten ausgeteilt werden, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">200</a>	Hintergrundlogik: Austeilen von sechs Karten zu Rundenbeginn implementieren.	To Do	Kerstin Maier	0,5
<a href="#">162</a>	Als Spieler möchte ich, dass ich alle von mir gestochenen Karten und den letzten Stich je Gegner ansehen kann, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">201</a>	Vordergrundlogik: Gestochene Karten je Spieler regelgemäß anzeigen.	To Do	Kerstin Maier	1
<a href="#">202</a>	Hintergrundlogik: Gestochene Karten je Spieler abspeichern.	Done	Kerstin Maier	
<a href="#">41</a>	Als Spieler habe ich während dem Schnapsen ein Spielfeld zur Verfügung, sodass ich darauf spielen kann (Karten legen, usw.).	Approved	Alice Eberhard	
<a href="#">57</a>	Design: Spielfeld 2er-Schnapsen	To Do	Alice Eberhard	2
<a href="#">157</a>	Design: Icons	To Do	Alice Eberhard	1
<a href="#">158</a>	Vordergrundlogik: Icons in die App einbinden	To Do	Alice Eberhard	1
<a href="#">160</a>	Vordergrundlogik: 2er-Schnapsen-Spielfeld in die App einbinden	To Do	Alice Eberhard	1
<a href="#">44</a>	Als Spieler gelange ich nach der Spielerstellung in einen Warteraum (Lobby), dem andere Spieler beitreten können, sodass sie mit mir spielen können.	Approved	Veronika Pachatz	

<a href="#">156</a>	Vordergrundlogik: Spieler in Reichweite anzeigen	To Do	Veronika Pachatz	0,2
<a href="#">153</a>	Hintergrundlogik: Spieler in Reichweite erkennen	To Do	Veronika Pachatz	0,8
<a href="#">63</a>	Als Spielersteller kann ich das Spiel starten, sobald der Warteraum voll ist, sodass ich das Spiel spielen kann.	Approved	Veronika Pachatz	
<a href="#">142</a>	Hintergrundlogik: Überprüfen ob genug Spieler dem Spiel beigetreten sind	To Do	Veronika Pachatz	2
<a href="#">50</a>	Als Spieler muss ich mich mit meinen Mitspielern in einem Raum befinden, sodass das Gefühl eines echten Kartenspiels möglichst erhalten bleibt.	Approved	Veronika Pachatz	
<a href="#">203</a>	Hintergrundlogik: Technologie zur Verbindung mit Geräten in der Nähe implementieren.	To Do	Veronika Pachatz	1

Anmerkung: Einträge mit „State“ „Approved“ sind User Stories, alle anderen Einträge sind Tasks und sind stets der letzten vorhergehenden User Story zugeordnet.