

# Schnaps2gether Team - Sprint 2 - Backlog

ID	Title	State	Assigned To	Remaining Work
<a href="#">29</a>	Als Spieler kann ich mir einen Nicknamen geben, sodass ich identifiziert werden kann.	Approved	Frederik Florian Platter	
<a href="#">52</a>	Vordergrundlogik: Popup für die Eingabe des Nickname erstellen	To Do	Frederik Florian Platter	1
<a href="#">129</a>	Hintergrundlogik: Nickname lokal abspeichern	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 regelgemäß spiele.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">147</a>	Hintergrundlogik: Computerlogik auskommentieren	To Do	Kerstin Maier	0,01
<a href="#">148</a>	Hintergrundlogik: Zweispielerlogik implementieren	To Do	Kerstin Maier	0,99
<a href="#">110</a>	Als Spieler muss ich mich, sobald keine Karte mehr am Stapel liegt, dem Stich- und Farbzwang beugen, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved		
<a href="#">149</a>	Hintergrundlogik: Erkennen, dass keine Karte mehr am Stapel liegt	Done	Veronika Pachatz	
<a href="#">150</a>	Hintergrundlogik: Stich- und Farbzwang implementieren	Done	Veronika Pachatz	
<a href="#">151</a>	Vordergrundlogik: Stich- und Farbzwang beim Ausspielen durchsetzen	To Do	Frederik Florian Platter	0,1
<a href="#">111</a>	Als Spieler kann ich in meinem Zug "zudrehen", wodurch Stich- und Farbzwang herrscht und keine Karte mehr gezogen werden kann, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved		
<a href="#">132</a>	Hintergrundlogik: Zudrehen implementieren	Done	Veronika Pachatz	
<a href="#">133</a>	Vordergrundlogik: Zudrehen ermöglichen	To Do	Frederik Florian Platter	0,1
<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 regelgemäß spielen kann.	Approved		
<a href="#">134</a>	Hintergrundlogik: 20er Ansagen implementieren	In	Kerstin	0,2

<a href="#">135</a>	Vordergrundlogik: 20er Ansagen ermöglichen	Progress To Do	Maier Frederik Florian Platter	0,4
<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 regelgemäß spielen kann.	Approved		
<a href="#">136</a>	Hintergrundlogik: 40er Ansagen implementieren	To Do	Kerstin Maier	0,6
<a href="#">137</a>	Vordergrundlogik: 40er Ansagen ermöglichen	To Do	Frederik Florian Platter	0,4
<a href="#">114</a>	Als Spieler bekomme ich die Punkte von "20er" und "40er" nur, falls ich mindestens einen Stich in der entsprechenden Runde mache, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved		
<a href="#">138</a>	Hintergrundlogik: Überprüfen ob 20er bzw. 40er angesagt werden darf	In Progress	Kerstin Maier	0,8
<a href="#">159</a>	Vordergrundlogik: 20er bzw. 40er ansagen nur zulassen, falls die jeweiligen Bedingungen erfüllt sind	To Do	Frederik Florian Platter	0,2
<a href="#">40</a>	Als Spieler werde ich vom Spiel von einem Startmenü begrüßt, sodass ich auf die Funktionen der App zugreifen kann.	Approved		
<a href="#">146</a>	Vordergrundlogik: Startmenü (grob) erstellen	To Do	Kerstin Maier	2
<a href="#">55</a>	Vordergrundlogik: Aufrufen des Popups zur Änderung des Nickname ermöglichen	To Do	Frederik Florian Platter	1
<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="#">43</a>	Als Spieler kann ich über das Startmenü in die Lobby gelangen, sodass ich in der Lobby ein Spiel erstellen oder einem Spiel beitreten kann.	Approved	Kerstin Maier	
<a href="#">139</a>	Vordergrundlogik: Button für den Wechsel in die Lobby erstellen	To Do	Kerstin Maier	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		
<a href="#">156</a>	Vordergrundlogik: Spieler in Reichweite anzeigen	To Do	Kerstin Maier	0,2
<a href="#">153</a>	Hintergrundlogik: Spieler in Reichweite erkennen	To Do	Veronika	0,8

<a href="#">141</a>	Vordergrundlogik: Lobby (grob) erstellen	To Do	Pachatz Kerstin Maier	2
<a href="#">63</a>	Als Spielersteller kann ich das Spiel starten, sobald der Warteraum voll ist, sodass ich das Spiel spielen kann.	Approved		
<a href="#">142</a>	Hintergrundlogik: Überprüfen ob genug Spieler dem Spiel beigetreten sind	To Do	Veronika Pachatz	2
<a href="#">143</a>	Vordergrundlogik: In der Lobby einen Button zum Starten eines Spiels erstellen	To Do	Kerstin Maier	1
<a href="#">64</a>	Als Spieler kann ich einem Spiel beitreten, sodass ich einen Schnapser spielen kann.	Approved		
<a href="#">154</a>	Hintergrundlogik: Noch nicht laufende Spiele von Spielern in Reichweite erkennen	To Do	Veronika Pachatz	0,8
<a href="#">155</a>	Vordergrundlogik: In der Lobby noch nicht laufende Spiele von Spielern in Reichweite anzeigen	To Do	Kerstin Maier	0,2
<a href="#">144</a>	Hintergrundlogik: Spielbeitritt implementieren	To Do	Veronika Pachatz	2
<a href="#">145</a>	Vordergrundlogik: In der Lobby einen Button zum Spielbeitritt erstellen	To Do	Kerstin Maier	1
<a href="#">65</a>	Als Spieler kann ich die App über das Startmenü beenden, sodass ich mein Gerät auch für andere Dinge verwenden kann.	Approved	Frederik Florian Platter	
<a href="#">140</a>	Vordergrundlogik: Beenden der App über einen Button im Startmenü ermöglichen	To Do	Frederik Florian Platter	1
<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="#">152</a>	Hintergrundlogik: Bluetooth-Verbindung (grob) erstellen	To Do	Veronika Pachatz	3

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