

Schnaps2gether – Sprint 1 – Backlog

ID	Title	State	Assigned To	Remaining Work
37	Als Spieler wird mir der aktuelle Spielstand beim 2er-Schnapsn angezeigt	Done		
66	Hintergrundlogik: Spielstand auf dem neuesten Stand halten	Done	Kerstin Maier	
67	Hintergrundlogik: Spielstand abspeichern	To Do	Veronika Pachatz	
68	Vordergrundlogik: Spielstand anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
97	Testen Hintergrundlogik	Done	Norbert Eder	
49	Als Spieler werden mir zu Beginn des Spiels automatisch die Karten ausgeteilt, sodass ich damit spielen kann	Done		
69	Hintergrundlogik: Kartendeck implementieren	Done	Kerstin Maier	
70	Hintergrundlogik: Spielern zufällige Karten austeilen	Done	Veronika Pachatz	
71	Vordergrundlogik: ausgeteilte Karten anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
98	Testen (Hintergrundlogik)	Done	Norbert Eder	
48	Als Spieler wird mir zu Beginn des Spiels automatisch die trumpanzeigende Karte aufgedeckt, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Done		
72	Hintergrundlogik: zufällig die trumpanzeigende Karte auswählen	Done	Veronika Pachatz	
73	Vordergrundlogik: die trumpanzeigende Karte anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
99	Testen	Done	Norbert Eder	
80	Als Spieler nehme ich beim 2er-Schnapsen nach jedem Stich eine Karte auf, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Done		

86	Hintergrundlogik: nach einem Stich jedem Spieler eine zufällige Karte austeilen	Done	Veronika Pachatz	
87	Vordergrundlogik: neue Karte anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
100	Testen	Done	Norbert Eder	
85	Als Spieler bin ich nach einem gewonnenen Stich am Zug, sodass ich das Spiel regelgemäß spielen kann.	Done		
88	Hintergrundlogik: Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, zum Zug kommen lassen	Done	Kerstin Maier	
89	Vordergrundlogik: anzeigen, wer gerade am Zug ist	Done	Frederik Florian Platter	
101	Testen	Done	Norbert Eder	
54	Als Spieler werden mir während dem Schnapsen meine Karten, der Stapel, die ausgespielten Karten und die anderen Spieler auf dem Spielfeld angezeigt, sodass ich den aktuellen Spielzustand erkennen kann.	Done	Frederik Florian Platter	
74	Vordergrundlogik: Handkarten anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
75	Vordergrundlogik: Kartendeck anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
76	Vordergrundlogik: ausgespielte Karten anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
77	Vordergrundlogik: teilnehmende Spieler anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
105	Testen	To Do	Norbert Eder	
84	Als Spieler wird mir angezeigt wer einen Stich gewonnen hat, sodass ich den Spielverlauf verstehe.	Done		
90	Hintergrundlogik: bestimmen, wer den Stich gewonnen hat	Done	Kerstin Maier	

91	Vordergrundlogik: anzeigen, wer den Stich gewonnen hat	Done	Frederik Florian Platter	
102	Testen (Hintergrundlogik)	Done	Norbert Eder	
82	Als Spieler kann ich während meines Zuges eine meiner Handkarten ausspielen, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Done		
96	Vordergrundlogik: Ausspielen einer Karte über einen Knopfdruck	Done	Frederik Florian Platter	
104	Testen	Done	Norbert Eder	
107	Als Spieler möchte ich, dass einer Ass 11 Punkte, einem Zehner 10, einem König 4, einer Dame 3 und einem Buben 2 Punkte entsprechen, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Done		
119	Hintergrundlogik: Punkte zuteilen	Done	Kerstin Maier	
120	Testen	Done	Norbert Eder	
109	Als Spieler erhalte ich bei einem gewonnenen Stich die Punkte der stechenden und gestochenen Karten, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Done		
121	Hintergrundlogik: Punkte von Stichen berechnen und speichern	Done	Kerstin Maier	
128	Vordergrundlogik: Punkte aktualisieren	Done	Frederik Florian Platter	
122	Testen	Done	Norbert Eder	
108	Als Spieler kann ich eine Karte nur mit einer Karte derselben Farbe und höherer Wertigkeit oder einem Trumpf stechen, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Done		
123	Hintergrundlogik: Stiche regelgemäß auswerten	Done	Kerstin Maier	
124	Testen	Done	Norbert Eder	
115	Als Spieler ist eine Runde für mich zu Ende sobald ein Spieler 66 Punkte erreicht hat, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Done		
125	Hintergrundlogik: Runde beim Erreichen von 66 Punkten beenden	Done	Veronika Pachatz	

126	Vordergrundlogik: Rundenende signalisieren	Done	Frederik Florian Platter	
127	Testen	Done	Norbert Eder	
83	Als Spieler muss ich in den Zügen meiner Mitspieler eine eigene Karte gegen die von ihnen ausgespielte Karte ausspielen, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Done		
92	Hintergrundlogik: nach Ausspielen einer Karte, den nächsten Spieler eine Karte ausspielen lassen	Done	Veronika Pachatz	
93	Hintergrundlogik: erkennen, wann der letzte Spieler eine Karte ausgespielt hat	Done	Veronika Pachatz	
94	Vordergrundlogik: anzeigen, wer eine Karte ausspielt	Done	Frederik Florian Platter	
103	Testen	Done	Norbert Eder	
42	Als Spieler sehe ich während dem Schnapsen meine Handkarten in sortierter Reihenfolge, sodass ich bestimmte Karten schneller finde.	Done		
78	Hintergrundlogik: Karten sortieren	Done	Kerstin Maier	
79	Vordergrundlogik: Karten sortiert anzeigen	Done	Frederik Florian Platter	
106	Testen	Done	Norbert Eder	

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