

Schnaps2gether Team – Sprint 5 – Backlog

ID	Title	State	Assigned To	Remaining Work
255	Als Spieler kann ich den Spielmodus 2er-Schnapsen auch gegen einen Computergegner (KI) spielen, sodass ich das Spiel üben kann.	Approved	Veronika Pachatz	
256	Vordergrundlogik: 2er-Schnapsen gegen den Computergegner wieder in die App einbauen.	To Do	Veronika Pachatz	1
30	Als Spieler kann ich schummeln, indem ich meine Karten gegen meine gestochenen Karten austausche, sodass das Spiel interessanter wird.	Approved	Veronika Pachatz	
249	Hintergrundlogik: Austauschen einer Handkarte mit einer gestochenen Karte implementieren	To Do	Veronika Pachatz	1
250	Vordergrundlogik: Activity oder Popup für Anzeige und Austausch von gestochenen Karten erstellen	To Do	Veronika Pachatz	1
251	Vordergrundlogik: Verzögertes Austauschen einer Handkarte mit einer gestochenen Karte ermöglichen.	To Do	Veronika Pachatz	3
58	Als Spieler kann ich schummeln, indem ich meinen Mitspielern in die Karten schaue, sodass das Spiel interessanter wird.	Approved	Veronika Pachatz	
252	Vordergrundlogik: Verzögerte Anzeige der Karten eines Gegenspielers ermöglichen.	To Do	Veronika Pachatz	3
60	Als Spieler kann ich das Schummeln anderer Spieler mit einer Geste unterbinden, sodass es nicht den Spielspaß zunichte macht.	Approved	Veronika Pachatz	
253	Vordergrundlogik: Verhindern einer Schummelaktion während der entsprechenden Verzögerung durch Schütteln ermöglichen.	To Do	Veronika Pachatz	8
31	Als Spieler wird mir das Schummeln anderer Spieler angezeigt, sodass ich eine Möglichkeit habe es abzuwenden.	Approved	Veronika Pachatz	
254	Vordergrundlogik: Während der Verzögerung beim Schummeln ein Auge neben dem entsprechenden Spielernamen anzeigen.	To Do	Veronika Pachatz	2
36	Als Spieler kann ich über das Startmenü eine Kurzbeschreibung der möglichen Spielmodi einsehen, sodass ich dort die Spielregeln nachschlagen kann.	Approved	Kerstin Maier	
207	Vordergrundlogik: Spielregeln in vom Hauptmenü erreichbare Activity einfügen.	To Do	Kerstin Maier	3

32	Als Spieler kann ich den Spielmodus 3er-Schnapsen nur mit genau zwei anderen Spielern spielen, sodass ich regelgemäß spiele.	Approved	Kerstin Maier	
180	Hintergrundlogik: Dreispielerlogik implementieren	To Do	Frederik Florian Platter	2
178	Als Spieler möchte ich, dass beim 3er- und 4er-Schnapsen das Spiel zu Ende ist, sobald ein Spieler 24 Gesamtpunkte (Bummerl) erreicht hat, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved		
216	Vordergrundlogik: Aufteilung in Spielrunden beim 3er-Schnapsen implementieren	To Do	Kerstin Maier	0,25
217	Vordergrundlogik: Aufteilung in Spielrunden beim 4er-Schnapsen implementieren	To Do	Frederik Florian Platter	0,25
218	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das Spiel beim Erreichen von 24 Gesamtpunkten (Bummerl) beenden	To Do	Kerstin Maier	0,25
219	Vordergrundlogik: Beim 4er-Schnapsen das Spiel beim Erreichen von 24 Gesamtpunkten (Bummerl) beenden.	To Do	Frederik Florian Platter	0,25
177	Als Spieler möchte ich, dass beim 3er- und 4er-Schnapsen die "Spiele" Schnapser, Land, Kontraschnapser, Bauernschnapser und Kontrabauernschnapser, gerufen werden können, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved		
220	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das Rufen der "Spiele" ermöglichen	To Do	Kerstin Maier	1
176	Als Spieler möchte ich, dass beim 3er- und 4er-Schnapsen jederzeit Farb- und Stichzwang gilt, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved		
222	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen ausspielbare Karten anzeigen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
175	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	
224	Vordergrundlogik: Austauschen von Handkarten mit Stapelkarten ermöglichen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
174	Als Rufer möchte ich beim 3er- und 4er-Schnapsen ein geflecktes "Spiel" gegenflecken können, sodass in der jeweiligen Runde die vierfachen Punkte vergeben werden.	Approved		
225	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das Gegenflecken ermöglichen.	To Do	Kerstin Maier	0,5

173	Als Gegenspieler möchte ich beim 3er- und 4er-Schnapsen das "Spiel" flecken können, sodass in der jeweiligen Runde die doppelten Punkte vergeben werden.	Approved		
227	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das Flecken ermöglichen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
172	Als Rufer möchte ich beim 3er- und 4er-Schnapsen, falls ich das gerufene "Spiel" gewinne, die dem "Spiel" zugeordneten Punkte erhalten, andernfalls erhalten die Gegner die Punkte, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved		
229	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen anzeigen, wenn ein "Spiel" gewonnen wird und Punkte aktualisieren.	To Do	Kerstin Maier	0,5
171	Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen gegen die anderen beiden Spieler spielen, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved	Kerstin Maier	
231	Vordergrundlogik: Andere zwei Spieler als Gegenspieler anzeigen	To Do	Kerstin Maier	0,5
170	Als Spieler möchte ich beim 3er- und 4er-Schnapsen, dass beim "Spiel" Land der Rufer zuerst zum Zug kommt, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved		
232	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen beim Spiel "Land" den Rufer zuerst zum Zug kommen lassen	To Do	Kerstin Maier	0,5
169	Als Spieler möchte ich beim 3er- und 4er-Schnapsen, dass bei jedem "Spiel" außer dem Land der erste Spieler zuerst zum Zug kommt, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved		
234	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen bei jedem Spiel außer "Land" den ersten Spieler zuerst zum Zug kommen lassen	To Do	Kerstin Maier	0,5
168	Als Spieler möchte ich beim 3er- und 4er-Schnapsen, dass das höchstgerufene "Spiel" gespielt wird oder, falls kein "Spiel" gerufen wurde, ein normales "Spiel", sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved		
236	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das gespielte "Spiel" anzeigen	To Do	Kerstin Maier	0,5
167	Als Spieler möchte ich beim 3er- und 4er-Schnapsen, dass, nachdem alle Karten ausgeteilt wurden, jeder Spieler der Reihe nach ein "Spiel" rufen kann, sodass ich regelmäßig spielen kann.	Approved		
238	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen nach dem Austeilen der Karten allen Spielern der Reihe nach das Rufen eines "Spiels" ermöglichen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
166	Als erster Spieler möchte ich beim 3er- und 4er-Schnapsen statt den Trumpf anzusagen auch die nächste Karte, die mir	Approved		

	ausgeteilt wird, als Trumpf aufdecken können, sodass ich regelgemäß spielen kann.			
240	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das Aufdecken der nächsten Handkarte statt Ansagen des Trumpfs ermöglichen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
165	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	
242	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das Ansagen des Trumpfs ermöglichen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
164	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	
244	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen die beiseitegelegten Stapelkarten verdeckt anzeigen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
161	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	
245	Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen ausgeteilte Karten anzeigen.	To Do	Kerstin Maier	0,5
206	Als Spieler möchte ich beim 4er-Schnapsen ein Team mit dem mir gegenüberstehenden Spieler bilden und gegen die anderen beiden Spieler spielen, sodass ich regelgemäß spielen kann.	Approved		
247	Vordergrundlogik: Beim 4er-Schnapsen Spielerteams anzeigen und kennzeichnen.	To Do	Frederik Florian Platter	0,5
51	Als Spieler möchte ich, dass das gesamte Spiel zuverlässig ist, sodass es einem echten Kartenspiel in nichts nachsteht.	Approved		
257	Verbindungsaufbau bei 3er- und 4er-Schnapsen testen.	To Do	Veronika Pachatz	1
258	Tastensperre während dem Spielen verhindern.	To Do	Veronika Pachatz	1
259	Spielliste in der Lobby zwischenlöschen.	To Do	Veronika Pachatz	1
260	Spiefeld4 testen und optimieren (gemeinsam)	To Do	Frederik Florian Platter	1

261	Code Refactoring - Spielfeld2	To Do	Frederik Florian Platter	1
---------------------	-------------------------------	-------	--------------------------------	---

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