

Schnaps2gether Team - Sprint 6 - Backlog

| ID | Title | State | Assigned To | Remaining Work |
|---------------------|---|----------|------------------|----------------|
| 38 | Als Spieler kann ich meine Statistik anschauen (gewonnenen Spiele, Anzahl 20er(40er),...), sodass ich damit angeben kann. | Approved | Veronika Pachatz | |
| 262 | Hintergrundlogik: Statistiken lokal speichern | To Do | Veronika Pachatz | 3 |
| 263 | Vordergrundlogik: Activity zur Anzeige der Statistiken implementieren. | To Do | Veronika Pachatz | 2 |
| 118 | Als Spieler bekomme ich als Verlierer des Spiels vier BummerIn, falls ich schon 6-0 geführt habe, zwei BummerIn, falls ich 0-7 verloren habe und ansonsten ein BummerI, sodass ich regelgemäß spielen kann. | Approved | Kerstin Maier | |
| 264 | Hintergrundlogik: BummerIn abspeichern und regelgemäß mitzählen. | To Do | Kerstin Maier | 0,5 |
| 265 | Vordergrundlogik: BummerIn anzeigen | 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 | Kerstin Maier | |
| 225 | Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das Gegenflecken ermöglichen. | To Do | Kerstin Maier | 0,5 |
| 178 | Als Spieler möchte ich, dass beim 3er- und 4er-Schnapsen das Spiel zu Ende ist, sobald ein Spieler 24 Gesamtpunkte (BummerI) erreicht hat, sodass ich regelgemäß spielen kann. | Approved | | |
| 216 | Vordergrundlogik: Aufteilung in Spielrunden beim 3er-Schnapsen implementieren | To Do | Kerstin Maier | 0,25 |
| 218 | Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen das Spiel beim Erreichen von 24 Gesamtpunkten (BummerI) beenden | To Do | Kerstin Maier | 0,25 |
| 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 regelgemäß spielen kann. | Approved | Kerstin Maier | |

| | | | | |
|---------------------|--|-------------|--------------------------|-----|
| 229 | Vordergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen anzeigen, wenn ein "Spiel" gewonnen wird und Punkte aktualisieren. | 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 | Alice Eberhard | |
| 247 | Design: Beim 4er-Schnapsen Spielerteams anzeigen und kennzeichnen. | To Do | Alice Eberhard | 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 |
| 260 | Spielfeld4 testen und optimieren (gemeinsam) | In Progress | Frederik Florian Platter | 0,5 |
| 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.