**Pflichtenheft: Pattern Pix Trainer Panel**

Hintergrund: Die Verwaltungsanwendung für das Spiel „Pattern Pix“ soll eine benutzerfreundliche Lösung bieten, um die Leistungen von Benutzern des Spiels zu Verwalten und auszuwerten. Sie richtet sich an Benutzer, die eine Übersicht über Ihre oder Andere Leistungen benötigen.

Anforderungen Software:

* MVVM-Projekt
* mindestens drei Views
* mindestens drei eigene Klassen (mit echten Methoden und Vererbung)
* Verwendung von Events für den Datenaustausch
* Datenerfassung aller benötigten Daten über das Programm
* Datenspeicherung über Serializierung (Files) und mit Hilfe von Datenbanken (Dependency Injection)
* Art der Datenspeicherung kann umgestellt werden
* Datenbanksystem kann frei gewählt werden
* Datenbank muss min 3 Tabellen, Stored Procedures, Views,… enthalten. (Kommt auf die Anwendung an)
* Ansprechende, ergonomische und responsive Benutzeroberfläche (Fixe Fenstergröße verboten!)
  + Userführung über ToolTips, Infobuttons und Help-Fkt.
* Absturzsicher bei Eingaben, Dateizugriffen etc.
* EntityFramework

User Stories

Als Trainer möchte ich eine Liste mit allen Kindern aufrufen können.

Als Trainer möchte ich Einträge in der Liste aufsteigend oder absteigend sortieren können.

Als Trainer möchte ich nach Einträgen in der Liste suchen können.

Als Trainer möchte ich Details zu einem Kind anzeigen können.

Als Trainer möchte ich alle Trainingseinheiten eines Kindes mit Ergebnissen anzeigen können.

Als Trainer möchte ich eine Visualisierung des Trainingsverlaufs anzeigen können.

Als Trainer möchte ich die Ergebnisse eines Kindes mit Gleichaltrigen vergleichen können.

Als Trainer möchte ich den Fortschritt eines Kindes visuell darstellen können.

Als Trainer möchte ich frühere Leistungen eines Kindes mit neueren vergleichen können.

Als Trainer möchte ich ein Profil für ein neues Kind anlegen und speichern können.