**User Stories**

*Project EMA*

*Version 1: Initial Draft*

Content

[1 Template 3](#_Toc100809080)

[2 Screens......................................…………………………………………………………………….……..…...4](#Bookmark_2)

[3 Buttons…………………………………………………………………………………..………………………….…...](#Bookmark_3)8

[4 Spiele……………….……………………………………………………………………………………………………10](#Bookmark_4)

[5 Einstellungen………………………………………………………………………………………………………..12](#Bookmark_5)

[6 Statistik………………………………………………………………………………………………………………...14](#Bookmark_6)

# Template

|  |  |
| --- | --- |
| *Short Title of User Story* | |
| **ID** | Identifier |
| **Priority** | E.g., Core und Extension |
| **Description** | The User Story (1 or 2 sentences) |
| **Additional Aspects** | Additional points to consider during implementation and testing |
| **Wireframe(s)** | How should the user interface look like? |
| **Required** | What must be delivered by 3rd parties (access to an API, graphical assets, etc.)? |
| **Dependencies** | Dependencies to other user stories |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | What must be completed to accept the user story (e.g., code review, testing) |
| **Developer Tasks** | From the developers’ point of view: Which tasks must be completed to completely realize the user story? |
| **Open Issues** | Open issues and questions to be discussed / clarified with the product owner or other stakeholders |

2 Screens

|  |  |
| --- | --- |
| *Home* | |
| **ID** | 1 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann Auswahl zu den Pages Training, Einstellungen und Statistiken treffen |
| **Additional Aspects** | Auf Relative größe der Widgets auf verschiedenen Geräten achten |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Training* | |
| **ID** | 2 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann Auswahl auf eine Anzahl von Spielen treffen |
| **Additional Aspects** | Auf Relative größe der Widgets auf verschiedenen Geräten achten |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Statistik* | |
| **ID** | 3 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann Rekorde in den verschiedenen Trainingsspielen sehen |
| **Additional Aspects** | Auf Relative größe der Widgets auf verschiedenen Geräten achten |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Einstellungen* | |
| **ID** | 4 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann verschiedene Einstellungen vornehmen |
| **Additional Aspects** | Relative größe auf der Buttons verschiedenen Geräten; [Einzelne Einstellungen](#Bookmark_5) |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Kopfrechnen* | |
| **ID** | 5 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann Bildschirm berühren um Spiel zu starten im Spiel die Zeit sehen |
| **Additional Aspects** | Auf Relative größe der Widgets auf verschiedenen Geräten achten; [Das Spiel an sich](#Kopfrechnen) |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Memory* | |
| **ID** | 6 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann Bildschirm berühren um Spiel zu starten und im Spiel die Zeit sehen |
| **Additional Aspects** | Auf Relative größe der Widgets auf verschiedenen Geräten achten; [Das Spiel an sich](#Memory) |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Reaktion* | |
| **ID** | 7 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann Bildschirm berühren um Spiel zu starten und im Spiel die Zeit sehen |
| **Additional Aspects** | Auf Relative größe der Widgets auf verschiedenen Geräten achten; [Das Spiel an sich](#Reaktion) |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

3 Buttons

|  |  |
| --- | --- |
| *NextPage* | |
| **ID** | 11 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann Button berühren, um auf eine andere Seite zukommen |
| **Additional Aspects** | Richtige weiterleitung |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *BackToPage* | |
| **ID** | 12 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann Button berühren, um auf die vorherige Seite zu kommen |
| **Additional Aspects** | Darauf achten, dass es zurück geht |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

4 Spiele

|  |  |
| --- | --- |
| *Kopfrechnen* | |
| **ID** | 21 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User soll verschiedene Kopfrechenaufgaben so schnell wie möglich lösen, als Auswahl an verschiedenen Ergebnissen. Bei falscher Antwort Kriegt der User es Strafsekunden |
| **Additional Aspects** | Ergebnisse müssen richtig abgeglichen werden; Zeitmessung inkludieren |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Memory* | |
| **ID** | 22 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User soll die Position von verschiednen Bildern merken und passende Paare finden |
| **Additional Aspects** | Zeitmessung inkludieren; Paare dürfen nicht mehrmals vorkommen |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Reaktion* | |
| **ID** | 23 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User soll Punkte (Targets) auf dem Bildschirm so schnell es geht antippen |
| **Additional Aspects** | Schnelles Interface; Sichtbare Targets; Position der Targets soll zufällig sein; Zeitmessung inkludieren |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

5 Einstellungen

|  |  |
| --- | --- |
| *Darkmode* | |
| **ID** | 31 |
| **Priority** | Extension |
| **Description** | User kann über einen Wechsel zwichen hellem und dunklem Farbeschema entscheiden |
| **Additional Aspects** | Jede Page muss Zugriff auf das Farbschema haben; Als Toggle Button implementieren |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Sounds* | |
| **ID** | 32 |
| **Priority** | Extension |
| **Description** | User kann die Geräuche der App aktivieren oder deaktivieren |
| **Additional Aspects** | Sound funktionen hinzufügen; Achten auf Globale (De)Aktivierung |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

6 Statistik

|  |  |
| --- | --- |
| *Swiping* | |
| **ID** | 41 |
| **Priority** | Extension |
| **Description** | User kann Wischen zwichen den Statistiken der verschiedenen Spielen |
| **Additional Aspects** | Auf richtige Reihenfolge der Spiele achten |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |

|  |  |
| --- | --- |
| *Rekorde* | |
| **ID** | 42 |
| **Priority** | Core |
| **Description** | User kann sich die Bestzeit mit Datum anzeigen lassen |
| **Additional Aspects** | Sicherung und Speicherung der Daten erst lokal; Serverseitige Implementierung der Database muss besprochen werden (User Story fehlt) |
| **Wireframe(s)** | N/A |
| **Required** | N/A |
| **Dependencies** | N/A |
| **Definition of Done / Acceptance Criteria** | N/A |
| **Developer Tasks** | N/A |
| **Open Issues** | N/A |