

Board

SCRUM-Board

☆

SE3 - Hangman

Free

Public

A

A

DG

TS

Invite

Optional

BLI XX: Spielmodi

BLI

OPTIONAL

Spielmodi hinzufügen

Product Backlog

BLI 1: Bedienungsanleitung

1 SP

BLI

Bedienungsanleitung

BLI 4: Datenbank-Funktionalität

4 SP

BLI

Datenbank-Funktionalität bereitstellen (Methoden etc).

BLI 4: Datenbank-Funktionalität

Task

Wörter lesen und random generieren

BLI 4: Datenbank-Funktionalität

Task

Highscore schreiben und lesen

Sprint Backlog

Delayed

In Progress

BLI 7: Hangman

4 SP

BLI

Sprint 3

Hangman-Seiten-Funktionalität hinzufügen

1

A

DG

BLI 7: Hangman

Task

Sprint 3

Highscore speichern können

A

DG

Review

Test

Done



BLI 2: Spring-Boot-Anwendung

1 SP

BLI

Sprint 1

Spring Boot Anwendung erstellen

1

A

A

DG

TS

BLI 2: Spring-Boot-Anwendung

Task

Sprint 1

Dependencies auswählen

TS

BLI 6: Weboberflächen

3 SP

BLI

Sprint 1

Sprint 2

Weboberflächen-Layout ohne Funktionalität

A

DG

Hangman

Beschreibung / Infos / etc.

[Spiel starten](#)
[Highscore anzeigen](#)

BLI 6: Weboberflächen **Task**

Sprint 1

Startseite finalisieren

1 **DG**

Highscores

Highscore 1
Highscore 2
Highscore 3
Highscore 4
Highscore 5

[Zur Startseite](#) [Neues Spiel](#)

BLI 6: Weboberflächen **Task**

Sprint 1

Highscore-Seite erstellen

1 **A**

Hangman - Spiel

Bild noch und noch verblenden

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		
Ä	Ö	Ü	ß			

[Highscore anzeigen](#) [Neues Spiel](#)

BLI 6: Weboberflächen **Task**

Sprint 1 **Sprint 2**

Hangman-Seite erstellen

1 **A** **DG**

BLI 3: H2 Datenbank **Task**

Sprint 1 **Sprint 2**

Not Implemented

Datenbank mit Wörtern füllen

7

A

BLI 5: Highscore **Task** **Sprint 2**

Verlinkung auf Hangman

A

BLI 5: Highscore Task Sprint 2

Verlinkung auf Startseite

A

BLI 5: Highscore 3 SP BLI
Sprint 2 Sprint 3

Highscore-Liste zur Verfügung stellen

A

BLI 5: Highscore Task Sprint 2
Sprint 3

Als USER möchte ich mir den
Highscore anzeigen lassen können

A

BLI 8: Startseite 1 SP BLI
Sprint 2

Start-Seiten-Funktionalität hinzufügen

DG

BLI 8: Startseite Task Sprint 2

Verlinkung auf Hangman

DG

BLI 8: Startseite Task Sprint 2

Verlinkung auf Highscore

DG

BLI 3: H2 Datenbank 4 SP
BLI Sprint 1 Sprint 2

Datenbank anbinden

🔔 10 👁

A

TS

BLI 3: H2 Datenbank Task
Sprint 1 Sprint 2

Datenbanktabellen erstellen. Eine für
Highscore und andere für Wörter

🔔 6 👁

A

TS

BLI 7: Hangman **Task** **Sprint 3**

Verlinkung auf Highscore

A

DG

BLI 7: Hangman **Task** **Sprint 3**

Erzeugung der Tastatur-Funktionalität

A

DG

BLI 7: Hangman **Task** **Sprint 3**

Buchstaben-Auswahl überprüfen

A

DG

BLI 7: Hangman **Task** **Sprint 3**

Hangman-Bild aktualisieren bei Fehlern

A

DG

BLI 7: Hangman **Task** **Sprint 3**

Erzeugung der Unterstriche für Wortlänge

A

DG

BLI 9: H2-Datenbank Tests **Task****Sprint 3**

Ein vordefinierter Datensatz soll in der Highscore-tabelle angelegt und ausgelesen werden.

 2

A

TS

BLI 9: H2-Datenbank Tests **3 SP****BLI** **Sprint 3**

Tests für H2-Datenbank schreiben

 2

A

TS