

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

BLI 9: H2-Datenbank Tests

3 SP

BLI

Sprint 3

Tests für H2-Datenbank schreiben



A

TS

BLI 9: H2-Datenbank Tests

Task

Sprint 3

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



A

TS

BLI 7: Hangman

4 SP

BLI

Sprint 3

Hangman-Seiten-Funktionalität hinzufügen



1

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 7: Hangman

Task

Sprint 3

Buchstaben-Auswahl überprüfen

A

DG

BLI 7: Hangman

Task

Sprint 3

Highscore speichern können

A

DG

BLI 7: Hangman

Task

Sprint 3

Erzeugung der Tastatur-Funktionalität

A

DG

BLI 7: Hangman

Task

Sprint 3

Verlinkung auf Highscore

A

DG

Delayed

In Progress

BLI 5: Highscore **3 SP** **BLI**
Sprint 2 **Sprint 3**

Highscore-Liste zur Verfügung stellen

A

BLI 5: Highscore **Task** **Sprint 2**
Sprint 3

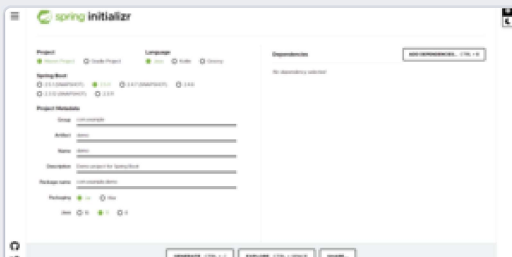
Als USER möchte ich mir den
Highscore anzeigen lassen können

A

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.

Spiele starten
Highscore anzeigen

BLI 6: Weboberflächen **Task**

Sprint 1

Startseite finalisieren

🔗 1 **DG**

Highscores

Highscore 1
Highscore 2
Highscore 3
Highscore 4
Highscore 5

Spiele starten
Highscore anzeigen

BLI 6: Weboberflächen **Task**

Sprint 1

Highscore-Seite erstellen

🔗 1 **A**

Hangman - Spiel

Bild wird noch mehr geladen

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
Spiele starten
Highscore anzeigen

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 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