

Board

SCRUM-Board

☆

SE3 - Hangman

Free

Öffentlich

TS

A

A

DG

Einladen

Optional

BLI XX: Spielmodi

BLI

OPTIONAL

Spielmodi hinzufügen

Product Backlog

Sprint Backlog

Delayed

In Progress

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**

Dependencys auswählen



TS

BLI 6: Weboberflächen **2 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](#)[zur Spiel-Seite](#)**BLI 6: Weboberflächen** **Task****Sprint 1**

Highscore-Seite erstellen

1

A

Hangman - Spiel

Bleib wach und noch nicht schlafen

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	Ü	Ö	ß			

[Highscore anzeigen](#)
[Spiel 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

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



A

TS

BLI 3: H2 Datenbank

Task

Sprint 1

Sprint 2

Datenbanktabellen erstellen. Eine für Highscore und andere für Wörter



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.



A

TS

BLI 9: H2-Datenbank Tests 3 SP

BLI Sprint 3

Tests für H2-Datenbank schreiben



A

TS

BLI 4: Datenbank-Funktionalität

4 SP BLI Sprint 4

Datenbank-Funktionalität bereitstellen
(Methoden etc).

5



A

TS

BLI 4: Datenbank-Funktionalität

Task Sprint 4

Highscore schreiben und lesen



4



A

TS

BLI 4: Datenbank-Funktionalität

Task Sprint 4

Wörter lesen und random generieren



5



A

TS

BLI 7: Hangman 4 SP BLI

Sprint 3 Sprint 4

Hangman-Seiten-Funktionalität
hinzufügen

1

A

DG

BLI 7: Hangman Task Sprint 3

Sprint 4

Highscore speichern können

A

DG

BLI 10: Allgemeine Anpassungen

2 SP BLI Sprint 4

BLI 10: Allgemeine Anpassungen



2



A

A

DG

TS

BLI 10: Allgemeine Anpassungen

Task Sprint 4

Startseite anpassen

BLI 1: Bedienungsanleitung1 SP

BLISprint 4

Bedienungsanleitung

4

A

A

DG

TS