

**User stories**

Als WAI User muss ich bevor ich spielen beginnen kann einmal mit Email-Adresse, Usernamen und Passwort registrieren. Einmal registriert reicht Username und Passwort um sich anzumelden

**Acceptance Tests**

Um Spielen zu können ist es notwendig, dass der Spieler sich registriert. Dazu ist Emailadresse, Username und Passwort erforderlich. Die Emailadresse wird für Benachrichtigungen und für den Fall dass der User sein Passwort vergessen hat verwendet, der Username als Alias um den Spieler zu identifizieren. Das Passwort wird MD5-verschlüsselt in die Datenbank gespeichert. Beim Anmelden wird nur Username und Passwort benötigt. Das Passwort wird bei der Eingabe MD5-verschlüsselt und mit dem MD5-verschlüsselten Datenbank Eintrag verglichen. Stimmt es überein wird dem User, Zugriff auf seinen Account gewährt.

Als WAI User möchte ich mit zufälligen Spielern weltweit Spiele starten können und mich mit ihnen messen.



Jedem User wird beim Registrieren eine eindeutige Identifikationsnummer (UID) zugewiesen. Somit kann mithilfe einer Zufallszahl ein zufälliger Spieler gezogen werden.

Als WAI User möchte ich meine Freunde einladen können um mit ihnen zu spielen.



Um Freunde in der Datenbank abzuspeichern muss es eine Tabelle "Friends" geben in der Paare von UIDs gespeichert werden. Um einen Freund einzuladen muss entweder dessen Email-Adresse oder Username bekannt sein. Wird ein Freund eingeladen, bekommt dieser eine Email-Benachrichtigung. Je nachdem ob dieser Freund bereits WAI User ist oder nicht, wird im eine spezifische Email zugesandt.

Als WAI User möchte ich in der Lage sein eigene Bilder upzuloaden und deren Standort freigeben können.



Vom WAI Webapp aus, soll es möglich sein, eigene Bilder aufzunehmen, oder bereits vorhandene Bilder upzuloaden. Der WAI User hat die Möglichkeit seine aktuelle Position über GPS freizugeben oder die Position wo das Bild aufgenommen wurde mithilfe von Google Maps kennzuzeichnen. Upgeloadete Bilder werden in der Datenbank registriert und mit einer eindeutigen Identifikationsnummer versehen. Nach dem Upload, ist es die Aufgabe eines Administrators, upgeloadete Bilder zu prüfen und für zukünftige Spiele freizuschalten.

User stories		Acceptance Tests
Als WAI App erzeuge ich ein Spiel indem ich 3 verschiedene zufällige Bilder aus meiner Datenbank wähle und 2 konkurrierenden Spielern zuweise.	✓	Beim Erzeugen eines neuen Spiels werden 3 Runden in der Datenbank registriert. Da jedes Bild ist mit einer eindeutigen Nummer versehen ist, ist es möglich jeder Runde ein zufälliges Bild zuzuweisen. Bilder die noch nicht vom Admin freigeschaltet wurden sind von dieser Zufallsauswahl ausgeschlossen. Es darf pro Spiel kein Bild mehr als einmal vorkommen. Der Spieler der 2 von 3 Runden gewonnen hat ist Sieger.
Als WAI User möchte ich die geographische Position zufälliger Bilder erraten können.	✓	Das WAI App soll 2 Modi anbieten: Practise- und Game-Modus. Der Practise-Modus ist ein Einzelspieler-Modus, der es Spielern erlaubt sich auf ein richtiges Spiel vorzubereiten. Der Game-Modus ist ein Mehrspieler-Modus, bei dem sich 2 Spieler mit ihrem geographischen Wissen messen können.
Als WAI User möchte ich Punkte sammeln können und mich in einer nationalen sowie weltweiten Bestenliste wiederfinden.	✗	Pro gewonnener Runde bekommt ein Spieler einen Punkt. Diese Punkte werden in der Datenbank registriert und es kann auf Wunsch eine Tabelle erstellt werden, die Spieler entweder weltweit oder national bewertet. Um herauszufinden welcher Nationalität ein Spieler angehört kann dessen Geolocation herangezogen werden.
Als WAI User möchte ich Achievements im Spiel freischalten können.	✗	Die WAI App soll eine Anzahl an freischaltbaren Achievements beinhalten, auf die über eine dafür bereitgestellte Oberfläche zugegriffen werden kann. Um diese Funktionalität implementieren zu können, ist es notwendig, möglichst viele Daten (z.B. gewonnene Spiele in einer Reihe) zu sammeln. Aus diesen Daten können dann eine Reihe von Achievements extrahiert werden.

Zu verwendende Technologien: Java, Play-Framework, Bootstrap, Git