**Projektteam 1:**

Anna Wipfler (Scrum Master)

Harald Bauer (Product Owner)

Julian Neumeister, Markus Milhalm, Bianca Sulzbacher, Michael Hödl (Entwicklerteam)

**ITERATION 3**

# Sprint 4 (1h)

**Daily Scrum:** Sprint drei aufgrund technischer Probleme wenig erfolgreich (Push/Pull in Eclipse hat nicht funktioniert). Daher konnte zwar eine runnable-Version erstellt werden, diese enthält aber dieselben ausführbaren Features wie das Ergebnis aus Sprint 2.

Codetechnisch sind die Erweiterungen aus Sprint 3 aber zu einem großen Teil implementiert.

**Sprint Planning:**

Die Stories 2.4., 3.1.,3.2. aus Sprint 3 müssen fertiggestellt werden , damit die Features in der Release nutzbar sind.

Da Der Code großteils fertig ist wird angenommen dass auch der letzte Punkt aus der Angabe (Epic 2) abgearbeitet werden kann.

Verfügbare Punkte in diesen Sprint 25

Fertigstellung Stories aus Sprint 3:

2.4. Abfragen/Zurücksetzen: 5 Punkte

3.1. Count and Show LED: 5 Punkte

3.2. Erhöhung Rotanteil: 5 Punkte

NEU:

3.3. Abspielen einer Melodie

**Sprint Stories**

* *2.4. Implementierung Methode Abfragen/Zurücksetzen der Button Zähler*

Applikation, die Zähler ausliest und zurücksetzt (ButtonCounterDemo) / Nutzung von verfügbaren Ansätzen aus Sprint 2

* 3.1. Klasse CountAndShowLed – Klickzähler

Die Klasse CountAndShowLed zählt die Klicks von einem Button und nimmt die Anzahl als Position der Led die leuchten soll. Erweitern Sie das Verhalten so, dass es auch mit mehr als 12 Klicks umgehen kann und dann wieder von vorne beginnt.

(Test-First Implementierung)

* 3.2. Rotanteil je Klick erhöhen

Erstellen Sie eine neue Klasse und ändern Sie das Verhalten so ab, dass bei jedem Klick die Farbe einen immer stärkeren Rotanteil bekommt (10er Schritte im Farbwert). Beim Erreichen des vollen Rotanteils (255) soll der Zähler zurückgesetzt werden. (inkl. Test)

* 3.3. Abspielen einer Melodie, bei jedem 10. Klick

Implementieren des Verhaltens

**Sprint Retrospective**

Erfolgreicher Sprint