

# Agiler Projektplan

**Projektame** SWE-InternetButton

**Projekt-Leistung**

**Scope-Beschreibung**

**Startdatum** 9:45

**Enddatum** 15:30

**Fortschritt insg.** 0%

Aufgabenname	Start	Ende	Stunden	Status
Sprint 1	9:45	10:45	01:00:00	Nicht begonnen
1 Ton abspielen	9:45	10:45	1	Nicht begonnen
2 LED setzen	9:45	10:45	1	Nicht begonnen
Sprint 2	10:45	11:45	01:00:00	Nicht begonnen
3 Abfragen Zähler	10:45	11:45	1	Nicht begonnen
4 Count LED	10:45	11:45	1	Nicht begonnen
Sprint 3	12:30	13:30	01:00:00	Nicht begonnen
5 Farbkrementation	12:30	13:30	1	Nicht begonnen
6 10Klick-Melodie	12:30	13:30	1	Nicht begonnen
Sprint 4	13:30	14:30	01:00:00	Nicht begonnen
7 Beschleunigung	13:30	14:30	1	Nicht begonnen
8 Beschleunigungsfarbe	13:30	14:30	1	Nicht begonnen
Sprint 5	14:30	15:00	00:30:00	Nicht begonnen
9 Beschleunigungsfarbe 2	14:30	15:00	1	Nicht begonnen
10 Firmware 1	14:30	14:45	1	Nicht begonnen
11 Firmware 2	14:45	15:00	1	Nicht begonnen

## Features

### 1 Ton abspielen

Implementieren Sie die Funktion zum Abspielen eines Tones in der InternetButtonApilmpl. Schreiben Sie auch

### 2 LED setzen

Implementieren Sie die Methoden zum Setzen der Leds und zum Abschalten der Leds. Schreiben Sie auch daf

### 3 Abfragen Zähler

Implementieren Sie die Methoden zum Abfragen und Zurücksetzen der Button Zähler. Schreiben Sie auch ein

### 4 Count LED

Die Klasse CountAndShowLed zählt die Klicks von einem Button und nimmt die Anzahl der Leds die leuchten s

## **5 Farbkreimentation**

Erstellen Sie eine neue Klasse und ändern Sie das Verhalten so ab, dass bei jedem Klick die Farbe immer einer

## **6 10Klick-Melodie**

Es soll ein neues Verhalten implementiert werden, dass bei allen 10 Klicks eine Melodie abspielt.

## **7 Beschleunigung**

Erweitern Sie die Interfaces so, dass die es einzelne Methoden zur abfrage des x,y, und z wertes des Beschleu

## **8 Beschleunigungsfarbe**

Erstellen die ein Verhalten ähnlich dem in der Klasse CountAndShowLed nur, das der Rot Wert von dem xWer

## **9 Beschleunigungsfarbe 2**

Erstellen die ein Verhalten ähnlich dem in der Klasse CountAndShowLed nur, das der x-Wert den rot-Wert, de

## **10 Firmware 1**

Ermöglichen Sie es, dass mehrerer Leds auf einmal gesetzt werden können. Dazu muss eine neue Methode in

## **11 Firmware 2**

Ermöglichen Sie es, dass man eine andere Melodie Spielen kann (Beispiele haben die Lektoren). Dazu muss in

1 eine kleine Applikation die zeigt, dass die Melodie auch wirklich ertönt (PlayDemoApp).2

für einen Test der ohne den Button aus kommt. Schreiben Sie auch eine kleine Applikation die zeigt, wie die LEI

e kleine Applikation die Zähler ausliest und zurücksetzt (ButtonCounterDemo).

oll. Erweitern Sie das Verhalten so, das es auch mit mehr als 12 Klicks umgehen kann und dann wieder von voi

1 stärkeren rot Anteil bekommt (10er Schritte beim Farbwert). Beim Erreichen, des vollen Rot Anteils (255) soll

nigungs Sensors zu Verfügung stehen. Schreiben sie dazu wieder zuerst Testfälle und zeigen Sie die Implementi  
t des Beschleunigungs Sensors abhängig ist. Auch hier wieder Testfall und ein kleines Demo.

1r y-Wert den grün-Wert und der z-Wert den blau-Wert definiert. Auch hier wieder Testfall und ein kleines Den

der Firmware umgesetzt werden und es sollen die entsprechenden HighLevel API Methode angeboten werde

der Firmware ein Parameter für die Melodie angegeben werden. Wieder Testfälle und Demo.

DS gesetzt und gelöscht werden (LedDemoApp).

rne beginnt. Erweitern Sie zuerst den Test und vervollständigen Sie dann die Implementierung. Schreiben sie a

l der Zähler zurück gesetzt werden. Zeigen Sie das wieder anhand eines Tests

erung in einem kleinen Demo.

no.

n. Wieder Testfälle und Demo

uch eine Applikation die das Verhalten zeigt