

Agiler Projektplan

Projektname SWE-InternetButton

Projekt-Leistung

Scope-Beschreibung

Startdatum 9:45

Enddatum 15:30

Fortschritt 0%

Aufgabenname	Start	Ende	Stunden	Status
Sprint 1	9:45	10:45	01:00:00	Vollständig
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
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
Erbincrementale	12:30	13:30	1	Nicht begonnen
10Klick-Melodie	12:30	13:30	1	Nicht begonnen
Sprint 4	13:30	14:30	01:00:00	Nicht begonnen
Beschleunigung	13:30	14:30	1	Nicht begonnen
Beschleunigungs	13:30	14:30	1	Nicht begonnen
Sprint 5	14:30	15:00	00:30:00	Nicht begonnen
Beschleunigungsf	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 InternetButtonApiImpl. Schreiben Sie auch

2 LED setzen

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

3 Abfragen

Zähler

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

4 Count LED

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

5 Farbkrementation

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

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 Beschleunigungswertes

8 Beschleunigungsfarbe

Erstellen Sie ein Verhalten ähnlich dem in der Klasse CountAndShowLed nur, dass der Rot Wert von dem xWert

9 Beschleunigungsfarbe 2

Erstellen Sie ein Verhalten ähnlich dem in der Klasse CountAndShowLed nur, dass der x-Wert den rot-Wert, der y-Wert den grün-Wert, und der z-Wert den blau-Wert

10 Firmware 1

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

11 Firmware 2

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

■ 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 LED

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

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

r y-Wert den grün-Wert und der z-Wert den blau-Wert definiert. Auch hier wieder Testfall und ein kleines Derr der Firmware umgesetzt werden und es sollen die entsprechenden HighLevel API Methode angeboten werden der Firmware ein Parameter für die Melodie angegeben werden. Wieder Testfälle und Demo.

JS gesetzt und gelöscht werden (LedDemoApp).

ne beginnt. Erweitern Sie zuerst den Test und vervollständigen Sie dann die Implementierung. Schreiben sie an
der Zähler zurück gesetzt werden. Zeigen Sie das wieder anhand eines Tests

erung in einem kleinen Demo.

10.

1. Wieder Testfälle und Demo

Ich eine Applikation die das Verhalten zeigt