Bier Pongo

Kevin Fischer   
*OTH Amberg-Weiden*  
k.fischer2@oth-aw.de

Simon Kleber  
*OTH Amberg-Weiden*   
s.kleber1@oth-aw.de Markus Fleischmann  
*OTH Amberg-Weiden*   
m.fleischmann2@oth-aw.de

Fabian Klinger  
*OTH Amberg-Weiden*   
f.klinger1@oth-aw.de

Christian Renner  
*OTH Amberg-Weiden*   
c.renner@oth-aw.de Darren Fürst  
*OTH Amberg-Weiden*   
d.fuerst@oth-aw.de

Jakob Lindner  
*OTH Amberg-Weiden*   
j.lindner3@oth-aw.de

*Abstrakt*— Cloudfähige, skalierbare, multiuser- und multidevice-fähige Bier Pong Social Media Platform.

Schlüsselwörter—Bier Pong, Cloud, Data, Team

# Einleitung

In die Einleitung gehören eine Motivation und ein zusammenfassender Überblick Ihres Anwendungskonzeptes, ggf. mit fachlichen Alleinstellungsmerkmal („USPs"), sowie ggf. eine Benennung von technischen Schlüssel-Bausteinen. Die Einführungsabschnitt ist ebenfalls sehr gut geeignet Fachvokabular aus dem fachlichen Kontext der geplanten Anwendung einzuführen.

## Motivation

BLABLABLA

## Überblick

BLABLABLA

## Alleinstellungsmerkmal

BLABLABLA

## Technische Schlüsselbausteine

BLABLABLA

# Verwandte Arbeiten

## Abschnitt A

Im Abschnitt Verwandte Arbeiten können Sie bspw. andere Anwendungen oder Technologien aufführen, die Sie inspiriert haben. Auch Screenshots können der Veranschaulichung dienen (Bilder über beide Spalten hinweg sind in LaTeX und in Word möglich).

# Anforderungen

Die Anforderungen werden in Form von User-Storys mit Akzeptanzkriterien formuliert. Die MUSS-Anforderungen definieren das “Minimum Viable Product” (MVP). Die SOLL-Anforderungen sollen in den nachfolgenden Iterationen fertiggestellt warden, wobei die Userstorys unter OPTIONAL mögliche Erweiterungen für das Produkt bieten, welche je nach Zeitbedarf umgesetzt werden können.

## MUSS-Anforderungen

### Raum erstellen

### Ich als Nutzer möchte über einen Knopf einen neuen Raum erstellen können, um dort ein neues Spiel zu starten, welches am Anfang auf „Wartend“ steht.

**Akzeptanzkriterien:**

* Weiterleitung in neuen Raum nach Button-Druck
* Anzeigen der Raum-ID für diesen Raum
* Status des Raums wird als wartend angezeigt
* Volles Spielfeld wird angezeigt
* Keine Spielinteraktion möglich, da noch nicht vollständig

### Raum beitreten

### Ich als Spieler möchte nach Erhalt eines Codes durch einen anderen Spieler nach Eingabe des Codes mittels einem Knopfdrucks dessen Raum beitreten, um dort als Gegenspieler anzutreten.

**Akzeptanzkriterien:**

* Nach Eingabe des Codes wird bei einem ungültigen Code eine Meldung an den Nutzer ausgegeben.
* Bei einem gültigen Code wird man in den Raum weitergeleitet.
* Volles Spielfeld wird angezeigt.
* Status des Raums wird auf Bereit gesetzt

### Spiel eintragen

### Ich als Spieler möchte mein Ergebnis eintragen können, um meinen Spielstand meinem Gegenspieler mitzuteilen.

**Akzeptanzkriterien:**

* Möglichkeit, dass Becher nur ausgewählt werden, wenn am am Zug ist
* Becher dürfen nur ausgewählt werden können, wenn sie noch voll sind
* Nach Speichern des Zuges wird der Bildschirm aktualisiert und der neuen Zustand des Tisches wird dargestellt
* Der Gegenspieler erhält mit der nächsten Auffrischung das aktuelle Spielgeschehen
* Wird das Spiel durch einen Spieler gewonnen, so werden den Spieler eine “Gewonnen/Verloren” Nachricht angezeigt, mit einem nun sichtbaren Button “Zurück” kann wieder auf den Startbildschirm zurückgekehrt werden.

## SOLL-Anforderungen

### Registrieren

### Ich als nicht registrierter Nutzer möchte eine Möglichgkeit besitzen, mich zu registrieren, um einen Raum eröffnen zu können.

**Akzeptanzkriterien:**

* Button “Registrieren” leitet an das Formular mit den Angaben weiter
* Formular frägt folgende Werte ab: Email und Nutzernamen (müssen eindeutig sein) und Passwort
* Nach Prüfung, ob die Email oder der Nutzernamen schon vorhanden ist, wird eine Bestätigungsmail versendet
* Erst nach Bestätigung wird der Account freigeschaltet

### Anmelden

### Ich als registrierter Nutzer möchte die Möglichkeit besitzen, mich anzumelden, um auf meinen Account zuzugreifen.

**Akzeptanzkriterien:**

* Button “Login” leitet an das Formuler für die Eingabe der Email/Nutzername und des Passworts weiter
* Nach erfolgreicher Eingabe wieder Weiterleitung auf Startbildschirm, jedoch ist jetzt erkennbar, dass man eingeloggt ist

### Abmelden

### Ich als angemeldeter Nutzter möchte die Möglichkeit besitzen, mich wieder vom System abzumelden.

**Akzeptanzkriterien:**

* Button “Abmelden”
* Nach Abmelden Weiterleitung auf Startbildschirm
* Ansicht eines nicht angemeldeten/registrierten Nutzers

## OPTIONAL-Anforderungen

### Historie aufrufen

### Ich als angemeldeter Nutzer möchte die Möglichkeit, auf eine Historie meiner gespielten Spiele zuzugreifen, um einen Überlick meiner Spiele zu erhalten.

**Akzeptanzkriterien:**

* Button “Historie”
* Weiterleitung auf Seite mit Übersicht über alle gespielten Spiele
* Zu jedem Spiel steht das Datum sowie die Startzeit und Dauer
* Jedes Spiel ist je nach Ausgang (Sieg oder Niederlage) gekennzeichnet

### Spiel ansehen

### Ich als angemeldeter Nutzer in der Historieansicht möchte die Möglichkeit, für ein Spiel eine Wiederholung anzusehen.

**Akzeptanzkriterien:**

* Button “Ansehen” neben jedem Spiel
* Weiterleitung zu Spiel-Raum
* Keine Interaktion im Raum möglich
* Züge werden automatisch abgespielt
* Button “Zurück” um das Replay abzubrechen, Weiterleitung auf Historieansicht

### Passwort vergessen

### Ich als registrierter Nutzer möchte die Möglichkeit, auf der Anmeldeseite mein Passwort zurückzusetzen für den Fall, dass ich es vergessen habe.

**Akzeptanzkriterien:**

* Button “Passwort vergessen”
* Weiterleiten auf neue Seite, dort Eingabe von Nutzername oder Email
* “Button zurücksetzen”
* Email, in der ein Link ist, der auf eine Seite führt, auf der ein neues Passwort festgelegt werden kann.

# Technisches Grobkonzept

Im Abschnitt Technisches Grobkonzept könnten Sie u.a. knapp auf technische Schlüssel-Merkmale der Anwendung eingehen. Siehe unten in der eigenständigen Empfehlung zur Einordnung. Rein deskriptiv reicht i.d.R. hier, allein schon wegen dem Mini- Projektformat der Modularbeit und des geforderten Konzeptpapiers.

## Abschnitt A

Blabablblaaa

## Abschnitt B

Blabablblaaa

1. Erklärungen