

Issue Schnapser

Benutzerbeschreibung

Issue Schapser ist eine Planning Poker-Applikation.

Planning Poker ist ein häufig verwendetes *Scrum*-Verfahren, bei dem es darum geht sich über die Schwierigkeit eines Projektes einig zu werden.

Dazu wählt jeder Spieler die Karte, welche die Schwierigkeit des Projektes am besten beschreibt.

Nachdem jeder eine Karte gespielt hat sieht man die Karten der anderen Spieler.

Wenn alle Spieler dieselbe Karte ausgewählt haben sind sie sich über die Schwierigkeit einig. Wenn nicht sollen diejenigen, die höchste bzw. die niedrigste Karte ausgewählt haben ihre Argumente erläutern, warum sie genau diese Karte ausgewählt haben.

Danach startet das Spiel erneut.

Nachdem man sich auf der Startseite registriert hat wird man zum Spiel weitergeleitet.

In der **Kopfzeile** findet man einen Button, mit dem man das Spiel aktualisieren kann.

Wenn man diesen Button nicht betätigt wird das Spiel nach Ablauf eines bestimmten Zeitraums (normalerweise 10 Sekunden) automatisch aktualisiert.

Falls das Spiel läuft befindet sich ein weiterer Button mit der Aufschrift „Stop“ neben dem Refresh-Button.

Weiters ist noch Ein Eingabefeld vorhanden, in dem man den Namen des Projekts eingeben kann.

Mit dem „Set Label“- oder dem „Start“-Button kann man die Auswahl bestätigen. Ist das Eingabefeld leer, so bleibt der Projektname gleich.

Mit dem „Start“-Button kann man das Spiel starten, falls dieses gestoppt ist.

Auf der rechten Seite der Kopfzeile befindet sich der Benutzername und ein Logout-Button.

Auf der rechten Seite werden die Benutzer angezeigt. Links von den Benutzernamen befindet sich ein „Kick“-Symbol, vorausgesetzt der hier angezeigte Benutzer ist nicht der eigene. Rechts von dem Benutzernamen befindet sich ein Bild für die Karte des Benutzers.

Während das Spiel läuft sieht man nur die Rückseite der Karte des Spielers.

Die eigene Karte sieht man jedoch immer.

Hat der Spieler noch nicht gespielt wird statt der Karte eine Sanduhr angezeigt.

Hat der Spieler keine Karte ausgewählt wird nachdem Stoppen des Spiels die „?“-Karte angezeigt.

Während das Spiel läuft kann man eine Karte auswählen.

Es stehen folgende Karten zur Verfügung:

0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, Unendlich, „?“ und Kaffee

Die Karten 0-100 sowie unendlich stehen für die Schwierigkeit des Projekts.

Das „?“ ist zu benutzen, wenn man nicht weiß, welche Karte man auswählen soll.

Wenn man das Spiel kurz verlässt sollte man die Kaffeekarte auswählen.

Unter der Kartenliste sind in diesem Fall die Ergebnisse angezeigt.

Im Normalfall wird die höchste, niedrigste und die Durchschnittskarte samt der Benutzer, die diese ausgewählt haben angezeigt.

Falls vorhanden gilt dasselbe für die Kaffee- und die ?-Karte.

Ebenso wird die Anzahl der gültigen Karten angezeigt.