Sieh dir mal bitte das Story Boarding im PowerPoint an, das installiert wird sobald man Visual Studio installiert.

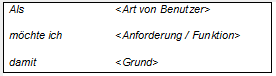
Sieh dir mal bitte bis Donnerstag an wie User Stories geschrieben werden. Es gibt zwei bis drei unterschiedliche Schreibweisen. Üblich ist "As A ... I want ... so that ..." oder "In order to... I want ...". Weiterhin bitte ich dich dir die Anforderungen aus dem One Note Reiter "Grobe Anforderungen" anzusehen und zu überlegen wie man daraus User Stories machen könnte. Von mir aus, kannst du sie auch in einem eigenen Reiter schon anpassen.

Am Donnerstag werden wir uns diese Anforderungen vornehmen und daraus Stories schneiden. Diese priorisiere ich dann, danach priorisiert ihr sie, plant sie in die Sprints und zerlegt sie in Tasks.

Die **Storyboardtechnik** wird erfolgreich zur Visualisierung von Benutzerschnittstellen zum Beispiel als Folge von Bildschirminhalten genutzt. Die Anwendung der Storyboards entspricht im Wesentlichen der MockUp-Technik in der Softwareentwicklung (Papierprototypen).

User Stories werden auf Story-Cards (oder modern: Powerpoint-Storyboard) dokumentiert.

**User-Storys** werden im Rahmen der agilen Softwareentwicklung zur Spezifikation von Anforderungen eingesetzt. Dabei wird jede User-Story auf eine Story-Card geschrieben. Der Autor der Story sollte der Kunde des Software-Projektes sein.



Bsp.:

**Anwendung** **starten**

Die Anwendung startet, indem sie das zuletzt bearbeitete Dokument des Anwenders öffnet, damit der Anwender Zeit spart.

**Anwendung** **schließen**

Wenn der Anwender die Anwendung beendet, erscheint eine Anfrage, ob das bearbeitete Dokument gespeichert werden soll, damit Änderungen nicht verloren gehen.

Das folgende Beispiel verwendet dagegen die Vorlage

"*Als <Rolle> möchte ich <Ziel/Wunsch>, um <Nutzen>*"

**Anwendung** **starten**

Als Autor möchte ich nach dem Start der Anwendung mein zuletzt bearbeitetes Dokument sehen, um Zeit zu sparen.

**Spielleiter**

* genau einen
* konfiguriert auf seinem Tablet ein Spiel
* wählt Fragen für Spiel aus diversen Fragenkatalogen aus (Reihenfolge wie in Katalog oder zufällig)
* kann Anzahl der gestellten Fragen angeben (wenn mehr angegeben als es im Katalog gibt, setze angegebene Anzahl auf Maximum des Kataloges)
* darf als einziger Spielrunden starten, pausieren und beenden
* darf Spieler aus Spiel entfernen
* bekommt bei Eröffnung eines Spiels eine Session-ID angezeigt (nur wer diese ID vom Leiter erhält, ist für das Spiel zugelassen)
* kann keine Antwortmöglichkeiten auswählen
* bekommt angezeigt, wenn alle angemeldeten Spieler (nicht im Pausemodus) ihre Antwort getätigt haben 🡪aber Antworten sind doch solange änderbar bis Spielleiter Ergebnis aufdeckt?? (oder bekommt er angezeigt, sobald alle Spieler irgendeine Antwort getätigt haben damit er weiß wer aktiv ist?)

**Spieler**

* meldet sich beim Spiel mit einer Session ID über Smartphone an
* kann einen Namen frei wählen zur Identifikation
* kann jederzeit Spiel verlassen
* kann jederzeit in eine Runde einsteigen, bekommt aber nur Punkte ab Zeitpunkt des Beitritts
* kann jederzeit Pause machen (bekommt in der Zeit keine Fragen gestellt, kann nicht antworten), muss sich dazu aber dem Spielleiter bekanntmachen
* kann Spielleiter zum Abbruch des Spiels aufzufordern
* bekommt auf seinem Gerät Frage + Antwortmöglichkeiten angezeigt (1 korrekte, 1 kann ausgewählt werden)

**sonstige Regelungen**

* wenn Frage gestellt wird, wird diese auf Tablet des Spielleiters mit Antwortmöglichkeiten angezeigt (ohne korrekte Antwort ersichtlich zu machen!)
* Antworten können so lange geändert werden bis der Spieleleiter das Ergebnis aufdeckt
* Aufdecken der Ergebnisse geschieht in zwei Teilen:
  + Zunächst werden die Antworten der Spieler aufgedeckt.
  + Dann wird die korrekte Antwort aufgedeckt und die Spieler die richtig getippt haben erhalten einen Punkt
* Eine Runde kann auf zwei Weisen beendet werden:
  + Der Spielleiter erklärt das Spiel als beendet.
  + Die maximale Anzahl an Fragen wurde erreicht
* Wurde eine Runde beendet, werden die Punkte aller Spieler auf dem Tablet und den Smartphones angezeigt, sowie der Gewinner hervorgehoben

Ideen für User Stories

* Als Spielleiter möchte ich pro Spiel eine Session-ID angezeigt bekommen damit ich diese an gewünschte Spieler weitergeben kann nur zugelassene Spieler an der Runde teilnehmen können.
  + Teste korrekte Generierung der ID (soll sich nicht wiederholen)
  + Teste ob Spieler sich mit gültiger Session-ID anmelden kann.
  + Teste ob Spieler sich mit ungültiger Session-ID anmelden kann.
* Als Spielleiter möchte ich als einziger Spielrunden starten, pausieren und beenden dürfen um einen geregelten Spielfluss zu gewährleisten.
  + Teste ob Spielleiter ein Spiel starten kann.
  + Teste ob Spielleiter ein Spiel pausieren kann (und fortsetzen kann).
  + Teste ob Spielleiter ein Spiel beenden kann.
  + Teste ob ein Spieler selbst ein Spiel starten, pausieren (für alle Spieler, also kein Pausemodus) oder beenden kann (nicht nur den
* Als Spielleiter möchte ich eine Meldung erhalten, sobald jeder teilnehmende Spieler eine Antwort gewählt hat, damit die Fragerunde gegebenenfalls eher beendet und die korrekte Antwort aufgedeckt werden kann und keine unnötigen Wartezeiten auftreten.
* Als Spieler möchte ich einen Namen frei wählen kann über welchen ich im Spielverlauf eindeutig identifiziert werden kann.
  + Teste ob ein noch nicht vorkommender Name gewählt werden kann (eindeutige Zuordnung).
  + Teste ob bereits vorkommender Name nochmal gewählt werden kann (🡪 nicht eindeutig identifizierbar)
* Als Spieler möchte ich auch einer bereits laufenden Spielrunde beitreten können um nicht erst auf das Ende der vorherigen Runde warten zu müssen.
  + Teste ob sich Spieler mitten im laufenden Spiel mit gültiger Session-ID anmelden kann und mit 0 Punkten beginnt.
  + Teste ob dieser Spieler mitspielen kann (Antworten auswählen kann, Punkte sammeln kann).
  + Teste ob sich Spieler mitten im laufenden Spiel mit ungültiger Session-ID anmelden kann.
* Als Spieler möchte ich meine Auswahl solange ändern können bis der Spielleiter das Ergebnis aufdeckt (und damit die Fragerunde beendet) um ungewollte Entscheidungen korrigieren zu können.
  + Testen ob Spieler Antworten frei wählen kann bevor der Spielleiter die korrekte Antwort aufdeckt und damit die Fragerunde beendet.
  + Testen ob Spieler Entscheidung ändern kann, nachdem Spielleiter das Ergebnis aufgedeckt hat und damit betrügen kann und auf nachträglich geänderte Entscheidung einen Punkt bekommt.