

Gruppe D

Projektdokumentation



Inhaltsverzeichnis

<u>UNSER TEAM</u>	3
<u>SPIELBESCHREIBUNG</u>	4
<u>SPIELSTART</u>	6
<u>USER-STORIES</u>	7
<u>BACKLOG SPRINT 1</u>	8
<u>BACKLOG SPRINT 2</u>	10

Unser Team

Tobias Borchert

Architekt

Gregor Sauerteig

User Interface

Fatima Elichanova

Developerin

Lejla Mahalbasic

Dokumentation

Philipp Fößl

Tester

Oskar Kozeschnik

Tester

Spielbeschreibung

Das Spiel beginnt damit, dass jeder Spieler acht Handkarten erhält. Die Spieler spielen dann abwechselnd eine ihrer Karten aus und eine ihrer Figuren zieht ein Feld auf dem dazugehörigen Pfad der entsprechenden Farbe weiter. Wenn der Spieler keine passende Karte zum Spielen hat, kann er die Karte auf den passenden Ablagestapel ablegen. Anschließend muss der Spieler seine Handkarten wie auch sonst durch Ziehen einer Karte vom Nachziehstapel oder einem der Ablagestapel auffüllen.

Beim Ausspielen der Karten ist eines zu beachten: Wenn einmal eine aufsteigende Reihe gebildet wurde, darf im weiteren Verlauf nur eine gleichwertige oder höhere Karte zu dieser Reihe des jeweiligen Pfades hinzugefügt werden. Wenn es sich um eine absteigende Reihe handelt, darf entweder eine gleichwertige oder eine niedrigere Karte hinzugefügt werden.

Schummeln ist auch möglich, aber Achtung, die Gegenspieler können einen dabei erwischen und dies führt dann zum Punkteabzug. Um einen Schummelverdacht zu äußern, muss das Handy geschüttelt werden. Hat einer der Gegenspieler tatsächlich geschummelt und der Verdacht bestätigt sich, bekommt der Spieler, der den Verdacht äußert, einen Bonuspunkt und dem Schummler werden vier Punkte abgezogen. Äußert man einen falschen Verdacht bekommt man einen Punkt abgezogen, also sollte dieser nur geäußert werden, wenn man sich wirklich sicher ist. Der Verdacht kann außerdem nur geäußert werden solange der „Schummler“ am Zug ist, sobald er seinen Zug beendet und der nächste Spieler dran ist, ist sein Schummeln erfolgreich.

Des Weiteren gibt es sogenannte Wegekärtchen, die folgende Vorteile mit sich bringen:

- Kleeblätter
Zieht der Spieler auf ein Feld mit einem Kleeblatt, darf er eine beliebige Figur um ein Feld vorrücken.
- Punktekärtchen
Zieht der Spieler auf ein Feld mit einem Punktekärtchen, bekommt er die jeweilige

Punkteanzahl des Kärtchen zu seinem Punktestand dazu. Punktekärtchen gibt es mit den Werten eins, zwei oder drei.

- Wunschsteine

Zieht der Spieler auf ein Feld mit einem Wunschstein, kann er diesen aufsammeln. Für alle gesammelten Wunschsteine bekommt man zusätzliche Punkte. Punkte bei der Anzahl gesammelter Wunschsteine:

0 Wunschsteine → -4 Punkte

1 Wunschstein → -3 Punkte

2 Wunschsteine → +2 Punkte

3 Wunschsteine → +3 Punkte

4 Wunschsteine → +6 Punkte

5 Wunschsteine → +10 Punkte

Das Spiel endet, wenn entweder der Nachziehstapel leer ist oder fünf Spielfiguren sich auf einem Stein des äußeren Bereiches befinden. Zum äußeren Bereich zählen alle Steine mit einem Punktewert größer oder gleich sechs.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

Mögliche Spieleranzahl: 2 bis 4

Spielfiguren: je Spieler 5 Figuren

Kartenanzahl: 110, je Farbe gibt es 2 Karten mit den Werten 0 bis 10

Spielstart

Beim Spiel hat man die Möglichkeit das Spiel zu hosten oder einem bestehenden Spiel beizutreten. Der erste Spieler wird zum Admin und erstellt den Raum für das Spiel, und dieser verwendet seine eigene IP beim Login.

Spieler, die nur zum Spiel beitreten wollen und es nicht hosten, müssen die IP vom Host eingeben, um sich zu ihm zu verbinden und somit dem Spiel beizutreten. Es muss auch ein Name gewählt werden, der nicht bereits verwendet wird, sonst bekommt man eine entsprechende Meldung.

Alle Spieler versammeln sich in der Lobby. Sobald genügend Spieler da sind, kann das Spiel vom Host gestartet werden.

User-Stories

ID	User-Story	Story-Points	Priorität
1	Als User möchte ich mit meinen Freunden über ein Netzwerk spielen können.	40	5
2	Als User möchte ich bei der Anmeldung meinen Namen wählen können.	13	1
3	Als User möchte ich meine Figur bewegen können.	20	5
4	Als User möchte ich Punkte sammeln können und die Punkte aller Spieler sehen können.	13	4
5	Als User möchte ich schummeln können.	20	3
6	Als User möchte ich meinen Verdacht, dass ein anderer Spieler schummelt, äußern können.	40	3
7	Als User möchte ich die Vorteile von Wegekärtchen nutzen können.	20	3
8	Als User möchte ich jederzeit das Spiel beenden können.	3	2
9	Als User möchte ich Ansicht auf die Spielregeln haben.	2	1
10	Als User möchte ich Sounds und einige Effekte im Spiel haben.	1	1

Prioritätenskala

5	Sehr wichtig
4	Wichtig
3	Wünschenswert
2	Weniger wichtig
1	Nice to have

Backlog Sprint 1

ID	Beschreibung	Priorität	Teammitglied
1	Basis der Spiellogik Aufsetzen	5	Philipp Fößl
4	Fertigstellen der Punktelogik	4	Philipp Fößl
4	Aufsetzen einer Spielerübersicht	4	Philipp Fößl
7	Grafiken für die Wegekärtchen erstellen	3	Tobias Borchert
7	Grundlegende Funktionalitäten der Wegekärtchen erstellen	3	Tobias Borchert
7	Anzeigen der Wegekärtchen auf dem Spielbrett	3	Tobias Borchert
7	Wissensvertiefung Mocking & vorläufige Tests für die Wegekärtchen	3	Tobias Borchert
8	Erstellen eines Basic-Menüs	2	Oskar Kozeschnik
8	Erweitern des Basic-Menüs	2	Oskar Kozeschnik
8,9	Hinzufügen eines Ingame-Menüs und Option-Menüs	2,1	Oskar Kozeschnik
8	Ausbauen des Ingame-Menüs	2	Oskar Kozeschnik
6	Erstellung des shake detectors	3	Lejla Mahalbasic
6	Erstellung von Ja/Nein – Dialog, welcher nach Schütteln aufpopt	3	Lejla Mahalbasic
6	Verdacht auf Schummeln äußern	3	Lejla Mahalbasic
6	Erstellung von Dialog mit OK-Button	3	Lejla Mahalbasic
1	Aufsetzen der Projektstruktur und aller nötigen Tools zum Anzeigen, Resizen etc.	5	Gregor Sauerteig
1,3	Erstellung der Board-Klasse als Zentrales Element des Spiels (inkl. Hintergrund, Spielfelder, Spielsteine, Karten, Platzhalter für leere Kartenstapel und spezialisierten intelligenten Karten-Displays)	5	Gregor Sauerteig
1	Server implementieren, der auf bestimmten Port hört	5	Fatima Elichanova
1	Verbindungsaufbau zwischen Clients und Server	5	Fatima Elichanova

1	Kommunikation zwischen Clients	5	Fatima Elichanova
1	Login-Feature finalisieren (mit Name einloggen, Spiel hosten/beitreten)	5	Fatima Elichanova

Anzahl der im ersten Sprint erledigten Story-Points 40

Offene Story-Points: 132

Im ersten Sprint erledigte User-Stories:

- Als User möchte ich meine Figur bewegen können.
- Als User möchte ich die Vorteile von Wegekärtchen nutzen können.

Backlog Sprint 2

ID	Beschreibung	Priorität	Teammitglied
4	Spielerübersicht fertigstellen	4	Philipp Fößl
1	Finalisieren der Spiellogik	5	Philipp Fößl
1	Synchronisieren des Nachziehstapels	5	Philipp Fößl
7	Komplettierung der Funktionalität der Wegekärtchen	3	Tobias Borchert
1	Synchronisierung der Wegekärtchen über den Server	5	Tobias Borchert
7	Codeverbesserung	3	Tobias Borchert
9	Verändern der UI-Skin und der Hintergründe der Menüs	1	Oskar Kozeschnik
8	Beenden für alle hinzufügen im Ingame-Menü, Probleme lösen mit beenden für alle	2	Oskar Kozeschnik
9	Spieldokumentation	1	Oskar Kozeschnik
8	Abändern des Ingame-Menüs	2	Oskar Kozeschnik
8	Gewinneranzeige mit der Möglichkeit wieder ins Hauptmenü zurückzugehen	2	Oskar Kozeschnik
9	Ändern des OptionsScreen	1	Oskar Kozeschnik
9	Animierter Startmenü-Hintergrund	1	Oskar Kozeschnik
5,6	Erstellung verschiedener Events, um mit Server zu kommunizieren	3	Lejla Mahalbasic
6	Punkteabzug bzw. Bonuspunkte nach Schummelverdacht	3	Lejla Mahalbasic
5	Cheat nach Beendigung des Zuges auf false setzen	3	Lejla Mahalbasic
6	Punkte synchronisieren nach Punkteabzug bzw. Bonuspunkte	3	Lejla Mahalbasic
1,3	Auslösen eines Spielzugs durch die Karten-Displays Synchronisierung und Anzeige der Karten-Displays zwischen allen Mitspielern, inkl. Resynchronisierung innerhalb eines Spielzugs zur Erkennung eines Schummelversuchs inkl. nötiger Änderungen von Spiellogik und Spielermanagements	5	Gregor Sauerteig

10	Intelligentes Highlighting von Karten-Displays	1	Gregor Sauerteig
10	Einfügen von Hintergrundmusik	1	Gregor Sauerteig
10	Einfügen von Effektgeräuschen und Vibrationsfeedback beim Berühren der Karten-Displays	1	Gregor Sauerteig
10	Animation eines Lensflares bei den Wegekärtchen	1	Gregor Sauerteig
1	Refactoring, Erweiterung von Methoden für zukünftige Tasks über den Server	5	Fatima Elichanova
1	Hinzufügen einer LobbyScene (Spiel wird hier vom Host gestartet)	5	Fatima Elichanova
1	Realisierung der Spielzüge in Form von TurnEvents & Synchronisierung von dessen	5	Fatima Elichanova
1	Mithilfe bei Tasks (Übergabe Spielerliste GameLogic, Anzeige des aktuellen Spielerzugs etc.)	5	Fatima Elichanova
*	Tests	3	alle

Anzahl der im zweiten Sprint erledigten Story-Points 132

Offene Story-Points: 0

Im zweiten Sprint erledigte User-Stories:

- Als User möchte ich mit meinen Freunden über ein Netzwerk spielen können.
- Als User möchte ich bei der Anmeldung meinen Namen wählen können.
- Als User möchte ich Punkte sammeln können und die Punkte aller Spieler sehen können.
- Als User möchte ich schummeln können.
- Als User möchte ich meinen Verdacht, dass ein anderer Spieler schummelt, äußern können.
- Als User möchte ich jederzeit das Spiel beenden können.
- Als User möchte ich Ansicht auf die Spielregeln haben.
- Als User möchte ich Sounds und einige Effekte im Spiel haben.