Sprint No.1

# Karte 1: Um Level 1 des Spiels vollständig zu definieren, müssen folgende Fragen beantwortet sein:

* Welche Aufgabe muss der Spieler auf Level 1 erfüllen, um Level 2 zu erreichen?
  + Der Spieler muss eine gewisse Anzahl an Pizzen produzieren (100)
* Welche Basis-Features sollen bei Spielstart auf Level 1 freigeschaltet sein?
  + Pizza-machen (Pizza-Symbol, welches klickbar ist – vllt. ein Klick produziert eine Pizza), Übersicht mit Statistiken (Geld, Anzahl von Pizzen insgesamt)
  + Bei Pizza-Produktion kann ein Effekt konstruiert werden (Geld „+3“ verschwindet nach zwei Sekunden)
* Welche Buttons werden benötigt und wo sollen sie platziert werden? (Absprache mit den Verantwortlichen für das Design)
  + Klickbares Pizza-Symbol und Geldanzeige (und Ähnliches)
* Welche Zahlen sollen zu Beginn des Spiels angezeigt werden?
  + Anzahl an produzierten Pizzen, wie viel Geld eingenommen wurde
* Welche grundlegenden Informationen benötigt der Spieler, um spielen, Entscheidungen treffen und seine Ziele erreichen zu können?
  + Ein „Willkommen-Logo“ erscheint als (vielleicht) Bootstrap Modal mit kurzer Beschreibung der Vorgeschichte
* Wann genau erreicht der Spieler Level 2?
  + Wenn 100 Pizzen produziert wurden
* Wenn diese Fragen beantwortet sind, werden vermutlich weitere Fragen auftauchen, die ebenfalls beantwortet werden müssen. Auf diese Weise kann die Struktur von Level 1 Schritt für Schritt definiert werden. Bis zum Ende des Sprints soll eine vollständige Beschreibung bzw. eine Programmier-Anleitung für Level 1 des Spiels vorliegen, die als PDF-Dokument bereitgestellt wird.
  + Für das erste Level benötigen wir grundsätzlich nur ein Feedback, wenn auf das Pizza-Symbol geklickt wurde.
  + und noch ein Mitzählen für die Statistik (Geld, Pizzen, Nummer des Levels)
* Die Anleitung soll alle erforderlichen Informationen enthalten, um das erste Level des Spiels erfolgreich implementieren zu können.
  + ähnlich in den obigen Beschreibung
* Es ist das Ziel, sämtliche benötigten Schritte und Voraussetzungen detailliert zu beschreiben, damit das Team ohne weitere Unterstützung oder zusätzliche Recherche das erste Level umsetzen kann.

# Karte 2: Spieldesign Level 1

Um das erste Level des Spiels erfolgreich umzusetzen, müssen folgende Schritte erledigt werden:

* Absprache mit dem Spielkonzept-Entwickler, um sicherzustellen, dass alle Features und Buttons im Spielkonzept berücksichtigt werden.
  + Absprache wurde teamintern durchgeführt
* Festlegung der genauen Anzahl von Buttons und grundlegender Veranschaulichung des Spiels auf Papier. Dies muss später mit einem Modellierungstool wie MS Powerpoint, Adobe XD, Photoshop oder einem anderen Tool verfeinert werden.
  + Eine mögliche Vorlage wurde entwickelt und auf Trello hochgeladen
  + hierbei unterscheiden wir in der Darstellung den Levelfortschritt, indem verschiedene Elemente hinzugefügt werden
* Ziel ist es, am Ende des Sprints ein klares Bild davon zu haben, wie das Spiel auf dem ersten Level genau aussieht und gegebenenfalls auch darüber hinaus.
* Im Rahmen dieses Sprints muss eine Skizze angefertigt werden, die als Vorlage für die Programmierung dient. Wenn ein neuer Button oder ein neues Feature entwickelt wird, muss unverzüglich ein Platz oder ein Design dafür gefunden werden, um sicherzustellen, dass die Skizze aktuell bleibt.

# Karte 3: Spiellogik Level 1

Folgende Aufgaben müssen erledigt werden:

* Eine erneute Absprache mit dem Spielkonzept-Entwickler ist unbedingt notwendig.
* Es muss bestimmt werden, was auf dem ersten Level erreicht werden muss.
  + 100 Pizzen backen - Geld verdienen
* Es muss ermittelt werden, was der Spieler leisten muss, um das erste Level zu bestehen.
  + siehe oben
* Aus diesen Überlegungen können mathematische Formeln für die Buttons abgeleitet werden.
  + Im ersten Level sind nahezu keine mathematischen Herausforderungen notwendig
* Es muss entschieden werden, wie diese Zahlen gespeichert werden.
  + Im weiteren Fortschritt des Projekts wird entschieden, ob eine Datenbankanbindung notwendig, bzw. umgesetzt wird
* Es muss festgelegt werden, welche Zahlen unbedingt angezeigt werden müssen, damit der Spieler Entscheidungen treffen kann, und welche still im Hintergrund abgespeichert werden können (diese können teilweise genauso entscheidend für den Spielverlauf sein, wie die auch angezeigt werden).
  + Geld, Pizzen, welche noch zur Verfügung stehen, Level
  + im ersten Level noch kein Bedarf besteht noch kein Bedarf, den Spielverlauf zu speichern
* Es muss ermittelt werden, was passiert, wenn eine bestimmte Marke erreicht wird (erscheint etwas Neues? Verhält sich etwas Bestehendes anders als vorher? Verschwindet etwas, um Platz für etwas Anderes zu machen?).
  + beim LevelUp wird das neue Level wieder mit einem Bootstrap Modal erklärt (noch nicht fest)
* Diese Aufgabe erfordert viel Kreativität, wie auch alles andere eigentlich.
* Bis zum Ende des Sprints sollten mindestens eine Abbildung, eine Zeichnung oder ein technisches Modell vorhanden sein, die die Abläufe und Verzweigungen von Ereignissen auf dem ersten Level genau darstellen.
  + eine etwaige Darstellung mit der Methodik wurde in Trello hochgeladen
* Dieses Modell sollte bereits viel Mathematik beinhalten, um die Aufgabe der Programmierer im nächsten Schritt zu erleichtern.
  + wegen der Einfachheit des ersten Levels benötigen wir noch keine komplizierten Formeln (Ableitungen für Statistiken, Berechnung der Nachfrage der Kunden, etc.)