Sprint No.2

Karte 1: Pizza-Button

* Es wurde ein Button hinzugefügt
* bei jedem Klick wird optisches Feedback gegeben
* bei jedem Klick wird eine Pizza produziert und die Anzahl der produzierten Pizzen inkrementiert
* bei jedem Klick wird der Lagerbestand dekrementiert

Karte 2: Website-Layout

* eine index.html wurde angelegt
* Basislayout erstellt
* CSS Datei erstellt mit Grundfeatures

Karte 3: Willkommensmodal

* beim ersten Aufruf wird der User mit einem Modal begrüßt
* Regeln werden mit dem Modal erklärt

Karte 4: Spiel-Logik, Spieldesign von Level 1

* Pizzen können mit dem Pizza-Button produziert werden
* Wenn 100 Pizzen produziert wurden, hat man Level 2 erreicht

Karte 5: Spiel-Logik, Spieldesign von Level 2

* Pizzen können nun gekauft werden
* Pizzen können dann weiter mit dem Pizza-Button produziert werden, solange man genug Pizzen auf Lager hat

Karte 6: Statistik berechnen und anlegen

* der Spieler hat nun eine Übersicht über:
  + den aktuellen Kontostand
  + insgesamt produzierte Pizzen
  + Lagerbestand
  + vergangene Tage
  + Uhrzeit

Anmerkung: Beeinträchtigung des Projektfortschritts durch großen Aufwand anderer Fächer

* Vernachlässigung der “relativen” Arbeit durch Projekt-Mitglieder wird im weiteren Projektablauf nachgearbeitet
* Zeit- und Bilddokumentation erfolgt auf dem Excel-Sheet bzw. auf Trello

Vorbereitungen für Sprint 3

# Karte 1: Um Level 2 des Spiels vollständig zu definieren, müssen folgende Fragen beantwortet sein:

* Welche Aufgabe muss der Spieler auf Level 2 erfüllen, um Level 3 zu erreichen?
  + 5000 pizzen erstellen (nun kommen features dazu, die es dem Spieler erlauben Pizzen herszustellen ohne explizit auf Buttons klicken zu müssen)
* Welche Basis-Features sollen bei Spielstart auf Level 2 freigeschaltet sein?
  + automatisch Pizzen produzieren, indem man die Möglichkeit hat Pizza-Automaten zu kaufen (benötigen eigenen Button, und Interface)
  + es sind nun alle Pizzen aufgebraucht und es soll möglich sein, Tiefkühlpizzen einzukaufen (der Einkaufspreis schwankt zufällig, in zufälligen Zeitintervallen).
  + es gibt eine Anzeige der Pizzen auf Lager
* Welche Buttons werden benötigt und wo sollen sie platziert werden?
  + Ein Button zum Kaufen von Pizza-Automaten wird benötigt.
  + Ein Button zum Kaufen von Tiefkühlpizzen wird benötigt. Es sollte sowohl ein Button für den Kauf einer einzelnen Pizza als auch ein Button für den Kauf von 10 Pizzen vorhanden sein.
* Welche Anzeigen sollen zusätzlich zu Beginn des Levels angezeigt werden?
  + Anzeigen wie viele Pizzen pro Sekunde produziert werden (berücksichtigt manuelle Klicks und automatisch produzierte Pizzen durch Automaten)
  + es gibt eine Anzeige der Pizzen auf Lager
* Welche grundlegenden Informationen benötigt der Spieler, um Entscheidungen treffen und seine Ziele erreichen zu können?
  + Ein Bootstrap Modal erscheint und erklärt mit kurzer Beschreibung die Features von LVL2
* Wann genau erreicht der Spieler Level 2?
  + Wenn 5000 Pizzen produziert wurden.
* In diesem Level ist die Nachfrage immer größer als die produzierten Pizzen, es werden also alle automatisch produzierten Pizzen verkauft
* Der Einkaufspreis der Pizza schwankt zufällig, in zufälligen Zeitintervallen