

May Do

Geplant

Präsentation planen

ToDos

In Arbeit

Review

Abgeschlossen Sprint 3

TIK von TIK TAC TOE spiegeln zu KIT mit umgedrehtem K

JS

Abgabe fertig machen

LG

Integrationstests ausführen

6/6

JS

LG

LZ

Vue-Icon durch ein eigenes Icon ändern

JS

Formulierungen ReadMe nochmal durchlesen

LG

Leerzeichen hinter "Spiele:" etc.
hinzufügen in Stats-Menü

Integrationstests neu machen

☑ 15/15



Debugging überall entfernen
(console.log)

Doku für Evaluationpolicies
aktualisieren und erweitern



Label-Switch ausblenden, falls zwei
gleiche Spieler gegeneinander
spielen



Die Symbole in den Spielfeldern des
Graphen sind immer digitalFont ->
müssen eigtl auf digitalFont-Toggle
reagieren



Überall einheitliche Namen haben

🔗 1



Erklärblock auf Startseite



Buttons im GraphPanel haben
Hintergrund



[Meta] ReadMe überarbeiten

[Bug] Graph soll im
Belohnungsbildschirm _immer_
angezeigt werden

Coverage überprüfen

Mobile: pan und zoom-Gesten

Zahlen in Statistik besser lesbar
machen

Bei zwei KIs: Wann bzw. wird noch angezeigt, wer gewonnen hat?

Icon für Pan-Reset

Bug bei Mobile (mindestens iPad)
dass Spielfeld zu breit

Wechsel mobile - desktop: Flexboxes

Swipe-Gesten sind nicht mehr
möglich

Hovereffekt der Kanten entfernen

[S701] Kanten der History werden
hervorgehoben

[S701] Gewichte Belohnungsgraph

[S700] Wenn zwei Menschen spielen,
so wird kein "Belohnung anwenden"-
Button angezeigt, sondern gleich der
"Weiter"-Button.

[Bug] Windowauswahl bei Wechsel
Mobile->Desktop

Ulbrichs Lieblingsfeature: Varianten
anzeigen

Lizenz zu Projekt hinzufügen

Bei Spielbeginn Panning resettten

Klassendiagramm aktualisieren

Bei mobile werden die Labels nicht
richtig angezeigt

[Refactor] Programmfluss
überarbeiten

Designentwurf

[S625] Anpassung Fehlerrückführung

[S625] Anbindung Anpassung

Kanten mit 0-Gewicht anders visualisieren

[???] Gewichte beider KIs werden potentiell angezeigt

[???] Im Belohnungsbildschirm die Option haben die Gewichte beider KIs anzuzeigen

Labelvisualisierung

[Refactor] Labels updaten und nicht neu erstellen

Bei Belohnung werden die Labels aktualisiert

[S701] Belohnungsgraph Weiter

Statistik

KI-Eigenschaften-Panel anlegen

Zweite EliminationsBelohnung: Lernt vom Gewinnen

[???] Settings-Menü in den Hauptbildschirm kopieren

[S630] Anbindung Belohnung überspringen

[GUI] Flex-struktur der GUI überarbeiten

[???] Visibility über eigenes Vue.directive

[???] Anzeigen der Gewichte im Graph

[S500] Anbindung Resetbutton

[???] Breite des GraphPanels dynamisch machen

[S300] Slider für Speed erstellen

[S300] Speedslider anbinden

[Test] Erster Zug wird auch durch Policy angepasst

[S620] Anbindung Fehlerrückführung

[S601] Transition Belohnung

[GUI] Elemente auftauchen lassen

[Refactor] HistoryExport und HistoryWithChildren mergen

[Refactor] GraphPanel-Konstanten

[S400, S630] Buttons für Automatisierung

[S400] AutoStart

[S620] Implementierung Fehlerrückführung

Abgeschlossen Sprint 2

Abgabe

☰ ☒ 7/7

JS

Integrationstests durchführen

👁 ☒ 9/9

LG

JS

LZ

test-refactor Review

JS

timer-fix Review

JS

[Testen] TestCoverage überprüfen

LG

[Testen] Test für Checkboxes
"Belohnungsansicht überspringen"
und "Startansicht überspringen"

[Doku] Das Verhalten der
Elimination-Strategie dokumentieren

LG

[Bugfix] Dafür sorgen, dass beim
Spielende das Spiel resettet wird

LG

[Anzeige] Zustand der Buttons
persistenter machen

LG

[Meta] Klassendiagramm
überarbeiten



LZ

[Testen] Test
"Backpropagationstrategie wird
angewendet"



JS

[Testen] Test "Eliminationsstrategie
wird angewendet"



JS

[Testen] Test "Spiel mit zwei KIs"
schreiben



LZ

[Testen] Test "KI erzeugen"



LZ

Integrationstests planen



JS

LZ

[Testen] Test "Standardablauf"
überarbeiten

JS

[Testen] Test "AutoPlay/Pause"
schreiben

JS

[Testen] Test "Spielfeldbesetzung -
Randfälle"

JS

[Testen] Test "Unentschieden"

JS

[Testen] Test "Spiel mit zwei Menschen" schreiben

JS

[Anzeige] Mehr Sachen auf Deutsch übersetzen

[M400] Kinder anzeigen: Util

[M400] Kinder anzeigen: GUI

[Doku] Sind alle Features, die wir im Kopf haben im PBacklog?

[M600] Anbindung Belohnungsstrategie

[S200] EndOfGame

[Testen] Aktuelle Tests auf Cornercases überprüfen

[???] Anzeige überarbeiten

[S200] Spielerauswahl: KI-Generierung

[S100] KI zieht automatisch

[S200] AIBuilder

[M600] Gewichte werden rechtzeitig initialisiert

[Entwurf] Funktionalitäten im ProductBacklog auf Aktualität überprüfen

[Meta] Kommentare und TSDocs für "public" Methoden und alle Klassen hinzufügen

[S200] Spielerauswahl: Anbindung

Entscheidung zu Play/MakeMove

dokumentieren

[S200] Spielerauswahl: Optionen

[S100] Play/Pause-Button

[M600] Eliminationsbelohnung

[S200] Spielerauswahl

[Refactor] GUI-Komponenten an
geplante Struktur anpassen

[Entwurf] Den GUI-Entwurf
strukturieren

[Tests] Einen Integrationstest
schreiben

[Entwurf] Aktuelles Klassendiagramm
aktualisieren

[Refactor] Dafür sorgen, dass Kanten
im GraphDisplay aktualisiert werden

*[Refactor] Kommunikationsstruktur
der Komponenten auf Singleton
umbauen

[Refactor] getPossibleNextPositions
in gbHandler gibt auch Zugvorschlag
mit

[Entwurf] Klassendiagramm:
Belohnungsstrategie ist jetzt Teil der
KI

[M400] Äquivalenzklasse berechnen

[M400] Kinder berechnen

[M400] Repräsentant berechnen

[M500] GUI kann KIZüge auslösen

[M500] Spielerverwaltung unterstützt
KI

[M500] Einfache KI macht Züge

[Refinement] Ticket [M600]
Eliminationsbelohnung aktualisieren

[Entwurf] Klassendiagramm:
EquivClass rausreißen

[Refinement] Tickets bis S200

Port GUI-elements to Vuetify

Abgeschlossen Sprint 1

[M100] Visualisierung Spielfeld

[M200] Auf dynamischem Spielfeld
können Züge ausgeführt werden

[M200] Sieg wird registriert

[M200] Spielerverwaltung aufbauen

[M300] History-Anzeige ist
dynamisch an Backend angebunden

[M300] Backend: History-Stack-
Export erzeugen

[M300] History anzeigen

[M300] Nodes der
Graphvisualisierung in eigene
Komponente refactorn

[M300] History-Anzeige: Knoten nicht
verschiebbar

[M300] gojs-Diagramm in eigene
Datei refactorn

[M300] Platz für History schaffen

[M300] Orientierung des Graphs
ändern

[M300] History-Stack anlegen

[?] GraphPanel pannt immer auf
aktuellen Spielstand

Entwurfsdiagramm überarbeiten

diskutierte Punkte in PBlog
einarbeiten

Winner wird überall durch eigene
Klasse dargestellt (mit neuer Option
Draw)

Klassendiagramme für aktuellen
Stand und Gesamtprojekt entworfen

Vitest besser gruppieren, sodass
nicht alle Tests hintereinander
ausgeführt werden

Did Brille aufziehen und Ziele
reflektieren, Zielpublikum

MVVM lernen

Burn-Up Chart erstellen

Refinement von M100-M300

Produktziel neu formulieren

Tic Tac Toe - GUI implementieren

DoD überarbeiten

Abgeschlossen Sprint 0

Abgabe ProductBacklog

GUI Konzeptentwurf

Änderungen ProductBacklog
einarbeiten

Epic formulieren

Definition of Fun/Done

Funktionalitäten fertig formulieren

Funktionalitäten: Teil 1 (Tic-Tac-Toe-
Brett und Regeln, History-Stack,

Visualisierung der nachfolgenden Konfigurationen, Visualisierung einer einfachen KI (Elimination)) ausformulieren

Funktionalitäten: Teil 2 (Ein- und Ausschalten von KI-Zügen, Spielereinfluss auf Gewichte) und Wunschdenken-Items ausformulieren

Produkt-Ziel formulieren

Ideen für ProductBacklog finden; Aufgaben im ProductBacklog gruppieren

Test für "move" methode

Repo aufsetzen mit vue Installation

Datenstrukturen aufsetzen

Vitest recherchieren

Nicht umgesetzt

Infos für neue EntwicklerInnen aufschreiben

Eigene Methode für updateLabels() nach Evaluation



Lange Namen (KI Name zB) werden wie im KI-SelectionPanel mit gekürzt

focus trap für Stats-Menü

Option für hohen Kontrast anbieten

Startbildschirm könnte größer sein auf großem Display

Validierung der BackpropagationGewichte ins Frontend verschieben

Bessere Stats


Bei Mobile kann man Nodes hin und her ziehen

[S620, Optional] Konfiguration
Fehlerrückführung
  2

[???] Status reproduzieren, bei dem es nicht mehr weitergeht
 1

[S701] Layout Belohnungsgraph


~~[S701] Belohnungsgraph~~
 

[S601] Anbindung Belohnung


Großen Graph anzeigen
 

HoverToolins für Buttons