

Projektplan 2.0

Meilensteine:

1. Fertigstellung der Planung
bis 07.06.2016
2. grundlegende GUI, grundlegende Funktionen, Informierung Webserver,
Informierung QR-Code
bis 21.06.2016
3. Ausbau der Funktionalität, Kommunikation mit Webserver wie möglich,
Informierung Eyetracking
bis 12.07.2016
4. Sharing per QR-Code möglich
bis 19.07.2016
5. Eyetracking funktioniert
bis 02.08.2016
6. vollständige Funktionalität
bis 09.08.2016

1 Vorstellungspräsentation

2 Modellierung der App

- Anforderungen festlegen
- Aufbau(/Implementierung) planen (Irgendeine Art Diagramm!?)

3 GUI erstellen

- Activities
 - 3..1 Main/Menü
 - 3..2 Buttons
 - 3..3 TextView
 - 3..4 Settings
 - 3..5 Name
 - 3..6 Spielmodi
 - 3..7 Spielregeln
 - 3..8 Spiel
 - 3..9 Phasen
 - 3..10 Spieler
 - 3..11 Kartenregeln

4 Funktionen implementieren

- **grundlege Funktionalität (ohne Interkation)**
 - Buttons für Aufrufe der Activities
 - Wahl der Spieleranzahl
 - Wahl des Spielnamens
 - Übergabe der Parameter an ChildActivies
 - Klick-Funktion für Spielerbuttons
 - Spielerauswahl
 - Spielerabwahl
 - Funktion zur sinnvollen Anordnung der Buttons
 - Übergangsfunktion für Phasen (automatisch)
 - Einblendung der Kartenregeln

- (nicht interaktive) Rollenfunktionen
- Anzeigefunktion für Ereignisse
- QR-Code
- **Interaktionsmöglichkeiten**
 - Anzeige der Spielernamen
 - Live Berechnung der Abstimmung (Tag und Nacht)
 - Funktion zur Entfernung toter Spieler
 - Funktionen für einzelne Rollen
 - Dieb (nur einmal)
 - tauscht Rollenkarte aus
 - Amor (nur einmal)
 - wählt zwei Verliebte
 - Verliebte sterben zusammen (in Todesfunktion)
 - Werwölfe
 - wählen Opfer
 - der mit meisten Stimmen stirbt
 - Opfer wird gespeichert
 - Seherin
 - wählt Person
 - erfährt deren Identität
 - Hexe
 - bekommt Opfer gezeigt
 - wählt, ob sie Heiltrank benutzen möchte (insofern vorhanden)
 - Wahl wird gespeichert
 - Hexe wählt, ob sie Gifttrank einsetzen möchte (insofern vorhanden)
 - Opfer wird gespeichert
 - (Mädchen)
 - Eyetracker wird deaktiviert in Werwolfphase
 - Funktion, die Opfer am Ende des Tages und der Nacht verkündet
 - Abstimmung mit Prozentgrenze
 - Grenze festlegen
 - Listener, der Prozentgrenze durchgängig kontrolliert
 - Funktion, die Abstimmung beendet und auswertet
- **Kommunikation/Webserver**
 - Verbindung herstellen
 - Datenspeicherung
 - Datenabruf
 - Datenaustausch zw. den Geräten ermöglichen
- **Eyetracking**
 - herausfinden, wie das funktioniert
 - einbinden

5 Testen der App

- Spielen
- Feedback von Nutzern auswerten

6 Abschlusspräsentation