

**Projektplan**

	<b>Aufgabe</b>	<b>Bearbeiter</b>	<b>Start</b>	<b>Ende</b>	<b>Status</b>
	Projektablaufplanung Gesamtprojekt	Alex, Gina, John	12.04.16	12.11.16	
<b>1</b>	<b>Aufgabenplanung</b>		<b>12.04.16</b>	<b>22.05.16</b>	
	User Stories erstellen	Alle	12.04.16	06.05.16	Abgeschlossen
	Projektplan erstellen	Alle	06.05.16	22.05.16	Abgeschlossen
<b>2</b>	<b>Modellierung der App</b>		<b>22.05.16</b>	<b>01.06.16</b>	
	Anforderungen festlegen	Alex	22.05.16	26.05.16	Abgeschlossen
	Aufbau/(Implementierung) planen	Gina, John	24.05.16	01.06.16	Abgeschlossen
<b>3</b>	<b>Recherche</b>				
	1. Eyetracker	Priorität 3	04.10.16	11.10.16	nicht begonnen
	2. Pushing & Polling		10.09.16	24.09.16	nicht begonnen
	3. Audio: Erstellen und ausgeben	Priorität 1	04.10.16	11.10.16	nicht begonnen
	4. Bild in Datenbank speichern	Priorität 2	04.10.16	11.10.16	nicht begonnen
	5. Funktion/ Auswirkung von "Zurück" – und "Home" – Button		nach Abschluss allem Anderen		nicht begonnen
	6. Auswirkungen bei Appabsturz				nicht begonnen
<b>4</b>	<b>Implementierung</b>		<b>01.06.16</b>	<b>18.10.16</b>	
LoginRegistrationActivity	1. Begrüßungsbild	Alex, Gina	13.09.16	15.09.16	existiert
	- Bild einfügen				nicht begonnen
	- über Startbildschirm				Abgeschlossen
	- durch Klick -> Erscheinung Startbildschirm				Abgeschlossen
	2. Startbildschirm				Abgeschlossen
	- Auswahl zwischen Login und Registrierung (Buttons)				Abgeschlossen
	3. Login		01.09.16	15.09.16	Abgeschlossen
	- Texteingabefelder für Daten (Benutzername, Passwort)				Abgeschlossen
	- Login - Button				existiert
	-> 5. Datenbank -> Aufruf databaseCon				Abgeschlossen
	-> return success = 1-> weiter zu Menu				Abgeschlossen
	-> return success = 0 -> erneuter Einlogversuch				Abgeschlossen

	4. Registrierung				in Arbeit
	- Texteingabefelder für Daten (Anzeigename, Benutzername, Passwort, Passwort bestätigen)				Abgeschlossen
	- Bild festlegen -> Aufruf databseCon				nicht begonnen
	- Registrierungs - Button				existiert
	-> 5. Datenbank -> Aufruf databaseCon				Abgeschlossen
	-> return success = 1 -> registriert und weiter zu Menu				Abgeschlossen
	-> success = 0 -> Nutzer existiert bereits -> anderen Benutzernamen wählen				in Arbeit
MenuActivity	1. "Spiel starten" – Button				existiert
	- bei Klick -> Aufruf "GameSetupActivity"				Abgeschlossen
	2. "Spiel beitreten" – Button				existiert
	- bei Klick -> "QRScannerActivity"				Abgeschlossen
	3. "Einstellungen" – Button				existiert
	- bei Klick -> "SettingsActivity"				Abgeschlossen
	4. "Spielregeln" – Button				existiert
	- bei Klick -> "RulesActivity"				Abgeschlossen
	5. "Logout" – Button				existiert
	- bei Klick -> "LoginRegistrationActivity" & globale Variablen auf null setzen				Abgeschlossen
SettingsActivity	1. Textfeld „Name ändern“				existiert
	2. Image "Profilbild"				existiert
	3. Button "Bildauswählen"				existiert
	4. Account löschen				existiert
	- Datenbankupdate -> Aufruf databseCon				existiert
	5. Button "speichern"				existiert
	- Datenbankupdate -> Aufruf databaseCon				in Arbeit
RulesActivity	1. ScrollView "Spielregeln"				in Arbeit
	2. Button "Zurück"				nicht begonnen
	- Rückkehr zur "MenuActivity"				nicht begonnen
GameSetupActivity	1. Auswahlmöglichkeit für Spieleranzahl				Abgeschlossen
	- automatische Berechnung der Werwolf - und Dorfbewohneranzahl				Abgeschlossen

	2. Auswahlmöglichkeit für Werwolfanzahl	John	10.06.16	24.06.16	Abgeschlossen
	- automatische Anpassung der Dorfbewohneranzahl				Abgeschlossen
	3. Auswahlmöglichkeit Sonderrollen <i>[Kommentar: Jäger? - Seherin im Originalspiel nicht abwählbar!]</i>		10.06.16	24.06.16	Abgeschlossen
	- automatische Anpassung der Dorfbewohneranzahl				Abgeschlossen
	4. Auswahlmöglichkeit Zeitbegrenzung		13.09.16	17.09.16	nicht begonnen
	- Tagdauer festlegen				nicht begonnen
	- Werwolfphase zeitlich begrenzen				nicht begonnen
	5. "Spiel starten" – Button		10.06.16	24.06.16	existiert
	- Mischen der Rollen				Abgeschlossen
	- setzen globaler Variablen (#Spieler, Rollen)				Abgeschlossen
	- 5. Datenbank -> Aufruf databaseCon				Abgeschlossen
	- Spielerrelevante (Spielersteller) Variablen global speichern				Abgeschlossen
	- weiter zu "QRGeneratorActivity"		17.09.16	17.09.16	Abgeschlossen
QRGeneratorActivity	1. gameId abrufen (global)	Gina	12.09.16	17.09.16	Abgeschlossen
	2. in QRCode umwandeln				Abgeschlossen
	3. Erklärung: "Mitspieler müssen Code scannen"				Abgeschlossen
	4. wenn alle Mitspieler gescannt/ dem Spiel beigetreten sind -> "GetRoleActivity"				Abgeschlossen
QRScannerActivity	1. QRCode Scanner implementieren	Gina	12.09.16	17.09.16	Abgeschlossen
	2. 5. Datenbank -> Aufruf databaseCon				Abgeschlossen
	- Spielerrelevanten Variablen global speichern				Abgeschlossen
	3. nach erfolgreichem Scannen -> "GetRoleActivity"				Abgeschlossen
GetRoleActivity	1. Rolle global abrufen	Alex	12.09.16	17.09.16	Abgeschlossen
	2. "Deine Rolle" – Button				existiert
	- Rollenanzeige + Rollenbeschreibung				in Arbeit
	3. "Bereit" – Button				existiert
	- wenn alle "Bereit" - Button betätigt haben -> "CloseEyesActivity"				nicht begonnen
CloseEyesActivity	0. erstellen (um weiteren Verlauf nicht aufzuhalten)	John	10.09.16	10.09.16	existiert
	1. Spieleinleitung		26.09.16	09.10.16	nicht begonnen
	- "Geschichte" + Aufforderung Augen schließen (Audio)				nicht begonnen
	2. Eyetracker (6. Eyetracker)				nicht begonnen

Sheet1

	- wenn alle Augen geschlossen haben -> weiter zur ersten Phase -> Aufruf databseCon				nicht begonnen
GameActivity	1. createObjects():	John	24.06.16	30.06.16	Abgeschlossen
	- erstellt entsprechend der Spieleranzahl Spielerbuttons auf Screens				Abgeschlossen
	2. playerSelected():				Abgeschlossen
	- Zur visuellen Anzeige des aktuell ausgewählten Spiers				Abgeschlossen
	3. nextPhase():		13.09.16	27.09.16	in Arbeit
	- zuständig für Aufruf der nächsten Phase				in Arbeit
	- Informationen aus Datenbank -> Aufruf databseCon				in Arbeit
DiebActivity	1. Audio: "Dieb erwacht"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
	2. 5 Buttons	Alex	25.07.16	31.07.16	existiert
	- 2 Imagebuttons (mögliche Rollenauswahl - aus DB)				in Arbeit
	- 1 Textbutton (Dorfbewohner bleiben)				Abgeschlossen
	- 2 Rolleninfobuttons (Rollenerklärung der Auswahlmöglichkeiten)				nicht begonnen
	3. Textfeld mit Aufforderung zur Rollenänderung		15.9.16.	22.09.16	Abgeschlossen
	4. Infobutton mit PopUp "Was soll getan werden"				in Arbeit
	5. nach Klick auf Wahl – PopUp "Sicher?" ->nach "JA" ->weiter mit nächster Phase ->Aufruf databseCon				in Arbeit
	6. Datenbank update ->Aufruf databseCon				in Arbeit
AmorActivity	1. Audio: "Amor erwacht"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
	2. Spielerreihen	Gina	29.08.16	04.09.16	Abgeschlossen
	3. Aufforderung Liebespaar wählen				Abgeschlossen
	4. Infobutton mit PopUp "Was soll getan werden"				in Arbeit
	5. "Bestätigungsbutton"				existiert
	- bei Klick -> PopUpInfo "x und y haben sich verliebt"				Abgeschlossen
	- Datenbank updaten -> Aufruf databseCon				Abgeschlossen
	- nach x Zeit - Audio "Amor schläft wieder ein" (oder über Eyetracker erkennen, dass Spieler Augen geschlossen hat)-> weiter mit nächster Phase -> Aufruf databseCon	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
WerwolfActivity	1. Audio: "Werwölfe erwachen"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
	2. Spielerreihen	Alex	13.09.16	27.09.16	nicht begonnen
	- nur ein Opfer von allen auswählbar (aber nicht abwählbar - Abwahl nur durch Änderung des aktuellen Opfers) - bei allen sichtbar --> über Datenbankabruf -> Aufruf databseCon				nicht begonnen
	3. Infobutton mit PopUp "Was soll getan werden"				nicht begonnen

Sheet1

	4. Aufforderung zu töten	Alex	12.09.16	26.09.16	nicht begonnen
	5. "Bestätigungsbutton"				nicht begonnen
	- bei Klick -> wenn alle bestätigt haben - aktuell ausgewähltes Opfer als "Opfer der Werwölfe" festsetzen				nicht begonnen
	- Datenbank update -> Aufruf databseCon				nicht begonnen
	- Audio: "Werwölfe schlafen wieder ein"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
	- nächste Phase einleiten -> Aufruf databseCon	Alex	12.09.16	26.09.16	nicht begonnen
	6. Option: Zeitbegrenzung		26.09.16	30.09.16	nicht begonnen
	- Countdown, der Phase beendet				nicht begonnen
	- aktuelles Opfer festgesetzt auch ohne allgemeine Bestätigung				nicht begonnen
	- oder Beendigung der Phase vorzeitig durch Bestätigungsbutton				nicht begonnen
	- x Zeit vor Ablauf des Countdowns (wenn noch niemand ausgewählt wurde) - zufälliges Opfer festgesetzt -> Zeit zu ändern				nicht begonnen
SeherinActivity	1. Audio: "Seherin erwacht"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
	2. Textfeld Aufforderung "Wessen Identität möchtest du erfahren"	Alex	29.08.16	04.09.16	Abgeschlossen
	3. Spielerreihen				Abgeschlossen
	4. Infobutton mit PopUp "Was soll getan werden"				nicht begonnen
	5. PopUp mit Gesinnung des ausgewählten Spielers				Abgeschlossen
	- Erhalt durch Datenbankabfrage -> Aufruf databseCon				Abgeschlossen
	- mit Klick auf OK -> nächste Phase einleiten -> Aufruf databseCon		15.9.16.	20.09.16	nicht begonnen
	-> Audio: "Seherin schläft wieder ein"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
HexeActivity	1. Audio:"Hexe erwacht"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
	2. Spielerreihen	Gina	05.09.16	10.09.16	Abgeschlossen
	3. Infobutton mit PopUp "Was soll getan werden"				in Arbeit
	4. 2 Tränkebuttons				existiert
	- Datenbankabfrage: Tränke verfügbar? -> Aufruf databseCon				Abgeschlossen
	- welche nur enable, wenn entsprechende Trank noch verfügbar				Abgeschlossen
	5. Textfeld mit änderbarem Inhalt:				existiert
	- Opfer der Werwölfe				Abgeschlossen
	- bei Klick auf "Heiltrank" - Button -> "Du hast x gerettet"				Abgeschlossen
	- bei Klick auf "Giftrank" - Button -> "Wähle dein Opfer"				Abgeschlossen
	- nach Opferwahl: "Du hast x vergiftet"				Abgeschlossen
	6. "Fertig" – Button				existiert
	- Datenbankupdate - Aufruf databseCon				Abgeschlossen
	- Einleitung der nächsten Phase -> Aufruf databseCon		15.9.16.	20.09.16	nicht begonnen
	- Audio "Hexe schläft wieder ein"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen

Sheet1

TagActivity	1. Audio: "Alle erwachen"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
	2. Spielerreihen	John	13.09.16	20.09.16	Abgeschlossen
	3. DB update – Opfer alive ändern -> Aufruf databaseCon				nicht begonnen
	4. PopUp: Opfer der Nacht				nicht begonnen
	5. Aufforderung zur Nominierung				nicht begonnen
	6. Infobutton mit PopUp "Was soll getan werden"				nicht begonnen
	7. wird ein Spieler nominiert -> update in Datenbank für andere Spieler -> Aufruf databaseCon				nicht begonnen
	8. "Bestätigungsbutton"		21.09.16	28.09.16	nicht begonnen
	- eigene Nominierung kann nicht mehr geändert werden -> Datenbank update -> Aufruf databaseCon				nicht begonnen
	- Anzeige der Nominierungsstimmen neben Namen				nicht begonnen
	- wenn von allen geklickt -> Beginn Abstimmung der (maximal) 3 mit meisten Nominierungsstimmen				nicht begonnen
	- Information "von allen geklickt" aus Datenbank -> Aufruf databaseCon				nicht begonnen
	- 5? Sek für Abstimmung				nicht begonnen
	- wurde nur einer bei Nominierung nominiert - wird Abstimmung übersprungen				nicht begonnen
	- Enthaltung nicht möglich				nicht begonnen
	- Originalspiel: wer zur Abstimmung steht darf nicht mit abstimmen (übernehmen?)				nicht begonnen
	9. Option: Zeitbegrenzung		21.09.16	30.09.16	nicht begonnen
	- Countdown implementieren				nicht begonnen
	- nach Ablauf des vorher festgelegten Countdowns - automatische Weiterleitung zur Abstimmung				nicht begonnen
	- wenn nach x Minuten vor Ablauf des Countdowns niemand nominiert wurde (Datenbankabfrage -> Aufruf databaseCon)- zufällige Wahl eines Nominierten um Spieler zur Nominierung zu zwingen (Datenbankupdate -> Aufruf databaseCon)				nicht begonnen
	- wer bis Ablauf des Countdowns niemanden nominiert hat, darf auch nicht mit abstimmen (?)				nicht begonnen
	10. nach Ablauf der Abstimmung		30.09.16	03.10.16	nicht begonnen
	- Anzeige des Opfers und Gesinnung (Erhalt der Informationen aus Datenbank -> Aufruf databaseCon)				nicht begonnen
	- Datenbank updaten -> Änderung des Lebensstatus des Opfers -> Aufruf databaseCon				nicht begonnen
	- Audio: "Alle schlafen wieder ein"	Priorität 1	04.10.16	18.10.16	nicht begonnen
	- nächste Phase einleiten -> Aufruf databaseCon	John	30.09.16	03.10.16	nicht begonnen
GameOverActivity	1. tritt entweder zu Beginn oder zum Ende der Tagphase ein				nicht begonnen

	2. Abbruchkriterium festsetzen -> Erhalt der nötigen Informationen aus Datenbank -> Aufruf databaseCon	Gina	11.09.16	25.09.16	nicht begonnen
	3. PopUp Gewinnerteam				nicht begonnen
	4. Spielstatistik anzeigen				nicht begonnen
	5. "Spiel verlassen" – Button				nicht begonnen
	- bei Klick: Datenbank update + Zurückkehren zu Menu				nicht begonnen
<b>5</b>	<b>Datenbank</b>				
	1. Schema	Alle	01.06.16	25.10.16	in Arbeit
	2. Webserver einrichten	John	20.06.16	25.06.16	Abgeschlossen
	3. databaseCon.java	Alex, Gina	01.09.16	15.09.16	in Arbeit
	- <b>registration():</b>				existiert
	- Abfrage, ob Benutzername bereits vergeben -> success == 1 - frei; success == 0 - vergeben				in Arbeit
	- wenn frei: neuen Spieler in DB einfügen				in Arbeit
	- playerID abfragen und global speichern				Abgeschlossen
	- <b>login():</b>				existiert
	- Abfrage, ob Benutzername - Passwort - Kombination existiert -> success == 1 - Login erfolgreich; success == 0 - Login fehlgeschlagen				Abgeschlossen
	- playerID abfragen und global speichern				Abgeschlossen
	- <b>updatePlayerInformations():</b>				nicht begonnen
	- Speichern von Namens - und Bildänderungen	Alex, Gina	13.09.16	25.09.16	nicht begonnen
	- <b>createGame():</b>	John, Gina	15.9.16.	18.09.16	existiert
	- neues Spiel in game - Tabelle einfügen (an freiem Platz)				Abgeschlossen
	- Spieler, der Spiel erstellt mit ermittelter gameId in player_game Tabelle einfügen				Abgeschlossen
	- gameId abfragen und global speichern				Abgeschlossen
	- <b>joinGame():</b>				existiert
	- playerID des Spielers in player_game Tabelle einfügen - mit gameId aus QR - Code				Abgeschlossen
	- Spielerrelevante Daten (player_gameID, Rolle) abfragen und global speichern				Abgeschlossen
	- <b>deleteAccount():</b>	Alex, Gina	13.09.16	15.09.16	Abgeschlossen
	- Spielereintrag aus _player Tabelle löschen				Abgeschlossen
	- <b>Dieb():</b>	Alex	25.06.16	31.6.16	existiert
	- DB - Abfrage nach übriggebliebenen Rollen				Abgeschlossen
	- DB update - neue Rolle				Abgeschlossen
	- DB update - Phasen updaten		15.9.16.	20.09.16	nicht begonnen
	- <b>Amor():</b>	Gina	20.08.16	04.09.16	existiert

	- DB update: Lover setzen	Gina	29.08.16	04.09.16	Abgeschlossen
	- <b>Werwölfe():</b>				existiert
	- DB update, wenn Opfer gewählt (nominiert)				nicht begonnen
	- DB - Abfrage, wenn neues Opfer von jemand anderem gewählt (für Anzeige auf eigenem Gerät)	Alex	15.9.16.	06.10.16	nicht begonnen
	- DB upade, wenn Opfer von allen bestätigt				nicht begonnen
	- <b>Seherin():</b>				existiert
	- DB - Abfrage nach Rolle des Spielers, dessen Gesinnung die Seherin erfahren möchte	Alex	29.08.16	04.09.16	Abgeschlossen
	- return "böse", wenn Rolle == "Werwolf", sonst return "gut"				Abgeschlossen
	- <b>Hexe():</b>				existiert
	- DB - Abfrage, ob Tränke noch verwendet werden können				Abgeschlossen
	- DB - Abfrage nach Opfer der Werwölfe	Gina	05.09.16	10.09.16	Abgeschlossen
	- DB update, wenn Opfer gerettet wurde				Abgeschlossen
	- DB update, wenn ein Spieler vergiftet wurde				Abgeschlossen
	- <b>Tag():</b>				existiert
	- DB - Abfrage nach Opfer/n der Nacht				nicht begonnen
	- DB update nach Nominierung eines Spielers				nicht begonnen
	- DB update nach Umentscheidung der Nominierung				nicht begonnen
	- DB update nach Bestätigung der Nominierung				nicht begonnen
	- DB - Abfrage nach Nominierung der anderen Mitspieler				nicht begonnen
	- DB - Abfrage bei Einleitung der Abstimmungsphase (max. 3 Nominierte mit meisten Stimmen ermitteln)	John	13.09.16	03.10.16	nicht begonnen
	- DB update nach Abstimmung				nicht begonnen
	- DB update der einzelnen Spielerstimmen				nicht begonnen
	- DB update nach Ermittlung des Opfers				nicht begonnen
	- DB - Abfrage nach Opfer des Tages und seiner Gesinnung				nicht begonnen
	- <b>Phasen():</b>				nicht begonnen
	- Möglichkeit des Austausches der aktuellen Phase	Alex, Gina	11.09.16	25.09.16	nicht begonnen
	- sowohl Abfragen als auch updaten				nicht begonnen
	3. für 2. entsprechende PHP – files	Alle	01.09.16	25.09.16	in Arbeit
	4. JSON Parser	John	20.06.16	24.06.16	Abgeschlossen
<b>7</b>	<b>Eyetracker</b>		<b>04.10.16</b>	<b>?</b>	
	1. Recherche	Priorität 3	04.10.16	11.10.16	nicht begonnen
	2. Implementierung	Priorität 3	11.10.16	?	nicht begonnen
<b>8</b>	<b>Design</b>		<b>19.10.16</b>	<b>26.10.16</b>	
	1. Rollenkarten	Alex			in Arbeit



Sheet1

	2. Rollenbeschreibungen	Alle			in Arbeit
	3. Buttonicons	Alle			in Arbeit
	4. Layouts	Alle			in Arbeit
	5. Audio	Alle			nicht begonnen
<b>9</b>	<b>Testen</b>		<b>27.10.16</b>	<b>03.11.16</b>	
	1. spielen	Alle			nicht begonnen
	2. Feedback verarbeiten	Alle			nicht begonnen
<b>10</b>	<b>Abschlusspräsentation</b>				
	1. Vorbereitung	Alle			in Arbeit
	2. Vortrag	Alle			nicht begonnen