Lernquiz

Team Blank

**2019**

PLehrer

KOS

08.01.2019



Gliederung der Dokumentation

[Daily Scrum 2](#_Toc4059567)

[Daily-Scrum Ablauf: 2](#_Toc4059568)

[Daily-Scrum Regeln: 2](#_Toc4059569)

[Was soll das Quiz können? 2](#_Toc4059570)

[Ablauf einer Runde: 2](#_Toc4059571)

[Zusätzliche Features: 3](#_Toc4059572)

[Verwendete Technologien: 3](#_Toc4059573)

# Daily Scrum

## Daily-Scrum Ablauf:

1. Aktueller Stand wird überprüft
2. Treten Probleme auf
3. (evtl. Ansätze zur Behebung)
4. Was ist das Heutige Ziel

## Daily-Scrum Regeln:

1. Jedes Teammitglied kommt der Reihe nach dran
2. Wer dran ist, geht den ganzen obigen Ablauf durch
3. Zum Schluss werden erst Fragen oder Anregungen gegeben

# Was soll das Quiz können?

* Login mit Username
* Teilnahme an bereits bestehenden Spiel
* Wenn noch kein Spiel läuft, warten auf weitere Mitspieler (mit Möglichkeit auch alleine zu spielen)
* Bestenliste und Aufzählung der letzten Spiele

# Ablauf einer Runde:

Am Anfang der Runde kann man auswählen, aus welchem Bereich die Fragen kommen sollen (Bereiche: AWP, VSY, ITS und BWP). In Jedem Bereich gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade, welche unterschiedlich viel Punkte geben. Man hat nach der Auswahl eines Kästchens eine gewisse Zeit um die Frage zu beantworten. Löst man diese richtig, bekommt man die Punkte die vorher auf dem Kästchen standen. Bei Versagen werden die Punkte nicht abgezogen. Das Kästchen ist nicht wieder wählbar. Bei einer Falschantwort wird das Kästchen ausgegraut und mit einem roten X versehen. Bei einer richtigen Antwort kommt der Name des Spielers in das Kästchen + die Punkte. Danach ist die Runde für diesen Spieler vorbei und der nächste Spieler ist dran. Das Quiz ist vorbei, wenn alle Kästchen dran waren. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Sollte man alleine Spielen, kann man sich in einer Bestenliste eintragen. Diese beinhaltet die besten 10 Spiele und eine weitere, welche die letzten 10 Spiele anzeigt. Diese werden auch mit einem Datum versehen.

# Zusätzliche Features:

Bei einer erst Nutzung muss man sich einen Account erstellen, welcher den Username und ein Passwort beinhaltet. Das Passwort wird verschlüsselt in die Datenbank gesichert. Neben dem Frageboard gibt es auch noch eine Chatbox, in der man mit seinem Kontrahenten schreiben kann. In diesem wird der Username vom Login benutzt, wenn der Spieler eine Nachricht abschickt

# Verwendete Technologien:

Die Oberfläche wird mit HTML und CSS realisiert. Für die Fragen, Antwortmöglichkeiten, Bestenliste, speicherbare Accounts und den Chat werden mehrere Datenbanktabellen mit MySQL eingerichtet. Um die Datenbank mit der Oberfläche zu verbinden wird PDO verwendet. Dies ist eine Library für PHP