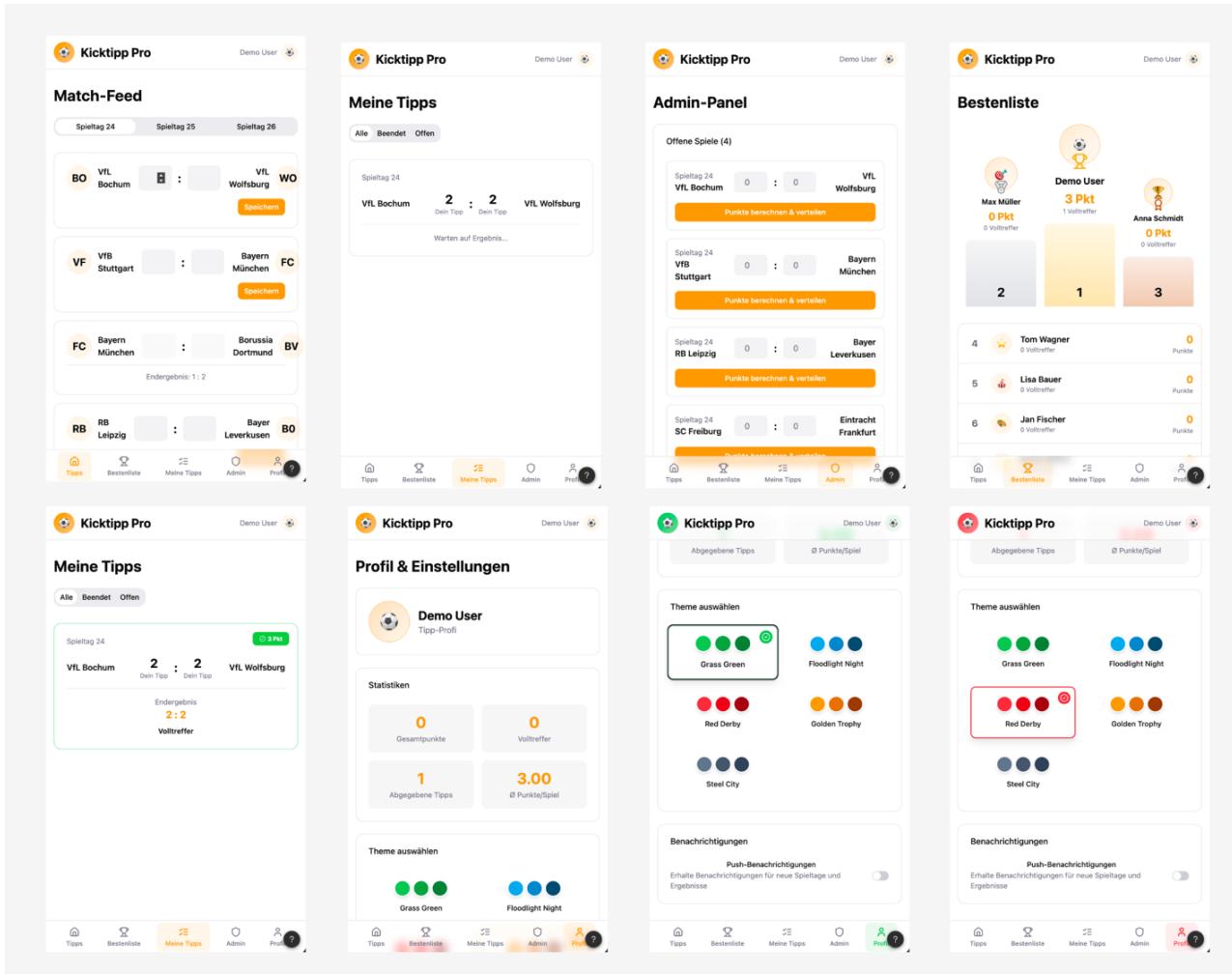


Projektsteckbrief– Kicktipp Pro



Detaillierte Screen Beschreibung:

Screen 1: Match-Feed (Tipp-Zentrum)

- Zweck:** Übersicht der kommenden Spiele und Eingabe der Tipps.
- Elemente:**
 - Horizontale Datums-Auswahl (z. B. "Spieldag 24").
 - Vertikale Liste von Karten (Match-Cards).
 - Inhalt pro Karte:** Heimteam-Name, Eingabefeld (Score), ":" Trenner, Eingabefeld (Score), Gastteam.
 - "Speichern"-Button am unteren Rand pro Karte.

Screen 2: Leaderboard (Bestenliste)

- Zweck:** Gamification und Wettbewerb.
- Elemente:**
 - Top 3 Visualisierung (Podest-Optik) ganz oben mit Avataren.
 - Darunter eine Liste der Plätze 4 bis X.

- Spalten für: Rang, Benutzername, Anzahl der Volltreffer, Gesamtpunkte.
- Hervorhebung der eigenen Position in der Liste (durch einen farbigen Rahmen).

Screen 3: Meine Tipps (Historie & Auswertung)

- **Zweck:** Transparenz über vergangene Leistungen.
- **Elemente:**
 - Filter für "Beendet" und "Offen".
 - Kartenanzeige: Das reale Ergebnis vs. der eigene Tipp.
 - **Farbcodierung:** Grün für Volltreffer (3 Pkt), Gelb für richtige Tendenz (1 Pkt), Rot für falsch (0 Pkt).
 - Punkteanzeige an der Seite jeder Karte.

Screen 4: Admin-Panel (Ergebnis-Simulator)

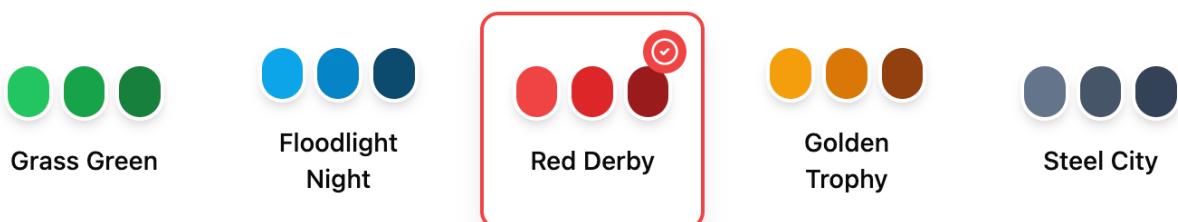
- **Zweck:** Verwaltung der App
- **Elemente:**
 - Liste der beendeten Spiele, bei denen noch kein Ergebnis eingetragen wurde.
 - Eingabemaske für das offizielle Endergebnis.
 - Ein Button "Punkte berechnen & verteilen", der den API-Call an das Express-Backend auslöst, um alle Nutzertipps abzugleichen.

Screen 5: Profil & Einstellungen (Theme-Selector)

- **Zweck:** Personalisierung und Persistenz.
- **Elemente:**
 - User-Avatar und Statistik-Kacheln (Durchschnittspunkte pro Spiel).
 - **Theme-Grid:** 5 runde Kacheln, die die Farbpaletten repräsentieren (Grass Green, Floodlight Night, Red Derby, Golden Trophy, Steel City).
 - Schalter für Benachrichtigungen (Flutter "Settings"-Konzept).

Note: es wird nur als „Singleplayer“ implementiert, da dies mmN. den Rahmen sprengen würde.

Themes:



Meilenstein Plan:

Datum	Ziel	Detail
13.02	Krank	Keine Projektarbeit möglich
27.02	Konzept und Backend	Erstellung Konzeptdokument & Mockups; Express-Backend aufsetzen; Datenbank erstellen, REST-API & CRUD-Funktionen.
06.03	Frontend und Kernfunktionen	Flutter-UI; Navigation; Implementierung der 5 Screens; Anbindung an das Backend; Einbau der Spezial-Features.
13.03	Feinschliff und Abgabe	Einstellungen; 5 Themes; UX-Verbesserungen; Dokumentation fertigstellen; Finalisierung GitHub & Abgabe.