

Scrum Doku: Brick Breiker by Geekbash

Teamname : Geekbash

Projektname: Brick Breiker

Mitglieder: Imron, Tulina, Kristijan, Myunguen, Hussain

Projekt Einleitung

Das Brick Breiker ist ein Einzel Spiel, dass man es gegen Rechner spielen kann. Es gibt 55 Blöcken, der Ball, Plattform und Wand. Die Regeln des Spiels sind leicht, Spieler sollen diese 55 Blöcken mit dem Ball in weniger Zeit und höchsten Punkte zerstören. Wenn der Ball unter die Plattform geht, das Spiel ist vorbei. Danach muss man das Spiel neu starten.

Das Spiel wurde im Java durch 5 Klassen entwickelt und ACM Grafik war für die Grafikschnittstelle verwendet. Die Scrum Doku des Spiel beschäftigt sich mit User Stories, Taskboard am Anfang, 4 Sprints, Taskboard am Ende, und Finales Product Backlog.

User Stories

Bei dem Spiel Entwicklung gibt es insgesamt 19 Stories

ID #	Als	Als Anwender will ich es
1	Anwender	Zum Starten des Spiels, muss der Anwender die Anfangsseite Klicken. Dann schießt der Ball nach oben - in Richtung der Blöcke.
2	Anwender	Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Linkspfeiltasten nach links bewegen.
3	Anwender	Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Rechtspfeiltasten nach rechts bewegen.
4	Anwender	55 Blöcken müssen erzeugt werden, wenn das Spiel anfangt.
5	Anwender	Fasst der Ball die Blöcken an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.
6	Anwender	Fasst der Ball die Plattform an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.
7	Anwender	Fasst der Ball die Wand an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.
8	Anwender	Durch das Berühren der Blöcke durch den Ball verschwinden diese.
9	Anwender	Fällt der Ball unter die Plattform, ist das Spiel verloren.
10	Anwender	Durch das Brechen der Blöcke vom Ball geben dem Anwender einen Punkt.

11	Anwender	Am Ende des Spiels kann der Benutzer das Spiel durch Anklicken erneut abspielen.
12	Anwender	Nach einem Spiel, in dem die höchste Punktzahl während des Spiels erreicht wurde, wird aktualisiert.
13	Anwender	Wenn alle Blöcke durch das Zerdrücken der Ball verschwunden sind, wird wieder eine neue Generation von Blöcken entstehen.
14	Anwender	Während des Spiels können die Spieler die laufende Zeit, die höchste Punktzahl und die in den laufenden Spielen gesammelten Punkte sehen.
15	Anwender	Am Ende des Spiels zeigt das Spiel die Anzahl der gesammelten Punkte an.
16	Anwender	während des Spiels wird die Hintergrundmusik gespielt.
17	Anwender	Nachdem eine Runde Musik beendet ist, wird die gleiche Musik immer wieder als Schleife abgespielt.
18	Anwender	Verliert der Spieler, wird das Game Over-Zeichen angezeigt.
19	Anwender	Ziel des Spiels ist ein vollständiges verschwinden aller Blöcke.

Erste Product Backlog:

Priorität	Product Backlog Thema	User Story ID #	User Story
1	Zur Anfang des Spiels	1	Muss der Anwender die Leertaste drücken.
2	Betätigung der Leertaste	1	schießt der Ball nach oben - in Richtung der Blöcke
3	Berührung der Blöcke durch den Ball	8	verschwinden die Blöcke und geben dem Anwender einen Punkt.
4	Der Ball nach hinfallen	6	Sollte der Ball nach unten fallen, kann er durch die Bewegliche Plattform erneut nach oben geschossen werden.
5	Die Bewegung der Plattform	3	Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Pfeiltasten nach Links und rechts bewegen.
6	Ziel des Spiels	19	Spieler verschwindet vollständiges alle Blöcke.

Taskboard am Anfang

User Story	To do	Doing	Done	Responsible
Die Blöcken, ACM Grafik, Product Backlog	Schreiben Sie die Product Backlog , erstellen die Blöcken des Speil, und lernen ACM		Erledigt	Myunguen
Wall des Spiels, ACM Grafik, tägliches Scrum	Lern Sie ACM Grafik, erstellen ein Muster fürs täglich Scrums, und erstellen die Wand des Spiels		Erledigt	Hussain
Die Plattform, ACM, Sprint Doku	Lernen Sie ACM, erstellen die Plattform, und lernen über Sprints Doku		Erledigt	Tulina
Der Ball, Git Repo, Taskboard Leiter, ACM	Erstellen Sie den Ball des Spiels und ein Repo auf Gitlab, führen das Taskboard auf Meistertask, und lernen ACM		Erledigt	Kristijan
ACM Grafik, die Struktur des Spiels,	unterrichten Sie die Projektmitglieder das ACM, erstellen sie die Klassen Struktur des Spiels		Erledigt	Imron

The screenshot shows a Kanban board with the following structure:

- UserStories (11 items):**
 - User Stories (Back break)
 - 1. Zum Starten des Spiels, muss der Anwender die Leerzeilentaste drücken.
 - 2. Nach Betätigung der Leertaste schließt der Ball nach oben - in Richtung der Blöcke.
 - 3. Durch das Berühren der Blöcke durch den Ball, verschwinden diese und geben dem Anwender einen Punkt.
 - 4. Sollte der Ball nach unten fallen, kann er durch die bewegliche Plattform erneut nach oben geschossen werden.
 - 5. Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Pfeiltasten nach links (Linkspfeil) und rechts (Rechtspfeil) bewegen.
 - 6. Ziel des Spiels ist ein vollständiges Verschwinden aller Blöcke.
 - 7. Fällt der Ball unter die Plattform, ist das Spiel verloren.
 - 8. Levels als levels werden nicht da sein, sondern wird der Ball mit die Zeit schneller.
 - 9. Zeitlich werden auch neue Brick reihen raus kommen.
 - 10. 5(10) Levels anzahl von Bricks und geschwindigkeit von Ball wird größer
- Product Backlog (8 items):**
 - Scrum master (Daily scrums)
 - Taskboard Manager
 - Spiel Background
 - Spiel Ball
 - Spiel Bricks
 - Spiel Bar
 - Musik (Hintergrund Musik)
 - Soundeffects (Ball/brick/Highscore)
- To do (0 items):** No Tasks. Drag tasks here or click + to add new tasks.
- Doing (0 items):** No Tasks. Drag tasks here or click + to add new tasks.
- Done (0 items):** No Tasks. Drag tasks here or click + to add new tasks.
- Daily Scrums (5 items):**
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum
- Team Sidebar:**
 - Unassigned: 12
 - Myunguen: 2
 - Tulina: 2
 - Hussain: 1

Sprint 1 Retrospective:

Wir haben uns getroffen und das erste Sprint überprüft, dass welche User Stories schlecht und gut gelaufen sind. Die Rückmeldung sind:

Class Wall (**Hussain**):

- ❖ Class wall ist aufgebaut und funktioniert gut.

Class Bar /Plattform (**Tulina**):

- ❖ Class Bar ist auch da.
- ❖ Die funktioniert gut recht und links.
- ❖ Der Bar kann nicht durch der Wall gehen.

Class Ball (**Kristijan**)

- ❖ Unser Ball geht überall. Da gibst kein genauer weg und der geht chaotisch überall.
- ❖ Wenn der Ball runterfällt ist das spiel nicht beendet.
- ❖ Ball ist nicht von unsere Plattform nicht abhängig.
- ❖ Ball funktioniert nicht wie er soll.

Class Bricks/Blöcken (**Myung**)

- ❖ Da gibst eine Reihe von Bricks.
- ❖ Die verschwinden nicht wenn der Ball die berührt.
- ❖ Wir müssen mehr reihen aufstellen.

Class Game.java (**Imron**)

- ❖ Java Projekt erstellt
- ❖ Game.java erstellt

Plan für nächster Sprint:

- Ball soll nachgebessert werden
- Mehrere reihen sollen erstellt werden
- Das Spiel soll Spielbar werden

Deadline 09.01.2020



Sprint 2 Retrospective :

Wir haben uns getroffen und unser Spiel bis jetzt getestet. Unser Ball bewegt sich jetzt genau so wie er soll (**Kristijan**). Und er bewegt sich mit der Plattform. Es war gut, dass unser Ball sich sehr gut bewegt. Unsere Schwierigkeiten waren mit der Kollision und das muss nachbessert werden.

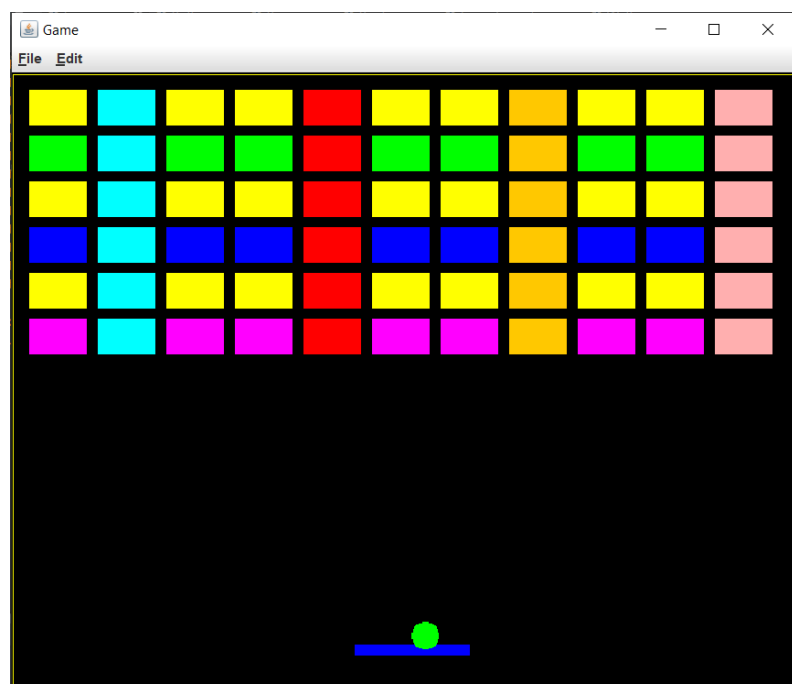
Planung für nächster Sprint:

- Plattform soll nachbessert werden. (**Tulina**)
- Kollision mit Blöcken soll eingestellt werden. (**Kristijan**)
- Zeitliche Funktionen sollen eingestellt werden. (**Imron**)
- Der Anfang von Ball (**Kristijan**)
- Musik soll immer wieder Spielen, wenn es zu Ende kommt (**Imron**)

Deadline 14.01.2020

The screenshot shows a Jira board with the following columns and items:

- UserStories (14):**
 - 1. Zum Starten des Spiels, muss der Anwender die Leertaste drücken.
 - 2. Nach Betätigung der Leertaste schickt der Ball nach oben - in Richtung der Blöcke.
 - 3. Durch das Berühren der Blöcke durch den Ball verschwinden diese.
 - 4. Durch das Brechen der Blöcke vom Ball gehen dem Anwender einen Punkt.
 - 5. Fast der Ball die Blöcke an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.
 - 6. Fast der Ball die Wand an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.
 - 7. Fast der Ball die Plattform an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.
 - 8. Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Pfeiltasten nach links (Linkspfeil) und rechts (Rechtspfeil) bewegen.
 - 9. Ziel des Spiels ist so viele Punkte sammeln wie möglich.
 - 10. Fällt der Ball unter die Plattform, ist das Spiel verloren.
 - 11. Zeitlich werden auch neue Brick reihen raus kommen.
 - 12. Anzahl von Bricks und geschwindigkeit von Ball wird größer mit der Zeit.
 - 13. Am Ende des Spielens zeigt das Spiel die Anzahl von Punkte.
 - 14. Am ende des Spiels kann der User Auswählen, ob er wieder spielt oder das Spiel verlässt.
- Product Backlog (8):**
 - Scrum master Daily scrum
 - Taskboard Manager
 - Spiel Background
 - Spiel Ball
 - Spiel Bricks
 - Spiel Bar
 - Musik Hintergrund Musik
 - Soundeffects Ball/Brick/Highscore
- To do (10):**
 - Learn ACM Graphics
 - Learn ACM graphics
 - Import ACM jar Download acm.jar, import to your classpath
 - Create screen with acm
 - Movable ball
 - Intersection between ball and bar
 - Platform coding User Story 9
 - Bricks coding User Story 3, 11
 - Ball coding User Story 2, 5, 6, 7, 12
 - Spiel coding User Story 1, 4, 8, 10, 13, 14
- Doing (5):**
 - Learning ACM graphics
 - Learn ACM graphics
 - Writing the user stories
 - Learning ACM Graphics
 - Learn ACM graphics
- Done (8):**
 - import acm to project
 - Draw bar
 - Movable bar
 - wall is created
 - Draw ball
 - movable ball
 - bricks are there
 - movable bricks
- Daily Scrums (6):**
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum
 - Daily scrums Scrum



Sprint 3 Retrospective:

Class Ball (Kristijan):

- Kollision mit Blöcken ist von Hussain und Kristijan eingestellt.
- Der Anfang von unser Ball ist definiert.

Class Game (Imron):

- Zeitliche Funktion ist von Imron eingestellt.
- Die Musik spielt nicht immer wieder.
- Punkte sind in unsere Spiel integriert.
- Starte Seite ist erzeugt.

Class Bar (**Tulina**):

- Der Ball soll nachbessern werden.

Class Brick (Myung):

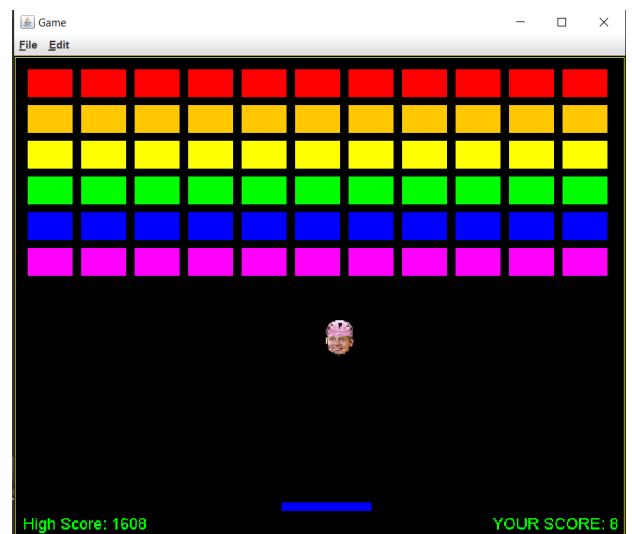
- Die Entstehung von Blöcke ist von Myung nachbessert.

Plan für nächster Sprint:

- Plattform soll nachbessert werden.
- Musik soll immer wieder Spielen, wenn es zu Ende kommt.
- Integration von Fotos in unserer spiel
- Mehrere Sounds
- Logo für unser spiel

DEADLINE: 27.01.2020

User Stories	Product Backlog	To do	Doing	Done	Daily Scrum
1 Zum Starten des Spiels, muss ein Level ausgewählt werden. Levelübersicht aufrufen.	Scrum master Help scrum	invalide bricks	Learning ACM graphics	Import scene to project	Daily scrum Scrum
2 Nach Beibehaltung der Levelkarte schalt die Ball nach oben in Richtung der Blöcke.	Taskboard Manager	Interaction between ball and bar	Learn ACM graphics	Completed Bounce bar	Daily scrum Scrum
3 Durch das Brechen der Blöcke durch den Ball verschwinden diese.	Spinel background	Ball sehr viel nachbewegen	Writing the user stories	Completed Moveable ball	Daily scrum Scrum
4 Durch das Brechen der Blöcke vom Ball gehen dem Anwender einen Punkt.	Spinel ball	Wie wir graphics (photos) in unser spiel benutzen können	Learning ACM graphics	Completed Create scene with scene	Daily scrum Scrum
5 Fällt der Ball die Blöcke an, wird er erneut nach dem Reflektiert geschossen werden.	Spinel bricks	Wie wir graphics (photos) in unser spiel benutzen können	Completed	Completed Moveable ball	Daily scrum Scrum
6 Fällt der Ball die Wand an, wird er erneut nach dem Reflektiert geschossen werden.	Musik Interpreted Musik	Wie wir graphics (photos) in unser spiel benutzen können	Completed	Completed Import ACM scene	Daily scrum Scrum
7 Fällt der Ball die Plattform an, wird er erneut nach dem Reflektiert geschossen werden.	Soundeffects Realistic Highfrees	mehr Blöcken anlegen mit dem Zeit	Completed	Completed Import scene to project	Daily scrum Scrum
8 Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Plattform nach links (Linksfall) und rechts (Rechtfall) bewegen.			Completed Bounce bar	Completed Moveable bar	Daily scrum Scrum
9 Ziel des Spiels ist es viele Punkte sammeln wie möglich.			Completed Ball in control	Completed Scene scene	Daily scrum Scrum
10 Fällt der Ball unter die Plattform, ist das Spiel verloren.			Completed Scene scene	Completed Scene scene	Daily scrum Scrum
11 Zeitlich werden auch neue Brick neu kommen.			Completed Scene scene	Completed Scene scene	Daily scrum Scrum
12 Anzahl von Bricks und Geschwindigkeit von Ball wird größer mit der Zeit.			Completed Scene scene	Completed Scene scene	Daily scrum Scrum
13 Am Ende des Spielers zeigt das Spiel die Anzahl von Punkten.			Completed Scene scene	Completed Scene scene	Daily scrum Scrum
14 Am ende des Spiels kann der User Auswählen, ob er wieder spielt oder das Spiel verlässt.			Completed Scene scene	Completed Scene scene	Daily scrum Scrum



Sprint 4 Retrospective :

- Plattform war nachgebessert von **Tulina**
- Musik spielt immer wieder: **Imron**
- Integration von Fotos für unser Spiel: **Imron** und **Myung**
- Mehrere Sounds: ausgefallen
- Logo für unser Spiel: **Myung**

UserStories	19	Final Backlog	25	To do	Doing	Done	41	Daily Scrums	5									
1. Zum Starten des Spiels, muss der Anwender die Anfangsseite Klicken. Dann schießt der Ball nach oben – in Richtung der Blöcke.	2. Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Linkspfeiltasten nach links bewegen.	3. Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Rechtspfeiltasten nach rechts bewegen.	4. 55 Blöcken müssen erzeugt werden, wenn das Spiel anfangt.	5. Fast der Ball die Blöcken an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.	6. Fast der Ball die Plattform an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.	7. Fast der Ball die Wand an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.	8. Durch das Berühren der Blöcke durch den Ball verschwinden diese.	9. Fällt der Ball unter die Plattform, ist das Spiel verloren.	10. Durch das Brechen der Blöcke vom Ball geben dem Anwender einen Punkt.	11. Am Ende des Spiels kann der Benutzer das Spiel durch Anklicken erneut abspielen.	12. Nach einem Spiel, in dem die höchste Punktzahl während des Spiels erreicht wurde, wird aktualisiert.	13. Wenn alle Blöcke durch das Zerdrukken der Ball verschwunden sind, wird wieder eine neue Generation von Blöcken entstehen.	14. Während des Spiels können die Spieler die laufende Zeit, die höchste Punktzahl und die in den laufenden Spielen gesammelten Punkte sehen.	15. Am Ende des Spiels zeigt das Spiel die Anzahl der gesammelten Punkte an.	16. während des Spiels wird die Hintergrundmusik gespielt.	17. Nachdem eine Runde Musik beendet ist, wird die gleiche Musik immer wieder als Schleife abgespielt..	18. Verliert der Spieler, wird das Game Over-Zeichen angezeigt.	19. Ziel des Spiels ist ein vollständiges verschwinden aller Blöcke.
1. Mit einem Klick auf das Fenster Nächste Seite anzeigen Bald wird die nächste Seite gezeigt, lassen Sie den Ball in -y Richtung laufen.	2. Das System erkennt über Drücken der Tastatur (Links, --) Durch Drücken der linken Tastatur bewegen Sie den Ball in die -x Richtung	3. Das System erkennt über Drücken der Tastatur (Rechts, --) Durch Drücken der rechten Tastatur bewegen Sie den Ball in die +x Richtung	4. Auf Spielseite müssen Blöcke 5-reihig aufgebaut werden und jede Reihe hat 11 Blöcke.	5. Zum einen Block zu berühren, muss der Ball Blöcke erkennen. Bald berührt der Ball den Block, er bewegt sich nach Reflexwinkel	6. Zu der Plattform zu berühren, muss der Ball die erkennen. Bald berührt der Ball die Plattform, er bewegt sich nach Reflexwinkel	7. Zu der Wand zu berühren, muss der Ball die erkennen. Bald berührt der Ball die Wand, er bewegt sich nach Reflexwinkel	8. Bald berührt der Ball den Block, der Block müssen verschwinden	9. Wenn der Ball unter den Plattform geht, ist das Spiel vorbei.	10. Wenn der Ball zerquetscht wird, wird der Punktestand um einen Punkt erhöht.	11. Wenn das Spiel vorbei ist, muss das Gameover-Zeichen angezeigt werden. Durch Anklicken wird das Spiel neu gestartet.	12. Durch den Vergleich von Punkten, wenn die Punktzahl höher ist als die vorherige, spart es höhere Punkte als höhere Punktzahl.	13. Wenn die Anzahl der zerkleinerten Blöcke 55 erreicht, erzeugen alle 55 Blöcke wieder neue	15. Wenn das Spiel vorbei ist, wird der letzte Punktestand am Fenster angezeigt.	16. Die Musik muss in das game einbezogen werden, wenn das Spiel gestartet wird, beginnt die Musik zu spielen	17. Wenn die Zeit bei 1000 Sekunden angelangt ist, wird die Musik für den Looping bis zum Ende des Spiels wieder aufgenommen.	18. Wenn das Spiel zu Ende ist, wird das Bild über das Bild auf der letzten Seite stehen.	14. Auf der Spielseite werden die Laufzeit und die meisten beim Spielen gesammelten Punkte und die höchste Punktzahl angezeigt	
				No Tasks Drag tasks here or click + to add new tasks.	No Tasks Drag tasks here or click + to add new tasks.													
				<div>movable-bricks</div> <div>Completed</div> <div>Wie wir graphics (photos) in unser spiel benutzen können</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Wie wir graphics (photos) in unser spiel benutzen können</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Wie wir graphics (photos) in unser spiel benutzen können</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Sound-in-eine-schleife wiederholen</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Plattform-nachbessern</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Ball-eating</div> <div>User Story 2, 5, 6, 7, 12</div> <div>Dec 30, 2019</div> <div>Completed</div> <div>Bricks-should-be-tangible</div> <div>Jan 13, 2020</div> <div>Completed</div> <div>write-daily-scrum-in-one document</div> <div>Completed</div> <div>Check-all-classes-one-by-one and-try-to-understand: Contact-one-of teammembers-if-necessary:</div> <div>Completed</div> <div>Check-all-classes-one-by-one and-try-to-understand: Contact-one-of teammembers-if-necessary:</div> <div>Completed</div>				<div>Daily scrums</div> <div>Scrum</div> <div>0/5</div> <div>Daily Scrum</div> <div>5</div> <div>Return</div> <div>Daily scrums</div> <div>Scrum</div> <div>0/21</div> <div>Daily scrums</div> <div>Scrum</div> <div>2/18</div> <div>Daily scrums</div> <div>Scrum</div> <div>0/6</div>										

Game

File Edit

High Score: 54

TIME: 16

BRICKS SCORE: 1

Finals Product Backlog:

ID #	User Story	Priorität	Task
1	Zum Starten des Spiels, muss der Anwender die Anfangsseite Klicken. Dann schießt der Ball nach oben – in Richtung der Blöcke.	1	Mit einem Klick auf das Fenster Nächste Seite anzeigen
			Bald wird die nächste Seite gezeigt, lassen Sie den Ball in -y Richtung laufen.
2	Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Linkspfeiltasten nach links bewegen.	2	Das System erkennt über Drücken der Tastatur (Links, →)
			Durch Drücken der linken Tastatur bewegen Sie den Ball in die -x Richtung
3	Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Rechtspfeiltasten nach rechts bewegen.	3	Das System erkennt über Drücken der Tastatur (Rechts, →)
			Durch Drücken der rechten Tastatur bewegen Sie den Ball in die +x Richtung
4	55 Blöcken müssen erzeugt werden, wenn das Spiel anfangt.	4	Auf Spielseite müssen Blöcke 5-reihig aufgebaut werden und jede Reihe hat 11 Blöcke.
5	Fasst der Ball die Blöcke an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.	5	Zum einen Block zu berühren, muss der Ball Blöcke erkennen.
			Bald berührt der Ball den Block, er bewegt sich nach Reflexwinkel
6	Fasst der Ball die Plattform an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.	6	Zu der Plattform zu berühren, muss der Ball die erkennen.
			Bald berührt der Ball die Plattform, er bewegt sich nach Reflexwinkel
7	Fasst der Ball die Wand an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.	7	Zu der Wand zu berühren, muss der Ball die erkennen.
			Bald berührt der Ball die Wand, er bewegt sich nach Reflexwinkel
8	Durch das Berühren der Blöcke durch den Ball verschwinden diese.	8	Bald berührt der Ball den Block, der Block müssen verschwinden
9	Fällt der Ball unter die Plattform, ist das Spiel verloren.	9	Wenn der Ball unter den Plattform geht, ist das Spiel vorbei.
10	Durch das Brechen der Blöcke vom Ball geben dem Anwender einen Punkt.	10	Wenn der Ball zerquetscht wird, wird der Punktestand um einen Punkt erhöht.
11		11	Wenn das Spiel vorbei ist, muss das Gameover-Zeichen angezeigt werden.

	Am Ende des Spiels kann der Benutzer das Spiel durch Anklicken erneut abspielen.		Durch Anklicken wird das Spiel neu gestartet.
12	Nach einem Spiel, in dem die höchste Punktzahl während des Spiels erreicht wurde, wird aktualisiert.	12	Durch den Vergleich von Punkten, wenn die Punktzahl höher ist als die vorherige, spart es höhere Punkte als höhere Punktzahl.
13	Wenn alle Blöcke durch das Zerdrücken der Ball verschwunden sind, wird wieder eine neue Generation von Blöcken entstehen.	13	Wenn die Anzahl der zerkleinerten Blöcke 55 erreicht, erzeugen alle 55 Blöcke wieder neue
15	Am Ende des Spiels zeigt das Spiel die Anzahl der gesammelten Punkte an.	14	Wenn das Spiel vorbei ist, wird der letzte Punktestand am Fenster angezeigt.
16	während des Spiels wird die Hintergrundmusik gespielt.	15	Die Musik muss in das Spiel eingefügt werden. Wenn das Spiel gestartet wird, beginnt die Musik zu spielen
17	Nachdem eine Runde Musik beendet ist, wird die gleiche Musik immer wieder als Schleife abgespielt.	16	Wenn die Zeit bei 1000 Sekunden angelangt ist, wird die Musik für den Looping bis zum Ende des Spiels wieder aufgenommen.
18	Verliert der Spieler, wird das Game Over-Zeichen angezeigt.	18	Wenn das Spiel zu Ende ist, wird das Spiel über das Bild auf der letzten Seite stehen.
14	Während des Spiels können die Spieler die laufende Zeit, die höchste Punktzahl und die in den laufenden Spielen gesammelten Punkte sehen.	14	Auf der Spieleseite werden die Laufzeit und die meisten beim Spielen gesammelten Punkte und die höchste Punktzahl angezeigt

UserStories	19	Final Backlog	25	To do	Doing	Done	41	Daily Scrums	5
<div>1. Zum Starten des Spiels, muss der Anwender die Anfangsseite Klicken. Dann schießt der Ball nach oben – in Richtung der Blöcke.</div> <div>2. Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Linkspfeiltasten nach links bewegen.</div> <div>3. Die Plattform lässt sich durch ein Klicken der Rechtspfeiltasten nach rechts bewegen.</div> <div>4. 55 Blöcke müssen erzeugt werden, wenn das Spiel anfängt.</div> <div>5. Fasst der Ball die Blöcke an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.</div> <div>6. Fasst der Ball die Plattform an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.</div> <div>7. Fasst der Ball die Wand an, wird er erneut nach dem Reflexwinkel geschossen werden.</div> <div>8. Durch das Berühren der Blöcke durch den Ball verschwinden diese.</div> <div>9. Fällt der Ball unter die Plattform, ist das Spiel verloren.</div> <div>10. Durch das Brechen der Blöcke vom Ball geben dem Anwender einen Punkt.</div> <div>11. Am Ende des Spiels kann der Benutzer das Spiel durch Anklicken erneut abspielen.</div> <div>12. Nach einem Spiel, in dem die höchste Punktzahl während des Spiels erreicht wurde, wird aktualisiert.</div> <div>13. Wenn alle Blöcke durch das Zerdücken der Ball verschwunden sind, wird wieder eine neue Generation von Blöcken entstehen.</div> <div>14. Während des Spiels können die Spieler die laufende Zeit, die höchste Punktzahl und die in den laufenden Spielen gesammelten Punkte sehen.</div> <div>15. Am Ende des Spiels zeigt das Spiel die Anzahl der gesammelten Punkte an.</div> <div>16. während des Spiels wird die Hintergrundmusik gespielt.</div> <div>17. Nachdem eine Runde Musik beendet ist, wird die gleiche Musik immer wieder</div> <div>18. Verliert der Spieler, wird das Game Over-Zeichen angezeigt.</div> <div>19. Ziel des Spiels ist ein vollständiges verschwinden aller Blöcke.</div>	<div>1. Mit einem Klick auf das Fenster Nächste Seite anzeigen Bald wird die nächste Seite gezeigt, lassen Sie den Ball in -y Richtung laufen.</div> <div>2. Das System erkennt über Drücken der Tastatur (Links, --) Durch Drücken der linken Tastatur bewegen Sie den Ball in die -x Richtung</div> <div>3. Das System erkennt über Drücken der Tastatur (Rechts, --) Durch Drücken der rechten Tastatur bewegen Sie den Ball in die +x Richtung</div> <div>4. Auf Spielseite müssen Blöcke 5-reihig aufgebaut werden und jede Reihe hat 11 Blöcke.</div> <div>5. Zum einen Block zu berühren, muss der Ball Blöcke erkennen. Bald berührt der Ball den Block, er bewegt sich nach Reflexwinkel</div> <div>6. Zu der Plattform zu berühren, muss der Ball die erkennen. Bald berührt der Ball die Plattform, er bewegt sich nach Reflexwinkel</div> <div>7. Zu der Wand zu berühren, muss der Ball die erkennen. Bald berührt der Ball die Wand, er bewegt sich nach Reflexwinkel</div> <div>8. Bald berührt der Ball den Block, der Block müssen verschwinden</div> <div>9. Wenn der Ball unter den Plattform geht, ist das Spiel vorbei.</div> <div>10. Wenn der Ball zerquetscht wird, wird der Punktestand um einen Punkt erhöht.</div> <div>11. Wenn das Spiel vorbei ist, muss das Gameover-Zeichen angezeigt werden. Durch Anklicken wird das Spiel neu gestartet.</div> <div>12. Durch den Vergleich von Punkten, wenn die Punktzahl höher ist als die vorherige, spart es höhere Punkte als höhere Punktzahl.</div> <div>13. Wenn die Anzahl der zerkleinerten Blöcke 55 erreicht, erzeugen alle 55 Blöcke wieder neue</div> <div>15. Wenn das Spiel vorbei ist, wird der letzte Punktestand am Fenster angezeigt.</div> <div>16. Die Musik muss in das Spiel eingetragen werden, wenn das Spiel gestartet wird, beginnt die Musik zu spielen</div> <div>17. Wenn die Zeit bei 1000 Sekunden angelangt ist, wird die Musik für den Looping bis zum Ende des Spiels wieder aufgenommen.</div> <div>18. Wenn das Spiel zu Ende ist, wird das Spiel über das Bild auf der letzten Seite stehen.</div> <div>14. Auf der Spielseite werden die Laufzeit und die meisten beim Spielen gesammelten Punkte und die höchste Punktzahl angezeigt</div>	<div>No Tasks</div> <div>Drag tasks here or click + to add new tasks.</div>	<div>No Tasks</div> <div>Drag tasks here or click + to add new tasks.</div>	<div>movable-bridges</div> <div>Completed</div> <div>Wie-wir-graphics-(photos)-in-unser-spiel-benutzen-können</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Wie-wir-graphics-(photos)-in-unser-spiel-benutzen-können</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Wie-wir-graphics-(photos)-in-unser-spiel-benutzen-können</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Seund-in-eine-schleife-wiederholen</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Plattform-nachbessern</div> <div>Jan 19, 2020</div> <div>Completed</div> <div>Ball-eeding</div> <div>User Story 2, 5, 6, 7, 12</div> <div>Dec 30, 2019</div> <div>Completed</div> <div>Bridges-should-be-tangible</div> <div>Jan 13, 2020</div> <div>Completed</div> <div>write-daily-scrum-in-one document</div> <div>Completed</div> <div>Check-all-classes-one-by-one and-try-to-understand: Contact-one-of teammembers-if-necessary:</div> <div>Completed</div> <div>Check-all-classes-one-by-one and-try-to-understand: Contact-one-of teammembers-if-necessary:</div> <div>Completed</div>	<div>Daily scrums</div> <div>Scrum</div> <div>0/5</div> <div>Daily Scrum</div> <div>5</div> <div>Daily scrums</div> <div>Scrum</div> <div>0/21</div> <div>Daily scrums</div> <div>Scrum</div> <div>2/18</div> <div>Daily scrums</div> <div>Scrum</div> <div>1 0/6</div>				

Taskboard am Ende

User Story #	To do	Doing	Done	Responsible
2,3, und Sprints Doku			Erledigt	Tulina
4,12,17,19, Product Backlog und User Story			Erledigt	Meyong
5,6,7,8,9,10,16,19 , Github und Taskboard Leiter			Erledigt	Kristian
1,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,			Erledigt	Imron
6,8 und Scrum Doku			Erledigt	Hussain Ali

The screenshot displays a Scrum Taskboard with the following columns and swimlanes:

- User Stories (Blue):** Contains 19 numbered user stories with detailed descriptions.
- Product Backlog (Purple):** Lists tasks related to the product backlog.
- Sprints (Orange):** Shows the current sprint's progress.
- Doing (Red):** Tasks currently in progress.
- Done (Green):** Completed tasks.
- Daily Scrums (Pink):** Daily stand-up meeting notes.

Each card in the 'To Do', 'Doing', and 'Done' columns includes a title, a description, and a date. The 'Done' column shows a large number of completed tasks, indicating a high volume of work.

Die Planung Tools des Projekts:

Wir haben Meistertask für unsere Projekt Planung benutzt. Hier gibt es das Link, <https://www.meistertask.com/app/project/ibsJCB3n/geek-bash>

Außerdem haben wir Google Doc für unser täglich Scrum angewendet.

Teammitglieder	Fragen	Täglich Scrums von 5 wochen				
		1. Woche	2.Woche	3. Woche	4. Woche	5. Woche
Mohammad Hussain Hussain Ali	Was habe ich gestern gemacht?	Ich habe über Scrums Dokumentation gelernt. Außerdem habe ich ein Muster fürs täglichs Scrums in Google-Sheet erstellt. Heute lerne ich ACM-graphik fürs Projekt.Was ich schlecht gefunden habe,dass es kein bestimmtes Muster für Scrums Dokumentation gibt.	Ich habe das Projekt auf Gitlab mit Kristian erstellt und auch die Branchs (Develop und Master . Ich habe gestern über ACM-grafiks gelernt . Ich habe die Mauer vom Game gecodet und auf Githab gepushed.	Ich konnte nicht einfach das ACM-grafiks zu meinem Projekt befügen. Ich habe gestern mit meinen Teamgelieder troffen. Wir haben das Sprint wiederholt und sind durchgegangen. Das erste Sprint ist gut gelaufen. Werde ich ACM grafiks weiter lernen.	Habe ich über die Ball und Bricks Kollision mit Kristian gearbeitet. Heute arbeiten wir wieder darüber. Momentan die Ball Kollision funktioniert gut, aber es gibt noch ein kleines Problem, dass wir daran arbeiten müssen.	Habe ich die Code von dem Ball Kollision wiederholt und über das Scrum Doku gelernt und habe ich verschiedene Muster darüber erstellt. Schließlich habe ich das Scrum Doku geschrieben.
	Was nehme ich mir heute vor?					
	Was war gut/schlecht?					
Kristijan Lazeski	Was habe ich gestern gemacht?		Am 21.12 habe ich mit lernen von ACM graphics angefangen. Momentan läuft alles ganz langsam aber es wird sein.. Dieser Tag war geil weil ich habe meine erste dinge mit ACM erstellt (Screen usw.). Demnachst will ich ACM gut beherschen.	Vor Weihnachten ich habe garnichts gemacht.Es ist doch Weihnachten ich nehme Heute und morgen Urlaub.Zweiter Urlaubstag.Gestern war es so, dass ich weiterhin mit ACM gearbeitet habe.Noch ein tag wo ich ACM wiederholt habe.	Gestern hatte ich eine sehr gute idee wie ich das Ball programmiere. Ich werde es aber erst morgen ausprobieren.Gestern hatte ich probleme mit eclipse und mit alle andere projecte und ich den ganzen Tag in Troubleshooting verbracht.	Heute war es so dass ich mit den Problem von den Ball beschäftigt habe. Und ich hab meinen problem nicht geunden.Ich hab angefangen die Musik zu Arrangieren. Ich habe die Musik ist fertiggestellt und es klinkt echt toll.Ich habe entlich mein fehler mit meinen Ball gefunden. Ich bin so glücklich und jetzt funktioniert so wie er sollte. Nicht ganz aber schon einigermassen.
	Was nehme ich mir heute vor?	Ich habe mit lernen von ACM graphics gestartet ich will Heute vor lernen zum ACM graphics beenden. Besonders gut war es, dass wir mit user stories angefangt haben.				
	Was war gut/schlecht?					
Tulina Maharjan	Was habe ich gestern gemacht?	Ich habe die ACM graphics durchgelesen.ich werde ACM weiterholen in eclipse. ich habe mit den Bar Classs gearbeitet, mein gestern fehlende programming werde ich heute solvieren	ich habe die ACM graphics durchgelesen.ich werde ACM weiterholen in eclipse.wir haben gruppe treffen gemacht, und unser erste Sprint geschrieben.ich habe mit den Bar Classs gearbeitet. Mein gestern fehlende programming werde ich heute solvieren	Ich habe Klasse Bar verbessert. Jetzt bewegt die Bar rechts und Links. Kristijan hat Musik in der Spiel Hinzufügt. Die Musik gefällt mir nicht so gut aber meine andere Kollegen fand es toll. Also, muss ich mit alle Zustimmen.	Heute haben wir zweite Sprint gemacht. Wir hätten problem mit Kollision zwischen Ball und Blöcken und der Bewegung der Ball gehabt.Wir haben über Kollision gearbeitet und jetzt Ball kann alle Blöcken anfassen.ich habe die code von andere Klasse durch gelesen. Wir haben viel über User Stories und unser Code gesprochen	Wir haben unser erstes Logo für unser Game over von Myngun bekommen. Sie hat insgesamt 3 Designs gemacht, und wir haben die beste gewählt.Heute war unser letzte Sprint. Wir haben alle probleme mit Spiel gut gelöst und das Spiel beendet.
	Was nehme ich mir heute vor?					
	Was war gut/schlecht?					
Myunguen Lee	Was habe ich gestern gemacht?	Ich habe mit Imron und Tulina an GitBash gearbeitet. Es gibt einige Probleme mit Push und Pull. Es dauert also lange, bis es gut funktioniert. Aber alle Probleme sind gelöst und es funktioniert eindeutig.Wir haben uns entschieden, "Swing" als Framworks zu verwenden. Und durch Lernmaterial von Imron habe ich es gelernt.Im Übungskurs haben wir uns entschieden, das Framwork von Swing auf ACM ändern. Denn Swing Framwork ist für uns etwas schwer zu erlernen.Bevor haben wir schon einige User story, aber das war ein roher Entwurf. Daher ist es besser, dass ich detaillierter beschreibe. Ich habe zusätzliche User-story geschrieben. Es wird von Fünf nach Zehn entwickelt. und dann habe ich kurz später ACM graphics lernmaterial gelesen.Wir treffen uns, um die entwickelten User Stories zu überprüfen, Aufgaben zu teilen und konkrete Pläne für Sprint zu machen. Die Planung für den ersten Sprint ist in der heutigen Teambesprechung fast abgeschlossen. Unser nächstes Treffen ist am 30.12. Danach habe ich ACM gelernt.	Diese Woche habe ich ACM graphics gelernt.Ich habe über der Anwendung der Eclipse geübt. Es gab sehr viel error überall. Es dauerte lange Weile, alle Error zu reparieren und zu verstehen.Ich habe teilweise Code für Bröcken gemacht. Ein Brick wurde dagestellt. Aber ich hatte Problem mehr Bröcken zu erstellen. Zuerst habe ich trotzdem commit und push gemacht.Wir haben uns für den ersten Sprint getroffen und einige Fehler in unserem Code wurden entsprechend der Diskussion korrigiert. Und einige Idee von mein Code haben mir eingefallen. Ich wird mein Code entwickeln. Nächste treffen ist am 09.01 für zweite Sprint. Ich habe mehr Blöcken vollständig erstellt und habe ihre Farben bearbeitet. Die nächste Aufgabe besteht darin, im Laufe der Zeit mehrere Blöcke zu erstellen, um Schwierigkeiten zu unterscheiden.Ich habe Aufgaben Teilen, User Stories und Produkt Backlog gearbeitet mit Word, um als Dokumente zu erstellen.	Heute war der Tag, den Zweite Sprint zu machen. Bevor hatten wir einige Problem mit Kollision zwischen Ball und Blöcken und die Bewegung der Ball. Heute haben wir gecheckt, dass Die Bewegung der Ball läuft natürlicher und mit dem Plattform der Anwender steuern kann. Neue Problem war , dass nur letzte Linie der Blöcke anfassbar sind. Wir haben entschieden, uns morgen wieder zu treffen, um diese Problem zu löschen.Wir haben über Kollision gearbeitet und die Ball kann jetzt alle Blöcke anfassen und die verschwinden lässt. Ich habe Array der Blöckecode bearbeitet, um die Problem zu löschen, dass die Ball nur erste Linie der Blöcke schlagen kann. Unseres nächstes Treffen ist am 13.Jan. Ich habe den Ball mit Photoshop entworfen. Er wird dann als Ball im Spielen verwendet. Am 18.01.20(Sa) Imron hat den Code der Blöcke von einer Dimension in eine zweite Dimension geändert. Da die Blöcke mein Teil sind, habe ich den neuen Code durchgelesen.Ich habe begonnen, ein Logo zu entwerfen. <i>Unser Logo wird aus dem Namen der</i>	20.01.20(Mo) Ich habe den ersten Stil unseres Logo fertiggestellt und dann die Meinungen unserer Mitglieder gesammelt. Auf Anregung von Teammitgliedern begann ich mit der Erstellung eines zweiten Logos.Ich habe Logo weiter entwickelt. Und ich habe mit Photoshop den Hintergrund entfernt und den Ball daneben gelegt.Ich habe den GameOver-Zeichen abgeschlossen. Mit verschiedenen Designs haben wir eines davon ausgewählt.	Am 24.01.20, Ich habe das Logo am Anfang der Spiele und das GameOver-Zeichen am Ende der Spiele angebracht. Außerdem habe ich die vorherige Startseite zur besseren Ansicht und Gestaltung geändert..01.20(Mo) Heute war unser letzter Sprint. Heute haben wir das Punktesystem von der Zeit auf die Anzahl der zerquetschten Blöcke umgestellt. Und wir haben alle Probleme mit Spiel gut gelöst und das Spiel beendet.
	Was nehme ich mir heute vor?					
	Was war gut/schlecht?					
Imron Gamidli	Was habe ich gestern gemacht?	Nachdem Kristijan und Hussain git lab Projekt erstellt haben, habe ich neues Java Projekt erstellt. Ich habe Projekt Klassen organisiert, nämlich Bar, Ball, Brick, Game Klassen erstellt. Diese Klassen habe ich danach gestaged, committed und gepushed. Dann habe ich mit Tulina auf GitBash gearbeitet. Wir haben ein paar Test Commits ausgeführt. Das gleiche habe ich mit Myung entschieden. Jetzt ist alles mit Git Klar und können weiter auf das Projekt arbeiten.	Wir haben verschiedene Frameworks gecheckt und haben uns für "Swing" entschieden. Wir hatten etwa eine Woche zeit um "Swing" zu lernen. Swing besteht aus viele Objekten wie JButton, JLabel, JTextField, JTextArea usw.Ich habe Bespielcode für 2D Graphics Console geschrieben und gepushed.Danach habe ich viele Videos zu dem Gamedesign und der Gamelogik geschaut.	Dieser Tag fand unsere Teambesprechung statt. Wir haben viel über User Useries gesprochen und haben etwa 10 User Stories geschrieben. Danach haben wir auch über Code gesprochen. Wie sich gezeigt hat, war Swing Framework kompliziert für einige Kollegen. Da ich ACM Library aus der Schule kenne und meine Kollegen zu lernen und einsetzen helfen kann, haben wir uns für dieses Framework entschieden.	Diese Woche habe ich für Wiederholung von ACM Graphics gebraucht. Wir haben uns getroffen und diskutiert. Ich habe auch meine Kollegen geholfen wie man Datei "acm.jar" zu importieren (Build ClassPath).	Diese Woche habe ich viele Änderungen bezüglich Musik, High Score und Bricks gebracht. Musik läufte trotz GameOver. Jetzt wenn GameOver ist, Musik hört auf. Außerdem, Musik hörte nach 1000 punkte auf, jetzt startet nach 1000 punkte wieder. Probleme mit High Score ist jetzt gelöst. Das Problem war immer wann Project gerunnt wurde, war High Score 0, obwohl beim Spiel High Score speicherte. Ich habe vergessen Methode für FileLesen zu schreiben. Ich habe Bricks zum 2D Array Konvertiert. Jetzt sind sie leichter zu kontrollieren. Außerdem habe ich Collision mit Bar und Brick verbessert. Ich habe Bar für 3 Teile geteilt und jede Teile hat eigenes Einfluss auf Ball.
	Was nehme ich mir heute vor?					
	Was war gut/schlecht?					