



# Pong Game

## Sprint Planning

### Team A

Klaudrat Philipp  
Hauswirth Tician  
Pratljacic Dragan

## PRODUCT OWNER

Philipp Klaudrat

## SCRUM MASTER

Dragan Pratljacic

## BESPRECHUNG:

Bereits am Anfang wurde klar, dass die User Story mit der höchsten Priorität zu wenig Aufwand aufweist. Die zwei höchstpriorisierten User Storys kombiniert waren jedoch in diesem Zeitraum schwer lösbar und wir zweifelten an einer Selbstüberschätzung.

## RESULTAT:

Die Lösung war, die User Story mit der zweithöchsten Priorisierung (ID 1 in Version 1) in zwei einzelne User Stories zu splitten. Somit wurde die aktuelle User Story ID 1 überarbeitet und vereinfacht und die Funktionalität des Spieles „Pong“ wurde in der aktuell neuen User Story 7 untergebracht.

## USER STORIES

- 1) As a user I want to have a simple GUI with rackets  
Priority: 8
- 2) As a user I want to control the rackets via an Arduino Joystick  
Priority: 9
- 3) As a user i want to have the opportunity to change the settings of the rackets and the ball in a several window  
Priority: 4
- 4) As a user I want to see my rank based on specific requirements compared to all other players  
Priority: 6
- 5) As a user I want to see the bygone time and the current score of the actual game  
Priority: 4
- 6) As a user I want to have the opportunity to play against the computer  
Priority: 3
- 7) As a user I want a correct ball movement within the matchfield  
Priority: 7

## SPRINT BACKLOG

In Sprint #1 werden die folgenden User Stories umgesetzt:

- User Story 1
- User Story 2