

Pong Game

Sprint Planning

Team A  
Klaudrat Philipp  
Hauswirth Tician

Pratljacic Dragan

Philipp Klaudrat, Tician Hauswirth, Dragan Pratljacic 1

# 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

1. As a user I want to control the rackets via an Arduino Joystick

Priority: 9

1. 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

1. As a user I want to see my rank based on specific requirements compared to all other players

Priority: 6

1. As a user I want to see the bygone time and the current score of the actual game

Priority: 4

1. As a user I want to have the opportunity to play against the computer

Priority: 3

1. 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

Philipp Klaudrat, Tician Hauswirth, Dragan Pratljacic 2