**Aufgabe 3:**

Bis jetzt habt ihr erfolgreich einen Architektur-Plan, ein UML Klassendiagramm und ein UML Aktivitätsdiagramm entworfen. Dies sind eine Hand von Werkzeugen, welche im täglichen Entwickler-Leben verwendet werden.

Damit habt ihr eine gute Basis, auf der ihr beim Entwickeln eures Adventures aufbauen könnt. Insofern ihr es noch nicht gemacht habt, überlegt euch, ob ihr die Steuerung / Verwaltung des Text-Adventures in einer eigenen Klasse unterbringen könnt.

Unser Team-Coach Nils stellt euch am Dienstag das agile Arbeiten, Scrum und KANBAN vor. Er möchte, dass ihr euch ein Video anschaut (<https://www.bing.com/videos/search?q=Agile+Product+Ownership+in+a+Nutshell+deutsch&&view=detail&mid=3554FA2A260ED9983B603554FA2A260ED9983B60&&FORM=VRDGAR&ru=%2Fvideos%2Fsearch%3Fq%3DAgile%2BProduct%2BOwnership%2Bin%2Ba%2BNutshell%2Bdeutsch%26FORM%3DHDRSC4> ). Wenn ihr es zu schwer findet sagt mir bis morgen (Donnerstag) bescheid und ich gebe ihm eine Rückmeldung.