



Release 3

- Buildprozess mit Gradle
 - Projektname in Gradle Konfiguration
UniversityOfMadness-<TeamBuchstabe>
 - Gradle mit XML-Tests Results
- Anzeigen des UI
 - Ingame
 - Bewegung
 - Unterscheidung Wand/Boden
 - Automatische Bewegung (bei Interaktion mit Gegenständen, erst Bewegung, dann Interaktion ausführen)
 - Animationen!
 - Chat (mit Emojis!)
- Netzwerk
 - Senden der InGame-Befehle (ab Update Serverdokumentation R3)
- Aktionen
 - Interaktion mit Objekten
 - Anzeige von Objektdialog
 - Kampf (bis zur entsprechenden serverseitigen Implementierung):
 - Zufälliges Platziere von Gegner
 - Kampfsystem und Gegner AI
 - Touchscreen Unterstützung (Der Gerät™ steht im Labor):
 - Zoom (Pinch)
 - Move Map (Pan)
 - Interaktion (Touch)
- Tests
 - Erreichen einer C0 Abdeckung von 60%
- Model
 - (ab Update Serverdokumentation R3)
- Server
 - Unterstützung der überarbeiteten Serverdokumentation

Epics und Stories in Jira einzutragen bis: 25.06.2018

Falls noch nicht bei Besprechung vorhanden,
Mockups nachzureichen bis: _____.____.2018

ProductOwner Team A

WASP Enterprises
Wilhelmshöher Allee 73, 34121 Kassel (Germany)
Phone: (+49) 561 - 804 6357
Fax: (+49) 561 - 804 6242
Web: <https://seblog.cs.uni-kassel.de/ss18/software-engineering-1/>
Commerzbank BLZ 513 800 40
SWIFT-BIC DRESDEFF513

Geschäftsführer WASP Enterprises

Registergericht Kassel HRB 2110
Geschäftsführer: Stefan Lindel
USt-IDNr.: DE 112 595 008
Kto.-Nr. 9880 891 00
IBAN DE84 15138 0040 0880 8910 0