MOAM - Feature #387

Nachrichtensystem überarbeiten

19.12.2014 08:43 - Biggles

Status:	Erledigt	**Beginn:**	
Priorität:	Normal	**Abgabedatum:**	
Zugewiesen an:		**% erledigt:**	100%
Kategorie:		**Geschätzter Aufwand:**	0.00 Stunde
Zielversion:	1.2.2		

Beschreibung

Allgemein

Wenn es eine Nachricht für einen MOAM-Nutzer gibt, wird er über eine Notifikation darauf hingewiesen. Zusätzlich soll ein Zähler für ungelesene Nachrichten angezeigt werden, falls eine solche Notifikation verpasst wurde.
Über die Nutzerpräferenzen soll einstellbar sein, ob diese Notifikation/der Zähler auch für Nachrichten im öffentlichen Chat gelten soll und sich die Notifikationen/Zähler auch komplett deaktivieren lassen.

Chat

Der bisherige Chat wird auf die Channels "Öffentlich" und "Adminnachrichten" reduziert. Alle sonstigen Channels wandern in ihren jeweiligen Kontext unter Kampagnen und Gruppen.

Kampagnen

- Es soll die Möglichkeit geschaffen werden, dass Spielleiter und Spieler Nachrichten direkt aus den relevanten Kampagnenseiten (Spielleiter, NPCs, Handouts, Spielfeld) heraus verfassen und lesen können. Dabei soll ein Kampagnen-Channel vorhanden sein, der für alle Spieler und den Spielleiter sichtbar ist sowie je ein Channel für die 1:1-Kommunikation der Spieler (inklusive Spielleiter) untereinander.

- Um Spieler über Erfolge bzw. Konsequenzen von kritischen Misserfolgen zu informieren, soll es mindestens für den Spielleiter der Kampagne möglich sein, mehreren Spielern dieselbe Nachricht zu senden, siehe #470.

- Spieler können in ihren Nutzerpräferenzen einstellen, dass ihre Würfelergebnisse auch für den Spielleiter sichtbar sein sollen. Wenn nun mehrere Spieler ungefähr zeitgleich Erfolgs- oder Prüfwürfe ablegen, ist die Anzeige der Ergebnisse für den Spielleiter nicht optimal. Es soll eine Möglichkeit für den Spielleiter geschaffen werden, sich die letzten 20/50/100 Würfelergebnisse aller Spieler der Kampagne chronologisch von neu nach alt sortiert anzeigen zu lassen.

Gruppen

- Es soll die Möglichkeit geschaffen werden, dass Gruppenmitglieder Nachrichten direkt aus den relevantenGruppenseiten (Hauptseite, Notizen) heraus verfassen und lesen können. Dabei soll ein Gruppen-Channel vorhanden sein, der für alle Mitglieder der Gruppe sichtbar ist sowie je ein Channel für die 1:1-Kommunikation der Gruppenmitglieder untereinander. Dopplungen, die sich aufgrund von gleichzeitige Mitgliedschaft in einer Kampagne und einer Gruppe ergeben, werden dabei eliminiert, da es zwischen zwei gegebenen Nutzern nur genau eines Channels für die direkte Kommunikation bedarf.

Zugehörige Tickets:

Beziehung mit MOAM - Feature #470: Kampagne - Kommunikation nach Durchwürfeln	**Neu**

Historie

#1 - 05.08.2015 11:46 - Biggles

- Zielversion wurde auf 34 gesetzt

#2 - 17.09.2015 13:36 - Biggles

- Thema wurde von Nachrichtensystem für Kampagnen zu Nachrichtensystem überarbeiten geändert

- Beschreibung aktualisiert

- Zielversion wurde von 34 zu 1.4 geändert

#3 - 17.09.2015 13:37 - Biggles

- Status wurde von Neu zu In Bearbeitung geändert

- % erledigt wurde von 0 zu 20 geändert

#4 - 18.09.2015 18:29 - Biggles

- % erledigt wurde von 20 zu 50 geändert

#5 - 23.10.2015 13:56 - Biggles

- Beschreibung aktualisiert

#6 - 18.01.2016 16:15 - Biggles

- % erledigt wurde von 50 zu 80 geändert

#7 - 22.01.2016 10:54 - Biggles

- Zugewiesen an wurde auf Biggles gesetzt

#8 - 01.02.2016 18:52 - Biggles

- Zielversion wurde von 1.4 zu 1.2.2 geändert

#9 - 02.02.2016 17:20 - Biggles

- % erledigt wurde von 80 zu 100 geändert

#10 - 02.02.2016 17:21 - Biggles

- Status wurde von In Bearbeitung zu Gelöst geändert

#11 - 02.02.2016 18:54 - Biggles

- Status wurde von Gelöst zu Erledigt geändert

- Zugewiesen an Biggles wurde gelöscht

> Um Spieler über Erfolge bzw. Konsequenzen von kritischen Misserfolgen zu informieren, soll es mindestens für den Spielleiter der Kampagne möglich sein, mehreren Spielern dieselbe Nachricht zu senden, siehe #470.

Muss noch erledigt werden und wird in #470 weiter getrackt.