**Definition of Done- Molly Mole**

1. **Prestaties**
   * De game moet vloeiend en gemakkelijk lopen.
2. **Code Conventies**
   * De code moet voldoen aan de vastgestelde codeconventies en standaarden om de leesbaarheid en onderhoudsbaarheid te versimpelen.
3. **Documentatie**
   * Er moet een documentatie aanwezig zijn om het toekomstige development te versimpelen.
4. **Alle user stories moeten geïmplementeerd zijn**
   * Elke need-to-have user story moet geïmplementeerd worden in het project.

**User stories**

**Need-To-Have**

* **Als speler wil ik een duidelijke gebruikersinterface hebben**
* **Als speler wil ik een minimap van de arena kunnen zien**
* **Als speler wil ik geluidjes horen die de locatie van de worm weergeven**
* **Als speler wil ik interactieve animaties zien**
* **Als speler wil ik een zuurstofbalk kunnen zien in mijn UI**
* **Als speler wil ik een dieptemeter kunnen zien in mijn UI**
* **Als speler wil ik een Goude worm kunnen oppakken om het spel te winnen**
* **Als speler wil ik een ability hebben waarmee ik de wormhouder kan zien**
* **Als speler wil ik een leaderboard kunnen zien**
* **Als speler wil ik mijn score kunnen zien in mijn UI**

**Nice-To-Have**

* **Als speler wil ik verschillende molpersonages kunnen kiezen.**
* **Als speler wil ik mijn besturing keybinds kunnen aanpassen**
* **Als speler wil ik de kleur van mijn xray ability aan kunnen passen**