

Product Backlog - Modulul Backend

Task	Iterația	Prioritate
Implementarea jucătorilor și a sistemului de resurse (conectat la aceștia)		
Stocarea și actualizarea resurselor pentru fiecare jucător	Iterația 1	Prioritate mare
Implementarea a câte o entitate pentru fiecare jucător	Iterația 1	Prioritate mare
Crearea unei scene prototip folosind metoda grey-boxing		
Crearea pieselor hexagonale de diferite culori în funcție de tipul de resursă atribuit	Iterația 1	Prioritate medie
Crearea pieselor pentru sat și oraș	Iterația 1	Prioritate medie
Implementarea sistemului de ture (folosind state design pattern)		
Implementare starea de aruncare a zarurilor, starea de colectare a resurselor, starea de construcție, starea de negot, starea de încheiere a turei	Iterația 1	Prioritate mare
Implementarea sistemului de zaruri (conectat la sistemul de ture)		

Implementarea sistemului de construcție		
Crearea regulilor pentru plasarea drumurilor, satelor și orașelor	Iterația 2	Prioritate mare
Verificarea condițiilor de construire (jucătorul trebuie să aibă resursele necesare)	Iterația 2	Prioritate medie
Implementarea logicii pentru extinderea orașelor din sate	Iterația 2	Prioritate medie
Implementarea distribuirii resurselor jucătorilor după fiecare aruncare de zaruri	Iterația 2	Prioritate medie
Implementarea sistemului de hoț		
Crearea mecanismului de mutare a hoțului (când se dă 7 la zar)	Iterația 2	Prioritate mică
Implementarea furtului de resurse de la jucătorii adiacenți	Iterația 2	Prioritate mică
Verificarea regulilor pentru aruncarea resurselor (“tribut” la banca), dacă un jucător are peste 7 cărți	Iterația 2	Prioritate mică
Blocarea generării resurselor pentru terenurile afectate de hoț	Iterația 2	Prioritate mică
Implementarea sistemului de schimb de resurse		

Implementarea regulilor de schimb de resurse	Iterația 3	Prioritate mare
Crearea mecanismului de schimb/trade între jucători	Iterația 3	Prioritate mare
Implementarea schimbului cu banca (4:1)	Iterația 3	Prioritate medie
Implementarea schimbului cu porturile speciale (3:1, 2:1 pentru anumite resurse)	Iterația 3	Prioritate mică
Implementarea cărților de dezvoltare		
Crearea mecanismului de cumpărare a cărților de dezvoltare	Iterația 3	Prioritate medie
Implementarea cărților de cavalier (mutarea hotului)	Iterația 3	Prioritate medie
Implementarea cărților de progres (drumuri gratuite, monopol, resurse extra)	Iterația 3	Prioritate medie
Implementarea regulilor de victorie		

Verificarea condițiilor de câștig prin puncte de victorie din cărți	Iterația 3	Prioritate mare
Verificarea câștigării jocului când un jucător atinge 10 puncte	Iterația 3	Prioritate mare
Crearea unui sistem de notificare a jucătorilor despre finalul jocului	Iterația 3	Prioritate medie
Implementarea sistemului de salvare și încărcare a jocului		
Crearea unui sistem pentru salvarea progresului jucătorilor (bază de date)	Iterația 4	Prioritate medie
Implementarea funcționalității de încărcare a unei partide salvate	Iterația 4	Prioritate mică
Conectarea backend-ului la AI		
Crearea endpoint-urilor pentru comunicarea între AI și back-end	Iterația 4	Prioritate mare
Implementarea unui sistem de luare a deciziilor pentru AI (bazat pe starea jocului)	Iterația 4	Prioritate mare
Crearea API-ului pentru frontend		

Implementarea endpoint-urilor pentru interogarea stării jocului	Iterația 4	Prioritate mare
Crearea endpoint-urilor pentru executarea mutărilor (construire, schimburi, cărți, mutarea hoțului)	Iterația 4	Prioritate mare
Gestionarea autentificării și identificării jucătorilor (dacă va fi cazul de a implementa un login)	Iterația 4	Prioritate mica