11/6/2018

Albert-Jan Scherrenburg

Student Nr: 1684118

Datum: 06-11-2018

Versie: 1.0.0

Pick a Pair

Backlog

# Inleiding

In dit document staat de backlog van het memory spel Pick a Pai. Het spel is ontworpen en gemaakt door mijzelf, Albert-Jan Scherrenburg, in opdracht van het vak Educatieve Games Programmeren.

Dit document begint met een aantal user stories, waar wordt gekeken welke functies een speler en een docent van het spel verwacht. Vervolgens staat de backlog van het spel beschreven in dit document.

# Inhoudsopgave

[Inleiding 1](#_Toc529617834)

[Inhoudsopgave 2](#_Toc529617835)

[User Stories 2](#_Toc529617836)

[Student 3](#_Toc529617837)

[Docent 3](#_Toc529617838)

[Backlog 3](#_Toc529617839)

# User Stories

Hieronder staan de user stories van het spel Pick a Pair – Memory Game.

## Student

Als student wil ik een leuk educatief spel, zodat de stof langer blijft hangen.

Als student wil ik spelenderwijs en op een leuke manier (mijn eigen) lesstof leren, zodat lesstof beter blijft hangen.

Als student wil ik het mijzelf moeilijker kunnen maken door de instellingen van het spel aan te passen (match timer bijvoorbeeld)

## Docent

Als docent wil ik mijn studenten een leuk educatief spel kunnen aanbieden, zodat de studenten de les stof spelenderwijs kunnen bestuderen.

Als docent wil ik mijn eigen kaarten kunnen maken/invoegen, zodat ik mijn eigen lesstof in het spel kan verwerken en aan kan bieden aan mijn studenten.

Als docent wil ik dit spel kunnen aanbieden op verschillende platformen, zodat studenten met een MacBook zowel als studenten met een windows laptop het spel kunnen spelen.

# Backlog

Hier onder staat een lijst in vorm van een tabel met alle functies die het spel Pick a Pair moet gaan krijgen. Bij elke functie staat aangegeven hoe belangrijk de functie is (1 is de hoogste prioriteit, 5 de laagste), en of de functie al gerealiseerd is. Hoe belangrijker de functie, hoe meer prioriteit de functie gegeven zal worden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Functie | Functie Prioriteit | Functie Status |
| Menu Scherm | 1 | Checkmark |
| Menu Scherm buttons (quit, settings, start) | 1 | Checkmark |
| Menu Scherm Scoreboard | 3 | Close |
| Settings Scherm | 3 | Checkmark |
| Spelscherm - kaarten | 1 | Checkmark |
| Spelscherm – Matchtext | 2 | Checkmark |
| Spelscherm – MatchTimer | 2 | Checkmark |
| Spelscherm – Kaart interactie (klikken) | 1 | Checkmark |
| Spelscherm – Kaart interactie (match check) | 1 | Checkmark |
| Spelscherm – Kaart interactie (match) | 1 | Checkmark |
| Felicitatie scherm | 2 | Checkmark |
| Felicitatie scherm button (Back to Menu) | 2 | Checkmark |
| Felicitatie Scherm tekstvak (naam voor scoreboard) | 3 | Close |
| Losing Scherm | 2 | Checkmark |
| Losing Scherm button (Back to Menu) | 2 | Checkmark |
|  |  |  |