**Sjabloon 2**

User stories

**B1-K1-W2**



Geschreven door (voor- en achternaam): Alkan Cakir, Esat Yavuz, Roni Morad, Zeineb Ibrahim, Jin Al Jumaili

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): Alkan Cakir, Esat Yavuz, Roni Morad, Zeineb Ibrahim, Jin Al Jumaili en Adam El Zahiri

Datum: 10-12-2024

Versie: 1

Inhoud

[User stories 3](#_Toc182468381)

# User stories

*Vertaal alle eisen en wensen van de klant naar user stories. Zorg ervoor dat je alle user stories een prioriteit geeft en een aantal storypoints. Gebruik de onderstaande tabellen om de user stories in te vullen.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Zeineb Ibrahim | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Player Movement | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik rond de map kunnen lopen zodat ik de map kan exploren. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Je kan bewegen met de W, A, S, D knoppen. * De snelheid van de speler makkelijk kunnen aanpassen in de editor. * Als je de shift knop inhoud dan wordt de snelheid verhoogt totdat je de knop loslaat. * De player movement is onafhankelijk van waar de speler naar toe kijkt (Zie user story: 3). * Pushen naar Github. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Alkan Cakir | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Auto besturen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik in een auto kunnen stappen en besturen zodat ik sneller de map kan exploren of sneller naar een locatie gaan. | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Wanneer de speler geen input meer geeft moet de auto even doorrollen. * Wanneer je op de rem knop inhoud dan moet de auto stoppen of als de auto is gestopt dan ga je achteruit. * Wanneer je op de gas knop inhoud dan moet de auto steeds sneller gaan. * Wanneer je op de F knop klikt dan kan je de auto in- en uitstappen. * Pushen naar Github. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Esat Yavuz | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Player kijkt naar je muis | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat de player en het wapen mee richten met de muis. | | | |
| **Business Value:** | 4 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Player draait naar de kant waar de muis is. * Als de muis dichtbij de player is kijkt die niet meer naar de muis. * Pushen naar Github. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Jin Al-Jumaili | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Shooting | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik kunnen schieten met linker muis klik zodat ik de vijanden kan dood schieten | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1. De character schiet als de speler op linkermuisknop drukt. * Criteria 2. De mechanic is gepushed naar development. * Criteria 3. De mechanic is gereviewed door team genoten. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Roni Morad | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Speeltijd | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat mijn speltijd wordt bijgehouden, zodat ik aan het einde kan zien hoe lang ik heb gespeeld. | | | |
| **Business Value:** | 1 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De totale speeltijd wordt bijgehouden en zichtbaar op het scherm * De speeltijd wordt opgeslagen wanneer het spel wordt gepauzeerd of afgesloten. * De speeltijd kan worden gereset naar 0 wanneer nieuwe game start. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |