# User Stories Duckhunt

# Sprint 1

|  |
| --- |
| Als gebruiker moet ik een intro zien zodat ik een goede indruk krijg van het spel |
| Als gebruiker moet ik een spel kunnen starten zodat ik daadwerkelijk kan spelen |
| Als gebruiker moet ik opties kunnen aanpassen zodat ik het spel kan aanpassen aan mijn computer/laptop |
| Als gebruiker moet ik kunnen zien of het spel geladen wordt zodat ik weet dat de computer nog iets doet |
| Als gebruiker moet ik kunnen zien wat mijn score is, zodat ik iets heb om te verbeteren |
| Als gebruiker moet ik mijn karakter kunnen zien, zodat ik objecten kan ontwijken |
| Als groepslid moet ik weten hoe het spel er uit gaat zien |
| Als groepslid moet ik kunnen zien hoe het spel verloopt, zodat ik een beter beeld heb van het spelverloop(Story board) |
| Als opdrachtgever moet ik kunnen zien hoe het spel verloopt(Story board) |
| Als groepslid moet ik kunnen inzien welke beslissingen er zijn gemaakt voor het spel |
| Als ontwikkelaar moet ik weten dat ik XNA kan toevoegen, zodat ik een spel kan maken |
| Als ontwikkelaar moet ik weten hoe een scherm maak met XNA, zodat ik iets op beeld kan tonen |
| Als ontwikkelaar moet ik weten hoe ik geluid kan afspelen, zodat ik als ik de taak krijg dat ik weet hoe dat gaat |
| Als groepslid moet ik kunnen zien welke geluiden er in het spel gaan komen, zodat ik altijd door kan. |
| Als ontwikkelaar moet ik weten of de controls werken, zodat als dit niet is dat ik daar iets aan kan doen |
| Als groepslid moet ik kunnen zien welke controls gebruikt gaan worden, zodat ik ze toe kan voegen |
| Als ontwikkelaar moet ik weten hoe ik plaatjes toon, zodat ik de gebruiker visuele feedback kan geven |
| Als ontwikkelaar moet ik de wii-more library kunnen toevoegen |
| Als ontwikkelaar moet ik een wii-mote kunnen aansluiten |
| Als ontwikkelaar moet ik een wii-mote kunnen zien in mijn programma |
| Als ontwikkelaar moet ik controls kunnen toevoegen aan de wii-mote |
| Als ontwikkelaar moet ik de input van de wii-mote zichtbaar kunnen maken op het scherm |
| Als opdrachtgever moet ik kunnen zien dat alles werkt |
| Als groepslid moet ik kunnen zien dat alles werkt |
| Als groepslid moet ik kunnen werken met al het materiaal |
| Als groep moeten we tegelijk kunnen werken aan de code, omdat het veel efficiënter werkt.(Weten hoe GIT werkt) |
| Als groepslid moet ik wat er getest moet worden van mijn taak, zodat ik weet wanneer iets werkt |
| Als groep moeten we weten wanneer een onderdeel is geaccepteerd door de productowner zodat we weten dat we klaar zijn |
| Als groepslid moet ik weten hoeveel punten er totaal in de sprint zijn zodat ik weet wat de totale werklast is |

# Sprint 2

|  |
| --- |
| Als ontwikkelaar moet ik er voor zorgen dat het programma niet na één keer de code doorlopen al op houdt zodat er echt een lopend programma is |
| Als ontwikkelaar wil ik er voor zorgen dat als een gebruiker geen wii-mote heeft de gebruiker toch het spel kan spelen, zodat zoveel mogelijk mensen het spel kunnen spelen |
| Als ontwikkelaar wil ik weten of dat wat ik heb gedaan ook echt werkt, zodat ik zeker weet dat ik klaar ben. |
| Als groepslid wil ik weten of de code van een andere ontwikkelaar ook werkt met mijn code |
| Als groepslid wil ik kunnen laten zien dat het spel voor ongeveer 50% af is zodat ik voortgang kan zien en kan testen |
| Als gebruiker wil ik gebruik kunnen maken van de wii-mote zodat ik veel soepeler kan insturen dan met het keyboard. |
| Als ontwikkelaar wil ik weten wat het bereik is van de wii-mote zodat ik instructies kan geven aan de spelers |
| Als gebruiker wil ik dat er uitdaging in het spel zit zodat ik het gevoel heb dat als ik verder kom ik ook echt beter ben |
| Als ontwikkelaar wil ik een model hebben zodat ik de gebruiker hierop kan laten schieten |
| Als gebruiker wil ik kunnen zien waar ik richt zodat ik niet hoef te gokken |
| Als gebruiker wil ik een level zien dat er goed uitziet zodat ik het aangenaam vind om het spel te spelen |
| Als ontwikkelaar wil ik er voor zorgen dat het doelwit een willekeurig pad volgt zodat de gebruiker uitgedaagd wordt |
| Als gebruiker wil ik kunnen zien hoeveel kogels ik nog over heb van de drie die ik krijg zodat ik niet zomaar niet meer kan schieten |
| Als gebruiker wil ik drie verschillende uitdagingen zodat ik niet vast zit aan één soort uitdaging(3 game modes) |
| Als ontwikkelaar wil ik het doelwit naar de grond zien vallen als het geraakt is zodat het spel er leuker uitziet |
| Als ontwikkelaar wil het de doelwitten steeds sneller laten gaan zodat het voor de gebruiker steeds moeilijker is om de doelwitten te raken |
| Als gebruiker wil ik graag dat als de doelwitten moeilijker te raken zijn er ook meer punten zijn te verdienen |
| Als gebruiker wil ik een lijst met scores zien zodat er een competitief element in het spel zit |
| Als ontwikkelaar wil ik iets leuks laten zien als de speler niet heeft geraakt zodat de speler ook als het niet lukt toch wordt vermaakt |
| Als gebruiker wil ik zien hoever ik gevorderd ben tot het volgende level |
| Als ontwikkelaar wil ik kunnen zien welke ideeën er zijn zodat ik op de hoogte blijf van wat ik moet doen |
| Als ontwikkelaar moet ik weten welke ideeën zijn aangepast zodat ik weet wat ik moet doen |
|  |

# Sprint 3

|  |
| --- |
| Als gebruiker wil ik dat mijn controls precies werken zodat ik me niet hoef te ergeren aan missers die niet aan mij liggen |
| Als gebruiker wil ik mijn controls kunnen kalibreren zodat ik zeker weet dat de controller goed werkt in het spel |
| Als gebruiker moet ik de opties aan kunnen passen zodat het spel voor mijn situatie werkt |
| Als ontwikkelaar wil ik een bijgewerkt klassen diagram zien zodat ik me nooit hoef af te vragen of ik alle veranderingen wel heb meegekregen |
| Als ontwikkelaar wil ik alle code in één project hebben zodat ik weet dat alle code samenwerkt |
| Als ontwikkelaar wil ik dat het spel 90% compleet is zodat ik voldoende tijd heb om alle elementen op elkaar af te stellen |
| Als teamlid wil ik een overzicht van wie hoeveel punten heeft gedaan tijdens een sprint zodat ik kan zien hoeveel de andere teamleden doen |

# Sprint 4

|  |
| --- |
| Als gebruiker wil dat het spel soepel loopt zodat ik een zo goed mogelijke ervaring heb |
| Als ontwikkelaar wil ik dat mijn spel geen bugs bevat |
| Als gebruiker wil ik een handleiding zodat ik niet alles zelf uit hoef te zoeken |
| Als ontwikkelaar wil ik een werkende demo zodat ik deze kan laten zien op de open dag om anderen te tonen waar ik mee bezig ben |