

| Goal: <i>Completare le meccaniche di movimento e combattimento basilari</i> | | | IEH: | 84 | | | | | | |
|--|---|---|-------------|-----------|---------------|-----------------|-----|-----|-----|------|
| ID | Item/Acceptance Criteria | Tasks | SP | Owner | Planned hours | Giov | Ven | Sab | Mer | Giov |
| 1 | In qualità di giocatore, voglio potermi muovere nel livelli in modo tale da poterli esplorare | | M | | | Remaining hours | | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Premere uno tra i pulsanti W,A,S,D - Visualizzare il personaggio muoversi verso le rispettive direzioni SU,GIU', SX e DX | Creare view mappa di gioco | | Andrea | | | | | | |
| | | Controller movimento personaggio | | Raffaele | | | | | | |
| | | Business logic: movimento personaggio | | Raffaele | | | | | | |
| | | Disegno delle entità di gioco su schermo | | Raffaele | | | | | | |
| 2 | In qualità di giocatore, voglio poter avviare un combattimento con un nemico in modo tale da avanzare nella storia | | M | | | Remaining hours | | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Visualizzare i nemici nella mappa di gioco - Decidere se affrontarli - Avviare un combattimento | Creare view combattimento | | Andrea | | | | | | |
| | | Business logic: avvio di un combattimento | | Andrea | | | | | | |
| | | Creare controller combattimento | | Alessia | | | | | | |
| 3 | In qualità di giocatore, voglio poter attaccare con l'arma in modo tale da infliggere al nemico danni in combattimento | | M | | | Remaining hours | | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Premere un tasto durante il combattimento - Infliggere un certo danno in base alle proprie statistiche | Business logic: sistema di statistiche | | Alessia | | | | | | |
| | | Business logic: combattimento a turni | | Giovanni | | | | | | |
| | | Progetto database entità di gioco | | Giovanni | | | | | | |