

<b>Goal:</b> <i>Completare le meccaniche di movimento e combattimento basilari</i>				<b>IEH:</b> <i>48</i>						
ID	Item/Acceptance Criteria	Item details/Tasks	SP	Owner	Planned hours	Lun	Mar	Mer	Giov	Ven
<b>1</b>	In qualità di giocatore, voglio potermi muovere nel livelli in modo tale da poterli esplorare		<b>M</b>			Remaining hours				
	- 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						
<b>2</b>	In qualità di giocatore, voglio poter avviare un combattimento con un nemico in modo tale da avanzare nella storia		<b>M</b>			Remaining hours				
	- Visualizzare i nemici nella mappa di gioco - Decidere se affrontarli - Avviare un combattimento	Creare view combattimento		Andrea						
		Creare controller combattimento		Raffaele						
<b>3</b>	In qualità di giocatore, voglio poter attaccare con l'arma in modo tale da infliggere al nemico danni in combattimento		<b>M</b>			Remaining hours				
	- Premere un tasto durante il combattimento - Infliggere un certo danno in base alle proprie statistiche	Business logic: sistema di statistiche		Alessia						
		Business logic: attacco con arma		Giovanni						
		Business logic: combattimento a turni		Giovanni						
		Business logic: attacco del nemico		Alessia						