

Goal: <i>Completare il primo livello</i>				IEH:	100					
ID	Item/Acceptance Criteria	Tasks	SP	Owner	Planned hours	Giov	Ven	Sab	Mer	Giov
6	"In qualità di giocatore, voglio poter utilizzare le abilità in modo tale da avere vantaggi in combattimento"		M			Remaining hours				
	Il giocatore deve poter: - Premere un bottone - Scegliere l'abilità - Attaccare il nemico	Business logic: sistema di abilità e combattimento		Giovanni						
		Controller combattimento: abilità		Alessia						
		View abilità		Andrea						
7	"In qualità di giocatore, voglio poter prendere decisioni in modo tale poter influenzare il proseguimento del gioco"		L			Remaining hours				
	"Il giocatore deve poter: - Visualizzare almeno due pulsanti - Sceglierne solo uno - Influenzare (aumentare/diminuire) le caratteristiche del gioco"	Business logic: NPC e dialoghi		Andrea						
		Disegno NPC su schermo		Raffaele						
		Controller: dialoghi		Andrea						
		Business logic: sistema decisionale		Raffaele						
		Controller: sistema decisionale		Raffaele						
		Realizzazione sprite NPC		Andrea						
		View: dialoghi		Andrea						
8	"In qualità di sistema, voglio poter fornire un primo livello di gioco in modo tale da introdurre la storia "		L			Remaining hours				
	Il primo livello deve corrispondere alla parte iniziale della storia di gioco, contenere due mappe di gioco con varie situazioni di stallo	Connessione al DB		Giovanni						
		Business logic: livelli e mappe		Alessia						
		Realizzazione sprite seconda mappa		Andrea						
		Controller livelli e mappe		Raffaele						
25	Bug: più finestre si aprono durante lo switch tra combattimento e esplorazione		M							
	Deve essere presente un solo JFrame comune per esplorazione e combattimento, per tutto il gioco			Andrea						