

Goal: <i>Completare le meccaniche di movimento e combattimento basilari</i>				IEH: <i>84</i>						
ID	Item/Acceptance Criteria	Tasks	SP	Owner	Planned hours	Giov	Ven	Sab	Mer	Giov
1	In qualità di giocatore, voglio potermi muovere nei livelli in modo tale da poterli esplorare		M							Remaining hours
	• Premere uno tra i pulsanti W,A,S,D	Creare view mappa di gioco		Andrea						
	• Visualizzare il personaggio muoversi verso le rispettive direzioni SU,GIU', SX e DX	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
	• Visualizzare i nemici nella mappa di gioco	Creare view combattimento		Andrea						
	• Decidere se affrontarli	Business logic: avvio di un combattimento		Andrea						
	• Avviare un combattimento	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
	• Premere un tasto durante il combattimento	Business logic: sistema di statistiche		Alessia						
	• Infliggere un certo danno in base alle proprie statistiche	Business logic: combattimento a turni		Giovanni						
		Progetto database entità di gioco		Giovanni						