

## **Definitions of Done 1**

**Datum 2015-09-22**

Det bestäms att Ola och Daniel under den första sprinten ska arbeta i ett arbetslag medan övriga gruppmedlemmar arbetar självständigt.

### **Ola och Daniel:**

**Stories:** “Spelet ska ha ett spelfält med en femfilig väg där bussen är placerad längst ner i bild och rör sig framåt på vägen. 3p” & “Bussen ska när input ges byta fil i den riktning som användaren har angivet. 1p”

#### **Tasks:**

1. Skapa spelfältet med fem filer.
2. Skapa bussen.
3. Se till att bussen rör sig framåt längs vägen.
4. Se till att bussen kan byta fil åt både vänster och höger.

#### **Definition of Done:**

1. Spelfältet syns när programmet körs och det finns fem filer, både logiskt och grafiskt.
2. Bussen existerar både logiskt och grafiskt och syns under programkörning.
3. Bussen ser ut att röra sig fram längs vägen.
4. Det skall finnas metoder som när de kallas grafiskt och logiskt förflyttar bussen i sidled med avståndet en fil. Detta ska kunna göras både åt höger och vänster.

### **Johan:**

**Stories:** “Användaren ska kunna ge input till spelet genom att trycka på antingen höger eller vänster sida av spelfältet. 1p” & “Spelets kontroller ska kunna inverteras. 1p”

#### **Tasks:**

1. Det ska skapas en mainActivity samt en spel-loop som programmet körs i.
2. När användaren trycker på höger eller vänster sida av skärmen ska detta registreras som ett tryck som senare ska användas för att förflytta bussen.
3. Det ska finnas en metod som gör att kontrollerna inverteras så att när man trycker på vänster sida så flyttas bussen åt höger och vice versa.

#### **Definition of Done:**

1. När applikationen går att start och “fastnar” i spel-loopen utan att det uppstår några problem.
2. De osynliga knapparna ska registrera tryck från användaren under programkörning.
3. När metoden anropas så ska input från 2. automatiskt registreras som omvänd för resterande delar av applikationen.

**Anton:**

**Stories:** “Spelet ska regelbundet läsa av tre signaler från en fysisk buss. 2p”

**Tasks:** Applikationen ska konternuerligt kunna läsa av tre olika sensorer på en fysisk buss och spara undan värdena som läses i en lista.

**Definition of Done:** När tre signaler konternuerligt kan läsas utan fel och resultatet av läsningen sparas i en lista. Listan ska kunna nås av andra klasser.

**Mattias:**

**Stories:** Bussen ska kunna skjuta energi i form av blixtar som färdas snabbare längs vägen än bussen. 3p

**Tasks:**

1. Det ska finnas en synlig knapp i spelet som användaren ska kunna trycka på för att skjuta energi.
2. När knappen tryckts ska en blixtnärvaro åka från bussen och rakt upp i den fil som bussen befann sig i när blixten avfyrares.

**Definition of Done:**

1. När knappen är synlig och registrerar tryck.
2. När en blixtnärvaro grafiskt och logiskt skapas och rör sig från bussen uppåt i den fil som den skapades i.

**Samtliga gruppmedlemmar**

“Införskaffa kunskaper om Android, de nya API:erna samt kunskaper om hur Android program bör modularas. 14p” är en User Story som saknar en Definition of Done. Men vi har avsatt extra tid den första veckan för att vi tror att vi har otillräckliga kunskaper för att prestera vår velocity redan första veckan. Vi kommer skälvtklart även i fortsättningen behöva tillhandahålla kunskaper men då avsätts ingen extra tid för det.