

User Stories 1

User stories är skrivande i fallande ordning från viktigaste till minst viktig. Siffran i slutet av varje punkt motsvarar hur vi har viktat den i tid. (Notera att om det inte specificeras annorlunda är bussen i spelet som ordet buss refererar till.)

1. Införskaffa kunskaper om Android, de nya API:erna samt kunskaper om hur Android program bör modularas. 14p
2. Spelet ska ha ett spelfält med en femfilig väg där bussen är placerad längst ner i bild och rör sig framåt på vägen. 3p
3. Användaren ska kunna ge input till spelet genom att trycka på antingen höger eller vänster sida av spelfältet. 1p
4. Bussen ska när input ges byta fil i den riktning som användaren har angivet. 1p
5. Spelet ska regelbundet läsa av tre signaler från en fysisk buss. 2p
6. Spelet skall generera hinder beroende på signaler (från en fysisk buss) som är oförstörbara och som färdas mot bussen/ som bussen färdas mot. 15p
7. Spelets kontroller ska kunna inverteras. 1p
8. Bussen ska kunna skjuta energi i form av blixtar som färdas snabbare längs vägen än bussen. 3p
9. Spelet skall kunna generera förstörbara hinder baserat på signaler (från en fysisk buss). 3p
10. Bussen ska ha en energimätare som ska tömmas proportionellt mot hur bussen färdas längs vägen. Att använda bussen funktion att skjuta energi så ska extra energi dras från mätaren. Om energin tar slut kan bussen inte längre framföras längs vägen och spelaren förlorar. 2p
11. Slumpmässiga energipåfyllningar ska skapas och placeras ut i en slumpmässig fil högst upp i bild med jämna mellanrum. 8p
12. Spelet ska ha en enkel huvudmeny med alternativen "Play", "Help" och "Highscore". 1p
13. Hinder ska slumpmässigt placeras ut i filer högst upp i bilden då det inte har läst nya signaler från den fysiska bussen på ett tag. 13p
14. Spelet ska kunna pausas för att senare återupptas. 2p
15. Det ska finnas information om hur man spelar spelet i spelet, denna information ska nås från huvudmenyn. 2p
16. Det ska finnas en "Highscore" funktion i spelet där spelaren samlar poäng baserat på hur länge bussen kan hålla sig i körbartskick på vägen. "Highscore" ska kunna visas i spelet och nås via huvudmenyn. 18p
17. Slutprodukten ska vara testad och felsökt för att försäkra slut produktens integritet. 10p