

Definitions of Done 2

Datum 2015-09-29

Ola och Mattias bildar denna vecka ett arbetslag. Även Anton, Johan och Daniel bildar ett arbetslag.

De åtagande som samtliga deltagare har släpande från föregående vecka är fortfarande deras ansvar men förutom det skall följande genomföras.

Ola och Mattias

Stories: “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” & “Slumpmässiga energipåfyllningar ska skapas och placeras ut i en slumpmässig fil högst upp i bild med jämna mellanrum. 8p”

Tasks:

1. En grafisk indikator för bussens energinivå ska skapas med tillhörande logiska ramverk.
2. Energimätaren ska kunna fyllas på med mer energi,
3. Energimätaren ska kunna minskas.
4. Bussen ska kontinuerligt dra energi från energimätaren när bussen kör på vägen.
5. Spelaren ska förlora om energin tar slut.
6. Slumpmässiga energipåfyllningar ska skapas och placeras ut i slumpmässig fil högst upp i spelfältet.
7. Energipåfyllningarna ska röra sig neråt längs den fil de skapats i.
8. När en energipåfyllning åker utanför skärmen ska den tas bort.

Definition of Done:

1. En grafisk indikator ska finnas som visar hur mycket energi spelaren har. Den skall uppdateras kontinuerligt beroende på en variabel.
2. Energimängden ska kunna åkas via en metod.
3. Energimängden ska kunna minskas via en metod.
4. Energimängden skall minskas med varje uppdatering av spel-loopen.
5. Om energin tar slut ska spelet avslutas.
6. Det ska finnas grafiska och logiska representationer av energipåfyllningarna. De ska skapas med jämna mellanrum i slumpmässiga filer. Energipåfyllningarna skall vara medvetna om sin egen position.
7. En energipåfyllning ska röra sig från toppen av skärmen till botten.
8. Energipåfyllningen ska tas bort både logiskt och grafiskt när de helt åkt utanför skärmen.

Anton, Johan och daniel

Stories:” 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”

Tasks:

1. Hinder ska skapas både logiskt och grafiskt.
2. Olika hinder ska skapas beroende på vilken signal från den fysiska bussen som har blivit läst.
3. Hinder ska röra sig ner för skärmen.
4. När det har åkt utanför skärmen längst ner ska de tas bort.

Definition of done:

1. Hinder ska skapas grafiskt och logiskt. Hinder skall ha vetskap om sin egen position.
2. Olika signaler ska generera olika hinder. De ska differera i vilka fält de täcker men helst också grafiskt.
3. Hindrena ska skapas i angivet av signaler lästa från fysisk buss rätt fil(er). De ska röra sig från toppen av skärmen nedåt tills de har passerat utanför skärmen.
4. När ett hinder inte längre finns på spelfältet synligt på skärmen skall de tas bort.