

## User Stories 2

I detta dokument står alla user stories som är och kommer bli implementerade inför redovisnings tillfället.

1. Införskaffa kunskaper om Android, de nya API:erna samt kunskaper om hur Android program bör modularas.
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. Bussen ska kunna skjuta energi i form av blixtar som färdas snabbare längs vägen än bussen. 3p
8. Spelet skall kunna generera förstörbara hinder baserat på signaler (från en fysisk buss). 3p
9. 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
10. Slumpmässiga energipåfyllningar ska skapas och placeras ut i en slumpmässig fil högst upp i bild med jämna mellanrum. 8p
11. Slutprodukten ska vara testad och felsökt för att försäkra slut produktens integritet. 10p