Epic’s zijn de nummers & Userstories zijn de letters.

1. **Globale navigatiebar**
   1. Een gebruiker moet een knop hebben om terug te kunnen gaan naar de menupagina.
   2. Een gebruiker moet via een selectievakje kunnen aangeven dat zij het thema “dark-mode” aan of uit willen schakelen.
   3. Een gebruiker moet zijn gebruikersnaam zien als deze is ingelogd.
   4. Een gebruiker moet een knop hebben om uit te kunnen loggen.
2. **Menupagina**
   1. Een gebruiker moet een knop hebben om aan een spel te beginnen.
      1. Een pop-up tonen als hierop geklikt wordt en er is niet ingelogd.
   2. Een gebruiker moet een knop hebben om te kunnen inloggen.
      1. Een pop-up tonen als hierop geklikt wordt en er is al ingelogd.
   3. Een gebruiker moet een knop hebben om naar het scoreboard toe te gaan.
3. **Loginpagina\*\***
   1. Een gebruiker moet een veld hebben om zijn gebruikersnaam in te vullen.
   2. Een gebruiker moet een veld hebben om zijn wachtwoord in te vullen.
   3. Een gebruiker moet een knop hebben om in te loggen.
      1. Een pop-up tonen als de gebruikersnaam niet bestaat.
      2. Een pop-up tonen als het wachtwoord onjuist is.
      3. Een pop-up tonen als de gebruiker succesvol is ingelogd.
      4. Een gebruiker wordt doorverwezen naar de menupagina na succesvol in te loggen.
   4. Een gebruiker moet een knop hebben om doorverwezen te worden naar de registratiepagina.
4. **Registratiepagina\*\***
   1. Een gebruiker moet een veld hebben om zijn gebruikersnaam in te vullen.
   2. Een gebruiker moet een veld hebben om zijn wachtwoord in te vullen.
   3. Een gebruiker moet een veld hebben om zijn wachtwoord te bevestigen.
   4. Een gebruiker moet een knop hebben om te registreren.
      1. Een pop-up tonen als de gebruikersnaam al bestaat.
      2. Een pop-up tonen als de ingevoerde wachtwoorden niet overeenkomen.
      3. Een pop-up tonen als de gebruiker succesvol is geregistreerd.
      4. Een gebruiker wordt doorverwezen naar de loginpagina na een succesvolle registratie.
   5. Een gebruiker moet een knop hebben om doorverwezen te worden naar de loginpagina.
5. **Pick your game pagina \***
   1. Een gebruiker moet ingelogd zijn om aan een spel te beginnen.
   2. Een gebruiker moet een knop hebben om een nieuw spel te starten.
   3. Een gebruiker moet een knop hebben om een onvoltooid spel te hervatten.
      1. Een pop-up tonen als er geen spellen zijn om te hervatten.
6. **Nonogrampagina \***
   1. Een gebruiker moet een veld hebben om de grootte(moeilijkheidsgraad) van het spel te kunnen selecteren.
   2. Een gebruiker moet een knop hebben om het spel te starten.
   3. Een gebruiker moet het rooster van het nonogram kunnen zien.
   4. Een gebruiker moet de hints die bij de rijen en kolommen horen kunnen zien.
   5. Een gebruiker moet binnen het spel verschillende zetten kunnen doen.
      1. Met linkermuisknop een vakje zwart maken om aan te geven dat deze correct is.
      2. Met rechtermuisknop een vakje kunnen markeren met een rode X als een mentaal hulpmiddel.
      3. Bovenstaande zetten ongedaan kunnen maken.
   6. Een gebruiker moet een knop hebben om een hint op te vragen
   7. Een gebruiker moet het aantal opgevraagde hints kunnen zien
   8. Een gebruiker moet kunnen zien hoe lang zij met het spel bezig zijn.
   9. Een gebruiker moet een knop hebben om de oplossen van het spel te tonen.
   10. Een pop-up tonen als de gebruiker het spel heeft opgelost.
7. **Scoreboardpagina**
   1. Een gebruiker moet door middel van een keuzemenu kunnen aangeven van welke moeilijkheidsgraad zij de top 10 scores willen bekijken.
8. **Database**
   1. Een gebruikers wachtwoord moet worden geencrypt.
   2. Spel data van gespeelde spellen moet kunnen opgeslagen worden.