

SERVER BACKLOG REPORT

1. Aruncarea zarului
2. Stabilirea turn-ului
3. Primirea de informatii de la modulul de conectivitate
4. Accesarea unei baze de date pentru obtinerea de informatii despre NPC, iteme etc.
5. Folosirea bazei de date pentru stocarea informatiilor despre jucatori ce vor fi folosite in urmatoarele jocuri (sau in continuarea jocului, daca a fost pauza)
6. Preluarea input-ului de la jucatori
7. Nararea povestii de care DungeonMaster
8. Retinerea si modificarea datelor ce vor fi necesare pe parcursul meciului:
 - Mostrilor si NPC-urile ce urmeaza sa fie intalniti
 - specificatiile caracterului ales
 - caracteristicile ce declanseaza sfarsitul jocului
 - setarile facute de jucatori ce afecteaza desfasurarea jocului
9. Initializarea si modificarea scenariului pe parcursul meciului
10. Declansarea sfarsitului jocului
11. Pauza in timpul meciului
12. Afisarea de erori in cazurile cand actiunile jucatorile nu sunt valabile
13. Afisarea statisticilor la sfarsitul jocului

Definition of Done (DoD):

- Codul este scris clar, respectand conventiile de nume si comentat pentru a fi inteles de toti membrii echipei
- Codul este functional
- Codul nu prezinta merge conflicts