|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | STORY | PRIORITY  Small number =  High priority |
| 1 | In calitate de utilizator anonim doresc sa pot sa creez un cont nou. | 1 |
| 2 | In calitate de utilizator anonim doresc sa pot sa ma loghez cu un cont deja existent. | 1 |
| 3 | In calitate de utilizator autorizat(logat) doresc sa pot sa dau log out. | 1 |
| 4 | In calitate de utilizator neautorizat, doresc sa imi pot recupera contul daca mi-am uitat parola. | 5 |
| 5 | In calitate de utilizator autorizat doresc sa pot crea o camera de joc. (publica sau privata) | 2 |
| 6 | In calitate de utilizator autorizat doresc sa pot accesa o lista a camerelor de joc publice | 2 |
| 7 | In calitate de utilizator autorizat doresc sa pot intra intr-o camera privata. | 2 |
| 8 | In calitate de utilizator autorizat doresc sa pot intra intr-un joc in desfasurare. | 3 |
| 9 | In calitate de utilizator autorizat doresc sa pot configura o camera de joc creata de mine. | 3 |
| 10 | In calitate de utilizator autorizat doresc sa pot salva o configuratie de camera de joc. | 3 |
| 11 | In calitate de utilizator autorizat doresc sa am acces la un serviciu de chat odata ce intru intr-o camera. | 3 |

Detalii suplimentare:

-Legat de gestionarea conturilor:

Folosind un sistem de baze de date pentru gestionarea conturilor utilizatorilor,acestia au posibilitatea de a-si crea si gestiona conturile pentru a juca D&D online. Un jucator nu va putea accesa aplicatia fara sa se autentifice.

-Legat de camere:

Utilizatorii autentificati pot crea si intra in camere de joc.Pentru a intra intr-o camera de joc privata au nevoie de un cod de acces pe care creatorulcamerei il va oferi celor cu care vrea sa joace. Daca un jucator este deconectat in timpului jocului, acesta trebuie sa se poata reconecta. Creatorul unui lobby poate alege din scenarii deja existente sau poate sa-si creeze un scenario propriu.(o configuratie de joc unica)

-Legat de chat:

Pe langa chat utilizatorul va putea sa acceseze istoricul jocului + alte optiuni esentiale.(mute, etc)

-DoD(Definition of Done):

* Componenta trebuie sa fie realizata respectand cerintele proiectului (specificate in diagramele use-case, diagramele de clase etc.
* Codul scris a fost verificat pentru a se asigura ca respecta normele clean code si conventiile de naming.
* Codul a trecut toate testele de verificare a functionalitatii.
* Codul este comentat pentru a fi clara pentru toti membrii echipei utilitatea sa.
* Daca un story este considerat “done” acesta va fi integrat in branch-ul master.